

**Делает: Лестат - Чугай**

**Время изготовления: 01.06.05-03.07.05**

**Задание при входе на уровень:**

- Найти документы в НИИ Агропром.
- Встретится с группой Крота на заводе (если встретились с Серым)

## **Сюжетные задания**

### ***Вход на уровень***

Справа с горы бежит стая собак в рестриктер. Слева за ящиками несколько сталкеров, нейтральных к игроку – помогают отстреливать собак + зрелищность. Если сталкеры выживают – рассказывают, что делают ноги с завода, где находится сталкеры Крота, так как их вычислили военные и скоро будет штурм.

*Схема 14 Волна монстров.*

**Время изготовления: 2.06.2005**

### ***Штурм Завода***

#### ***Часть 1***

На развилке или при выходе из туннеля над нами пролетают два вертолета.

Мы получаем сообщение от Крота по PDA:

*SOS, военные режут нашего брата сталкера, мужики, все кто меня слышат - помогите.*

Дается задание: *Помочь сталкерам. Подсвечивается иконка на Сражение 1.*

Вертолеты садятся во дворе завода. Спавнятся три группы военных. Вертолеты улетают.

Военные с двух сторон обходят завод и заводятся под рестриктер перед вагонами, где сидит группа сталкеров-кемперов. Начинается Сражение 1.

Третья группа становится около Крота (сидит под рестриктером). 3 и Крот стреляют по точкам, 3 – walkers.

*Вариант А.*

Игрок помогает сталкерам и выносит военных (мало шансов). Для выживших сталкеров включается рестриктер во двор завода, где зажали Крота.

*Вариант Б.*

Военные выносят сталкеров и атакуют игрока. Если игрок до сих пор не пришел, то двое военных садятся на входе, двое садятся на территории, остальные по путям идут в ближайшее здание, ходят по зданию и выносят сталкеров кемперов.

**Время изготовления: 13.06.2005**

## Часть 2

После окончания Сражения 1, Крот связывается по PDA:

*Сквозь стрельбу, левые зажали меня во дворе, помогите, кто может.* (звук)

Дается задание: *Спаси Крота. Подсвечивается иконка Крота.*

Идем во двор.

Условие перехода Крота и 3 военных со стрельбы по точкам в универсальный комбат:

- игрок вошел в зону
- тайм лимит 10 минут
- гибели одного из 6-х

Если 6 военных во дворе гибнут, Крот говорит:

*Спасибо, друг. Выручил меня, одной ногой на том свете уже стоял. Военные не оставляют дела не доделанными. Нужно уносить ноги, сейчас здесь будет спецназ. Побежали – я тебя выведу.*

Крот по точкам бежит к колодцу.

В это время у вагонов за забором спавнится спецназ и по путям патрулирует базу. Прилетают 2 вертолета, которые летают по точкам, и атакуют, если есть игрок и сталкеры. Сбалансировать облаву спецназа нужно так, чтобы игрок не мог там выжить.

Крот добегают до колодца и 1 час ждет игрока.

Если подходим к Кроту, он говорит:

- что прямо перед ним вход в подземелье, где много добра, но опасно
- если мы не были у Серого, то ветка актёрского диалога «а что вы здесь делаете... я ищу Стрелка...», он рассказывает, что нашел тайник группировки Стрелка, дает флешку с указанием на карте тайника Стрелка. Задание – *найти тайник Стрелка.*
- если спрашиваем о Стрелке и были у Серого, он рассказывает, что нашел тайник группировки Стрелка, дает флешку с указанием на карте тайника Стрелка. Задание – *найти тайник Стрелка.*
- если спрашиваем о НИИ Агропром. Говорит, что дофига военных, в лоб пройти нереально. Только стелс. Идти не советует, но если у тебя мозгов нет, то попробуй. Ты же знаешь, вояки кажутся непобедимыми только в кино и на парадах. Кто в армии был занят – солдат спит, служба идет. Найди расписание пересменок.

**Время изготовления: 20.06.2005**

*Схема 37 Высадка десанта*

*Схема 4. Штурм базы*

*Схема 3. Штурм Басаева, засевшего в здании*

*Схема 57. Идем за Follower*

*Схема 58 Контроль территории*

## НИИ Агропром

**Вход на территорию:**

В НИИ ведут 2 дороги. На них стоят небольшие заставы 2-3 человека. От застав до НИИ ходят патрули. Отстреливаются от монстров.

В PDA у этих солдат можно найти запись, что военных донимают крысы, которые лезут из коллекторов (подсказка на то, что на территорию можно пройти по канализации). Провинившихся военных отправляют в коллекторы.

У нейтральных сталкеров, в разделе что у Вас тут интересного твориться, можно узнать за деньги о Крысолове, который живет на болотах. Это местный герой, который развел столько крыс в коллекторах, что скоро они съедят заживо легавых. Появляется подсветка болота.

Также от них можно узнать и о системе коллекторов, но без подсветки входа.

Войти на территорию можно 3-я способами:

- пробраться стелсом ночью
- самому найти коллектор
- найти Крысолова и у него точно узнать расположение входа в коллектор

**Время изготовления: 22.06.2005**

### ***На территории НИИ***

По территории НИИ ходят патрули. В здании 1 и 2 этажи заполнены патрулями, так что стелсом можно пробраться. На 3 этаже, где лежат документы, патрулей слишком много.

Патруль 3 этажа в 11 вечера меняется одни из здания выходят, вторые из казармы заступают. У игрока есть пол часа чтобы стурить документы и сныкаться на территории, пока не придет смена.

Расписание есть в каптерке капитана и написано краской на стене казармы при выходе из коллектора (не заметить тяжело).

У любого убитого военного и пару раз в НИИ можно найти карту НИИ с системой охраны. НА ней указана машина – подсказка, как уходить с уровня. (пока нету слива информации с PDA)

**Время изготовления: 24.06.2005**

### ***Выход с уровня***

Взять документы мы можем двумя способами:

1. Тихо, не подняв тревоги
2. Громко, подняв тревогу – народ суетиться, летает вертолет.

На одном из выходов стоит машина, второй сильно защищен.

После получения инфопоршена, что документы у игрока: Торговец говорит по PDA: XXXXXX

Получаем задание: *отдать документы Бармену*  
от НИИ до заставы через менее защищенный выход спавнятся патрули военных (3-4).

Если украли документы тихо – улепетываем просто на машине или ножками.  
Если подняли тревогу – нас преследует вертолет. Прорываемся через патрули – отстреливаемся.

*Схема 50 База.*

*Схема 46 Кража предмета с охраняемой базы.*

*Схема 35 Машину гонят по уровню-сосиске*

**Время изготовления: 30.06.2005**

**Дополнительно Схема 58.**

**Дополнительные задания**

*Встреча с Крысоловом(иконка)*

На болоте вагончик, в котором сидит крысолов. Пройти поле аномалий и радиационные очаги.

Дошли до вагончика – получили подсветку входа в коллектор и подсказку на каптерку капитана.

**Время изготовления: 03.07.2005**

**Второе прохождение**