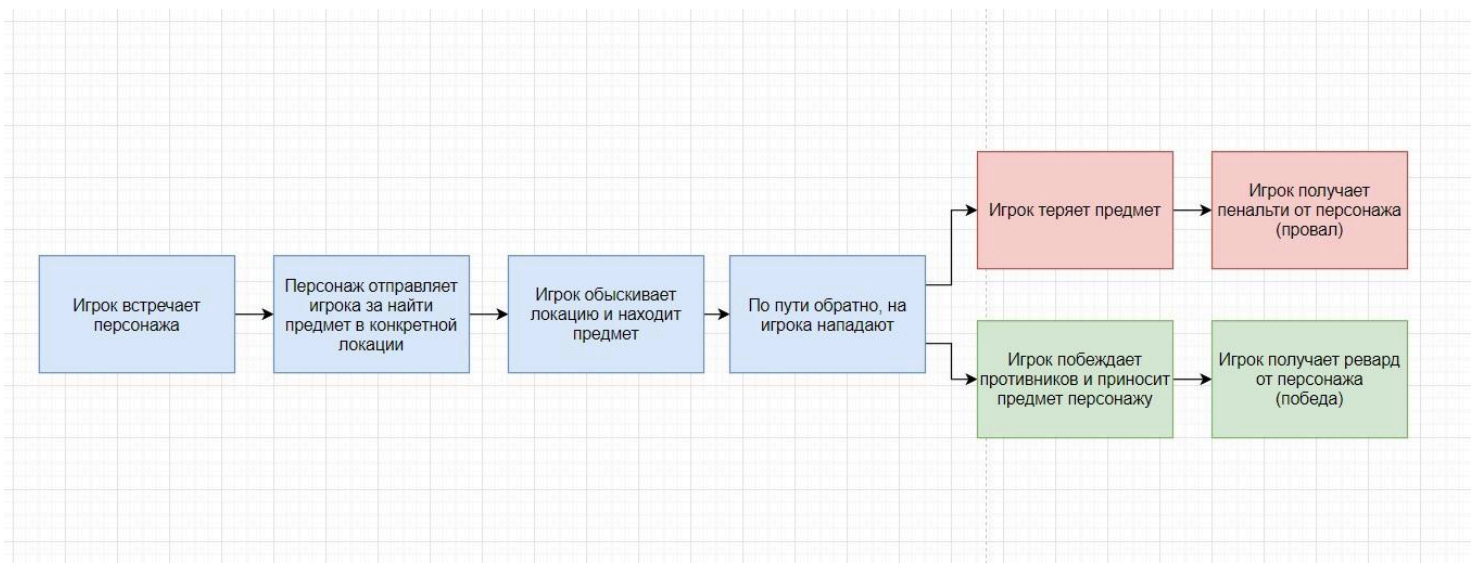


Квест с выборами

Диалог, сеттинг постапокалипсис

Примечание: только диалоги без дополнительных описаний

—
Схема:



Игрок встречает персонажа

Персонаж: Эй! Стой, где стоишь! Наступишь и останешься без ноги.
Я - Мэлс, сторож пустоши. Слежу за тем, чтобы простофили как ты, не разрушали...местный ландшафт.

Игрок:

1. Ландшафт? Это шутка такая?
2. Что это за место?

Мэлс: В пустоши самый высокий уровень радиации, так что советую ничего здесь не трогать.

Игрок:

1. Где ближайшее поселение?
2. Где можно найти лекарства?
3. Почему ты один?

Мэлс:

1. Ближайшее - в 100 км. Но если тебе нужно что-то конкретно, можно и поближе найти.
2. Есть тут одна заброшенная база, но это опасное дело... Я сам туда лишний раз не хожу.
3. Правила трёх “не”: НЕ шуми, НЕ понтуйся и НЕ ходи на странные звуки. Мало кто знал из прибывших это правило. Хотя очевидно же...

(Примечание: игрок должен остановиться на вопросе про базу, с остальных (1 и 3) игрок возвращается назад к представленным вариантам ответа)

Персонаж отправляет игрока найти предмет в конкретной локации

Игрок: Проведешь меня на эту базу?

Мэлс: Я? Нет. Но могу показать дорогу. Если ты принесешь кое-что оттуда.

Игрок: Что тебе нужно?

Мэлс: В госпитале есть зеленый ящик с орлом на крышке. Но не открывай его, если жить хочешь.

Игрок: Хорошо.

Мэлс: Ещё мне нужна гарантия, что ты вернёшься.

Игрок:

1. Разве у меня есть выбор?
2. Какая гарантия?

Мэлс: Оставь что-нибудь ценное.

Игрок:

1. Оставить оружие
2. Оставить воду
3. Оставить снаряжение

Мэлс: И шевелись быстрее. Пустошь не терпит тихоходов.

Игрок обыскивает локацию и находит предмет

Игрок: Где же этот зелёный ящик...

Умиравший: Помоги-и-и-и мне.

Игрок:

1. Что случилось?

2. Как тебе помочь?

Умиравший: На меня напали...Мне нужно...

Игрок: Мужик? Мужик! Очнись!

(Примечание: умер короче, идём дальше исследовать)

Игрок: Посмотрим, что у него в карманах. Вряд ли он будет против.

По пути обратно на игрока нападают

Агрессивный неприятель: Ты что забыл в пустоши, щенок?
(вместе с бандой)

Игрок:

1. Ты кого щенком назвал?
2. За такие слова можно лишиться языка.

Прихвостень из банды 1: Это наша территория!

Агрессивный неприятель: И пришельцам мы здесь не рады.

Игрок: Я всё равно уже ухожу.

Агрессивный неприятель: Не так быстро, сопляк. Что у тебя в сумке?

Игрок: Не твоё собачье дело.

Прихвостень из банды 2: Похоже мамочка не учила тебя хорошим манерам?

Агрессивный неприятель: Всё, что здесь есть - моё, так что показывай.

Игрок: Поцелуй меня в зад.

Агрессивный неприятель: Не хочешь по-хорошему, будет по-плохому.

Игрок: Это мы ещё посмотрим.

(Примечание: сражаются)

1. Игрок теряет предмет

Агрессивный неприятель: Беги-беги, пока ноги не оторвало!

—

Игрок: Что же делать? Не лекарств, не зеленого ящика....Может, сторож знает другую базу?

Игрок получает пенальти от персонажа (провал)

Мэлс: Ну как успехи?

Игрок: Столкнулся с мародёрами.

Мэлс: И?

Игрок: Есть другая база?

Мэлс: Другой нет. Ясно всё с тобой.

Игрок: Эй! А вернуть оружие\воду\снаряжение?

Мэлс: Нет зелёного ящика - нет оружия\воды\снаряжения. Понял?

Игрок: Да понял, понял! Убери нож! Ненормальный что ли...

Игрок:

1. Вернуться на базу
2. Уйти

2. Игрок побеждает противников и приносит предмет персонажу

Игрок: Разбежались, собаки! Пока я ещё добрый.

—

Мэлс: Ну как успехи?

Игрок: Столкнулся с мародёрами.

Мэлс: И?

Игрок: Набрал кучу барахла.

Мэлс: А ящик?

Игрок: Вот, держи.

Игрок получает ревард от персонажа (победа)

Мэлс: Если честно, я думал, ты тамдохнешь.

Игрок:

1. Ну спасибо, значит такого ты обо мне мнения.
2. Хватит языком чесать, лучше верни оружие\воду\снаряжение.

Мэлс: Да, конечно, возьми.

Подсобил, так подсобил. Так что возьми еще и это.

Игрок: Что это?

Мэлс: Слаще спать будешь. Не ржавеет, не гнётся. Просто чудо, а не нож.

Спасибо за время и внимание!

[Вернуться к портфолио](#)