

Сейчас мы не обращаем внимание на возможное неправильное поведение игрока, а когда будем иметь сюжет в игре – будем прогонять его и в нужных местах ставить «аварийные» инфопоршины

:

1: Через tutorial, вход в игру.

- Рождение игрока у торговца. (**работают скрипты оружие неактивно+ Дверь открыта/закрыта, +Торговец**). В ПДА – задание – убить Стрелка. И Фотография Стрелка в ПДА – будет. Но, на самом деле это будет фотка Призрачного сталкера.

Скрипт – убрать оружие

После вводного диалога «Меченный я тебя спас и про то, что игрок «должен»» его отправляют в tutorial на проверку действительно ли у него все в порядке с головой.

Окно диалогов не появляется. Только озвучка и сообщения по ПДА.

«Связь с тобой осуществляем через ПДА. На карте я тебе даю первое задание нажми М..на карте оно отмечено..Это артефакт за аномалиями..Тебе предстоит определить проход между ними и взять его».. «теперь нажми ... здесь описание задания ... там же ссылка на сопутствующую информацию» «Иди» общение при юзании обрывает «иди на задание не теряй время»..»я тебе все сказал»... «Меченный, а ты не зомбирован часом»..потом – молчит.

Скрипт «дверь» – открывает дверь. Теперь она будет открываться всякий раз при ее юзании.

При выходе в лагерь торговец обучает нас пользоваться контакт листом : «Нажми Contact (C).... В контактах и на минимэпе на лицевом визоре ты видишь людей в радиусе 250 метров с включенными ПДА. Там указывается их отношение к тебе. Будь внимателен если там появляются враги. Впрочем бандиты и гы-ыы («шутит») мутанты не включают обычно ПДА так, что будь внимателен в Зоне»

В деревне лагерь. Нас не пускает охрана. Действуют по схеме нейтрала в общении «Меченый и грузовика смерти... тебе нет прохода в лагерь» «В лагерь ты не пройдешь.. Иди на проверку.» «Сначала докажи, что ты не зомби», «а-аа, Меченый – дуй на проверку сперва, потом потолкуем». «Лучше уйди»

- первый пункт tutorialа – работа с картой – на ней указана точка нахождения артефакта мы должны подойти и проверяя болтом путь пройти между 2-3 аномалиями.

- в момент подхода к аномалии минцер в нее вбегает плоть и ее рвет на части. Уничтожение плоти активизирует появление иконки торговца с глубокомысленными словами «будь осторожен в следующий раз на ее месте можешь быть ты» и нового задания:
- «бросая болты перед собой ты определяешь безопасный путь мимо аномалий»

-берем артефакт – запуск скрипта «вертолет»

Где то в этот момент – слышим звук вертолета и звук автоматной стрельбы – вертолет атакует, стреляющих в него сталкеров возле вагона и убивает их. Начинает Работать СОС на ПДА (мы видим сталкера Бродягу), и, новое задание на карте

- идти к раненому сталкеру просящему о помощи...

-тул тип остерегайся крупных стай мутантов. Когда их много они смелеют

По пути на север от нас размещаем ряд аномалий mosquito болд и стаю кабанов играющих с трупом. Кабаны атакуют нас и их как щепки разбрасывает аномалия.

-Раш кабанов в аномалию.

- при подходе к вагончику тул-тип – обыщи трупы возможно тебе пригодятся аптечки

мы заходим в вагончик и видим (слышим) раненого сталкера-нейтрала.

Тул-тип дай ему аптечку

Юзая сталкера отдаем ему аптечку через диалог. Мгновенно меняется отношение на дружеское (мигает слово friendly). Сталкер говорит спасибо и передает нам через диалог слова «сходи в лагерь к сталкеру Волк – он главный в лагере. За мое спасение он отблагодарит тебя....

Если мы поступили с раненым именно так, появляется голова торговца и, получаем новое задание.

- иди в лагерь бродяг в деревне (иконка на карте) за артефактом Волка.

-приходим в лагерь; часовые на нас не реагируют, если мы не подходим с ножом на расстояние общения – в этом случае стандарт – «отойди считаю до трех»..нападение – переход всех бродяг во врагов и смерть. Находим в группе у костра самого крутого – он стоит в костюме сталкера (в отличии от остальных) и смотрит на нас со словами «Подходи пообщаемся, Толик мне передал, что ты придешь» + стандарт «не стой столбом – тебе плата что не нужна?».

Через диалог берем водку, бинты, патроны к ПМ, и Фонарик. Можем пообщаться о Зоне. Получаем инфу в ПДА. Мигает иконка ПДА с надписью «Обновлена информация в ПДА»...иконки обновления мигают и в разделах «Энциклопедия и т.д». Возможность получение задания «бандиты на заводе». Также говорит что

про стрелка можно будет узнать у сталкера возвращающегося из глубокого рейда в Зону.

- мигает иконка торговца «Будем считать, что курсы взлет- посадка ты прошел. Возвращайся за заданием и оружием»

- возвращаемся – торгуем, общаемся, получаем доступ к **получение заданий**. За артефакт можем купить можем пистолет РМ, аптечки.

...если же мы убили раненого сталкера и забрали то что у него было, мгновенно спаунится за вагончиком сталкер-бродяга который с криком «он убил Толика» убегает в лагерь бродяг в режиме бег-паника. Появятся иконка торговца «ну и придурок же ты...теперь бродяги не пустят тебя в лагерь. Ладно, заберай все что у него было и дуй ко мне, я у тебя это куплю, будем считать что проверку ты прошел..а с бродягами будешь сам разбираться». У сталкера находим артефакт. Тьюториал в этом случае закончен...на ПДА в контактах мы видим вонных(енему), бродяг (neutral) охранника (neutral) торговца (neutral)

- возвращаемся – торгуем. Общаемся, получаем доступ к **получение заданий**. Купить можем пистолет РМ, аптечки, двухстволку (ограничить ей радиус боя)

Эскейп

скрипты:

- Торговец
 1. Дверь
 2. Охранник
 3. Убрать оружие
- Блокпост-Гулаг,
 1. Дневные патрули от блокпоста до моста, от моста до выхода с уровня.
 2. Часовые под мостом.
 3. Снайпер на мосту.
 4. Рейд при убийстве 2-х военных.
 5. Рейд по времени и получению актером задания на завод.
 6. Командир.
 7. Снайперы на дальних вышках.
- Бандитский Гулаг на заводе.
 1. Костер.
 2. Часовые.
- Сталкеровский Гулаг и смарт-тэррейн в деревне.
 1. «посиделки у костра» в деревне возле торговца.
 2. Часовые.
 3. Патрульные
 4. Сон в домиках.
- Скрипт, день/ночь по всей территории.
- Животные в рестрикторах охраняющие свою территорию и здесь же смарт «тут можно жить монстрам такого-то типа».

- Убийца-кемпер в вагончике и там же смарт тэррейн «посидеть покемперить» и «здесь можно спать сталкерам».
- Раненый в дальнем хуторе окруженный собаками..
- Смарт тэррейны в некоторых домиках «осторожный осмотр дома» и в этих же домиках «место где спать для зомби».
- Смарт тэррейны в некоторых домиках «здесь можно спать сталкерам».
- Зоны «здесь можно спрятаться от Выброса» во всех помещениях . У
- Универсальные скрипты: сон, еда, атака вертолета, общение сталкеров и актера
- Вертолет, атакующий сталкеров входящих в специальные зоны.
- Нычки с аптечками, патронами и едой в удаленных частях уровня.
- Нычка с прицелом для АК в вагоне над мостом.

Задание 1 и 2 дается сразу.

1. «Артефакт 1»

Схема смарт-тэррэйн по схеме «животное–кэмпер», Схема смарт-тэррэйн кемпер

«Сходи к северу от завода на пустырь. Там постоянно много «воронок». Если заманить в них монстров, то эти аномалии рождают артефакты (*обновляет Энциклопедию а разговоре*). А там, как раз плоти любят обитать. Вот и попробуй этих свинок обдурить. Опасайся только бандитов на заводе, мимо которого будешь проходить. Кстати по ним у меня тоже есть предложение» (*обновляет Энциклопедию в разговоре*).

При подходе плоти начинают гнать сталкера в нашем направлении, убивают и играют телом. Потом разрывают. Видят нас, атакуют. Между нами аномалии в шахматном порядке. Задача игрока убежать от них таким образом, чтобы заманить их в аномалии. При получении данного задания активируются иконки всех аномалий в этом районе. В удачном варианте мы получаем рандомное количество простых артефактов. Если плоти пройдут через аномалии и их останется много они продолжат гнать нас и возможно пригонят к снайперу.

2. «Найти схрон бандитов на Заводе»

Схема Гулаг + Смарт–тэррейн «кэмпера» + «посиделки у костра», + смарт тэррэйн по схеме «животное–кэмпер», + схема «ночь-день» на подходах к заводу.

«Бандитов на заводе обосновались...они всех тут достали... вон недавно моего сталкера мочканули, а он неплохой хабар мне нес ...Я поговорил со сталкерами они готовы их шугнуть. А тебе, я предлагаю вот что: ты в этот момент, когда они мочить друг-друга будут, постройся найти схрон бандитов и тяни все стоящее сюда. А то сталкеры все себе прикарманят...Жалко...Скидываю тебе схему завода и предполагаемое место схрона. Если я по пеленгу увижу что ты на заводе – сразу высылаю сталкеровскую группу. Ну а ночью ты уж сам. Если тихо действовать, можно и без крови обойтись. (*чердак –гарантировать ноды*).» (*обновляет дневник картой в разговоре*).

На заводе и вокруг добавлена статика для хорошей драки. Добавлены лесницы – если подтянуть физ-ящик можно с него запрыгнуть на лестницу и залезть на крышу с которой бой еще более виден. Если мы не будем стрелять то для обеих участвующих команд не должны представлять интерес до тех пор пока не начнем стрелять. Или придя на завод и «тихо» сняв часового мы можем прокрасться на второй этаж и в этот момент увидеть бой во дворе между бандитами и сталкерами через окна. На третьем этаже будет сидеть сталкер бандит-часовой который охраняет вход на чердак. Это кемпер. Стреляет из окон по сталкерам. Ночью бандиты собираются на первом этаже завода и оставляют двух часовых на входах – можно прокрасться через вторую пристройку и завалить всех с балкона или перелезть на второй этаж через крышу пристройки – забрать хабар и также уйти. Они все будут на 1 –м этаже.

По выполнению этих заданий – задание на Агропром и Электра в деревне.

3. «Артефакт 2»

«Пришел заказ на артефакты «электра»...в принципе, тут недалеко за насыпью в брошенной деревне есть пару слабеньких «электр»». Хороших артефактов ты там врядли найдешь...за ними в глубину Зоны идти надо. Но заказчику и простые «искровики» подойдут.» обновляет Энциклопедию в разговоре

На карте появляется подсветка деревни за мостом при наведении. Искать аномалии придется самому. Идя к этому месту по прямой приходим к тоннелю мимо небольшой стаи собак и парочки кабанов в перелесках. Собаки нападают на кабанов, которые зашли на их территорию и после драки кабаны спасаются бегством (кол-во тех и других нужно отладить для получения нужного эффекта). Собаки не выходят из рестриктора. В тоннеле висит Жгучий пух, лужи Студня и сильная радиация. Лежат трупы зомби. При подходе они ожидают нас оживая гонят вглубь тоннеля к пуху. При попытке пройти под мостом мы натываемся на часовых. Добавленная статика позволяет им хорошо вести бой в этом месте. Еще дальше снайпер. Дальше еще один переход через насыпь, но тогда путь в деревню станет очень длинным.

По приходу

«У командира блок-поста я выудил важную инфу. На Агропроме военные ищут документы касающиеся неких сверхсекретных разработок. Я уверен что это как то связано с центром Зоны. Я даже представить не могу КАКИЕ там поля артефактов....нужны эти документы по горло..., что все что накопили военные охраняется, где-то на третьем этаже здания НИИАгропром... Короче, Меченый, башляю много, потому, как украсть это у военных сталкеров будет очень не просто...они крутые вояки - берегись..мож –ночью прошмыгнешь»

Задание за Агропром: украсть документы

4. **«Документ».** Важный скрипт. Приходит по времени после выполнения одного из первых заданий...и по достижению середины уровня по идее по пути на агропром. Желательно ночью.

Появляется иконка торговца «Меченный, пришел сталкер из глубокого рейда в Зону!!!. Ждет на хуторе справа за мостом. Ему видимо худо пришлось, просит медикаменты. На него нападают мутанты. Говорит что продержится не более 30 минут. Он несет мне важные документы. Возможно знает о Стрелке.. бегом к нему.. даю координаты.» Время идет по часам интерфейсе. И нужно для финального броска собаки. *До этого момента все мало, что знают о Стрелке. «Ушел на Север к центру Зоны».*

Раненый сталкер в дальнем хуторе справа за мостом. Дом окружен собаками. В дом заходят по одной и мрут на входе. Раненый сталкер с фонарем стреляет из мощного пистолета. На входе лежит несколько трупов собак. У нас выбор, как всегда – посмотреть, что из этого получится или помочь ему. Просит аптечку и говорит о сталкере Сером. Дает карты Агропрома и Гарбаджа. Труп нам не даст карт.

Остается задание

5. **«Ящик на блок посте» (задание Волка)**

В чемоданчике – не артефакты, а инфа принесенная военными сталкерами из первой экспедиции по Агропрому и стартовая нить сюжета. В ей говорится о том что военныеДо этого момента все мало, что знают о Стрелке. «Ушел на Север к центру Зоны».

Вариант прохождения 1. – напасть на патруль. Вызвать рейд и прокрасться на блокпост пока там мало солдат. Рейд ставить в казармах и возле командира. Сидят возле костра.

Вариант 2. Дождаться ночи и прокрасться в комнату Командира. Он пьяный спит в душе. Рейд уходит в сторону дальнего кордона и сидит у костра. Патрульные в бараче спят на матрасах. Только Часовой на вышке – смотрит в точку куда светит прожектор. + 2 часовых которые ходят вдоль забора. При нападении прибегает рейд, которые видят в темноте как кошки.

Уехать в обоих случаях с блокпоста можно на машине.

По приходу с блок-поста

«Ну что ж Меченный, вижу парень ты не промах...А у меня для тебя новости... возможно узнаешь скоро, где Стрелок ховается... Сталкер Серый вышел на связь...говорит что знает про Стрелку...Ждет тебя в Гаражах на Свалке...»

Дополнительная болтовня

«...Хотелось бы знать конечно, что с тобой стряслось до «грузовика смерти»... Не вспомнил часом?...вижу не вспомнил...Кстати, грузовик то «твой» ты посмотреть не хочешь?...он в районе свалки лежит...Вобщем хватит болтовни...Есть дела поважней... Артефакты и много...Денежек неплохо заработаешь...на Свалке артефакты как грибов после дождя...правда фонит по полной прогармме – так, что советую прикупить у меня водочки и антирада – нафиг тебе после свалки светится...ты ж не новогодняя елка...гы-ыыы... Короче, на «свалке», много вкусного...Найдешь - тяни»

Гарбадж

Итак, в случае если игрок идет «по плану» имеем задание

1.«Встретится с Серым на Гаражах, расспросить о Стелке»

+ дополнительные, связанные с нижеприведенными скриптами. (ОБСУДИТЬ)

Оживляющие скрипты, с возможностью использования их как вспомгательные задания *Общая идея в том чтобы игрок шел через уровень к Гаражам и попутно получал сопутствующие задания если необходимо*

Драммомент

*На входе на уровень отыгрывается скрипт стрельба в прячущегося новичка новичка бандитами. Помогая тем или другим мы должны добиться осязаемой реакции. Например, благодарность новичка за спасение. Он кричит «спасибо, друг, давай поговорим». В диалоге возможности: «возьми артефакт – недорогой но все-же», при предложении о партнерстве - «готов отработать («**натурой**» ☺), «возьми карту Темной Долины», делится информацией о «маньяке снайпере», о «блок-посте долга.»*

Если помогаем бандитам-они без слов, атакуют.

Далее

Кран

(добавляется геометрия)

- *днем и ночью место смарт-тэррейна «посиделки и сон у костра для бандитов». Этот смарт-террэйн является сборным пунктом для скрипта «идти на стоянку техники драться со сталкерами»*

Руины.

(добавляется геометрия)

- днем место смарт-тэррейна «покемперить» для бандитов.
- ночью живут кровососы.

Стоянка техники

(добавляется геометрия) (находится в низине, идеальное место для наблюдения за схватками с попконом в руках)

- система смарт-тэррейна «иди сюда, когда вас больше 2-х, здесь клево подраться с бандитами/сталкерами. Если пришли, а там нікого нэма ждать – кемперить...ждать

Избушка, где сидят сталкеры нейтралы

– смарт-тэррейн «собраться для драки с бандитами» по сбору кворума идти драться с бандитами.

«Грузовик смерти»

(добавляется геометрия)

- место смарт тэррейна для собак и псевдособак «полетели птичка - там много вкусной еды», полуразложившиеся трупы и обглоданные скелеты.

Тоннель, где живут плоти

(добавляется геометрия)

- место смарт тэррейна для плотей «полетели птичка - там много вкусной еды», полуразложившиеся трупы и обглоданные скелеты.
- плоть затягивает труп сталкера с дом.

Маньяк в тоннеле

Маньяк-убийца (снайпер на мосту), убивает всех, кто пытается подобраться к мосту, вечером собирает добро и уходит туннелями. В туннеле куча трупов сталкеров, много изношенного добра и артефактов. Маньяк - очень крепкий ветеран, после сильного ранения убегает в туннель, применяет аптечки и остреливается.

Рейд-Долга (Гулаг)

уже достаточно нормально реализован вроде

- петлеобразный путь с отстрелом монстром по времени –суток - днем один раз в час – бегаем, ночью к костру. Актера предупреждают дистанционно по ПДА в **любом случае** (чтобы он не начал с дуру в них стрелять) – «ты на территории Долга. При атаке будешь убит.» В

диалоге – «к бару не пропустим – новичков туда не пускаем....в группировку тоже не пустим...но трогать не будем»

Бандиты в Гаражах

(добавляется геометрия)

Бандиты переносятся в главный гараж...там добавлена геометрия для возможности драки. Их не видно с улицы..В центре костер.

При входе за ворота срабатывает скрипт – «драка в гараже»...Дерутся 3-4 бандита и Серый...Включается SOS...Вероятно его убьют...Можно дать возможность игроку спасти Серого – по моему более живо. Если спасли-диалог. Серый лежит раненый...А потом умирает...Или, мы его лечим, он нас благодарит и уходит в симмуляцию отдав все инфопорции...Анимации делали ведь. Ну, а не спасли – ПДА с трупа.

Или как раньше, по простому.

Скрипт «ограбление» с возможностью подраться. Правда тогда дубляж скрипта на входе на Гарбадж.

Получаем «ПДА» Серого...

*Если мы входим в гараж через подzemелье – то драка активизируется непосредственно перед выходом игрока из подвала. Таким образом у него увеличивается шанс увидеть Серого живым. В подzemелье – **fireball** –усложняет нам эту задачу*

*Если игрок туп или принципиально не хочет брать инфу, затем, убивает весь лагерь Долга и приходит на Бар...и опять всех убивает...то вызов от Бармена и задание идти на Агропром.
Обдумать варианты аварийных скиптов...*

Возвращаемся после Агропрома...При подходе к озеру

Далекий вой стаи.

Выходим из ворот или через подвал к луже –

Раши монстров *В скрипте добавить звук топота монстров и плавно затихает к концу раша. Увидел пулемет – стреляет не увидел – действует на свой страх и риск. Если рейд рядом – участвует.*

АГРОПРОМ

Практически все остается по сценарию. Оживляется смарт-террэйном и день ночь. Выход на Янтарь – очень сильная радиация.

Расстрел группировки,

Вертолет,

Досмотр трупов,

ПДА с указанием на схран

Рейд военных сталкеров

Подвал со схроном, *находим ПДА андейт инфопоришина – Призрак , партнер Стрелка*

Нычка на озере с зомбированным сталкером

Военный сталкер «испуганный» - драммомент

– преследуемый кровососами, если помогаем – дает нам инфу, где искать и как (прийти ночью...они там спят все - (вариант) или просто благодарит – переходит в нейтралы и уходит в НИИ.

Гнездо кровососов

ГУЛАГ военных сталкеров на Агропроме

- пройти мимо патрулей на улице и в здании, мимо спящего охранника, забрать чемодан с бумагами и дискетами. Инфопоршин. «Супер, дуй к бармену на Росток...мы с ним в паре работаем...с патрулем Долга он переговорит»..угнать машину и тикать