Level 1

Игрок появляется в доках «помещение 1» возле корабля, на котором он прилетел. Основное освещение не функционирует, тусклый свет аварийного освещения. Игрок видит корабль группы, которая прилетела на разведку ранее. В доках присутствует козловой кран, который управляется с панели управления, расположенной в будке в углу помещения. Ворота, ведущие в помещение 2 перегорожены упавшим контейнером, который игроку предстоит убрать с помощью козлового крана.

После того как игрок убирает контейнер он попадает в зону досмотра грузов (помещение 2). В данном помещении разбросаны деревянные и металлические ящики, также лежит труп одного из разведчиков, что указывает на то, что в данном помещении игроку грозит опасность. Срабатывает охранная система, дверь в доки закрывается, включается сирена, активируются турели и две лазерные решетки, которые прочесывают помещение по диагонали (ВАЖНО: при попадании игрока в поле лазерных решеток на него действует электромагнитное воздействие, как от взрыва ЕМП гранаты, снижается заряд биобатареи). Есть два места, где можно спрятаться: большой железный ящик, без одной стенки и коммуникационный колодец, который находится под открывающейся решеткой. В стене есть решетка, ведущая в вентиляционную шахту. Попасть в нее можно двумя способами: Вариант 1 – подставить маленький металлический ящик и запрыгнуть и Вариант 2 – запрыгнуть с открытой решетки коммуникационного колодца. Опция: игрок может немного пособирать лут из деревянных ящиков, если сможет вызвать огонь турелей на себя и подставить под огонь деревянные ящики*.*

Выбравшись из помещения, игрок следует по вентиляционной шахте. В решетке вентиляционной шахты (не открывается) игрок видит обугленный труп второго разведчика (находится в помещении 3 «склад») (в это место уже долетает НПХ). Игрок выбирается из вентиляционной шахты в помещение 4, где находит живого, но без сознания капрала Армстронга. Для оживления капрала необходимо доставить его в мед.отсек, где должен быть мед.робот (*получает информацию от Алекса Якобсона по инфолинку?*). *Примечание: корабль разделен на отсеки переборками – зеленые линии на карте.*

Игрок проходит в следующий отсек (помещение 5), где есть проход в заваленный и заблокированный коридор, ведущий в комнату управления охранными системами (помещение 11). Игрок следует далее в отсек (помещение 6), из которого есть проход в медицинский отсек. В медицинском отсеке игрок лечит капрала. Далее следует разговор с капралом из которого игрок узнает, что отряд разведчиков подвергся нападению неизвестного противника. Капрал не может выйти на связь с другими членами группы. Далее капрал будет следовать за игроком *Примечание: Умеют ли НПС лазить по вентиляции?* Управление капралом осуществляется через меню разговора.

Игрок может дальше пойти двумя путями: вернуться в помещение 6 и через помещение 7, где есть закрытая дверь, ведущая в комнату управления охранными системами (помещение 11) попасть в помещение 8, где его встретит НПХ. Игрок может убежать от НПХ и скрыться в 1) мед.отсеке 2) заваленном коридоре 3) в вентиляционной шахте в помещении 4. При контакте с НПХ игрок моментально погибает от электрического воздействия. Игрок может попасть в помещение 11 через вентиляционную шахту из мед.отсека (логическая задача на открытие решетки вентиляционной шахты?).

В помещении 11 игрок может отключить охранные системы в помещении 2, разблокировать все ранее закрытые двери в локации (в помещениях 7 и 9), а также пройти в КПП (помещение 12), где находит стойку пистолетами и патроны (???). *Примечание: оружие создает иллюзию защищенности у игрока и придает уверенности, возможно игрок попробует убить НПХ с помощью оружия и убедится в бесполезности такого способа.* Также из помещения 11 можно попасть по вентиляционной шахте в помещение 13 (комната с ремонтным ботом), где можно пополнить биобатарею. В помещении 13 также находится ученый, который объясняет, что НПХ это результат исследований, которые проводились в лаборатории на втором этаже, сообщает что большая часть ученых закрылась на втором этаже и обещает дать код от двери если игрок убьет НПХ. Игрок может исследовать помещения 9 и 10, откуда есть выход, через теперь открытую дверь, в помещение 2, где теперь отключены охранные системы и есть возможность спокойно пособирать лут из ящиков.

Если приблизиться к НПХ, оно начинает следовать за игроком по красной линии на карте. *Важное примечание: скорость движения НПХ должна бать такой, чтобы оно возвращалось на исходную точку раньше, чем игрок успеет оббежать по кругу, чтобы игрок не оказался в тупике в неработающем лифте. НПХ будет проходить сквозь стены, а игроку нужно будет открывать двери перегородок?*

*Примечание: как игрок догадается о необходимости воздействия на НПХ электромагнитным излучением? Подсказка от А. Якобсона?*

Как убить НПХ: оставить капрала в помещении 11 и заманить НПХ в помещение 2. В тот момент, когда НПХ будет в помещении 2 капрал активирует охранную систему (игрок покидает помещение 2 как и в первый раз – через вентиляционную шахту). НПХ попадает под лазерную решетку и взрывается от воздействия электромагнитного поля (как ЕМП граната). Затем капрал деактивирует охранную систему, и игрок может исследовать место гибели НПХ, где находит батарею.

*Примечание: аналогичные батареи игрок находит в помещении с лифтом (помещение 14) и в помещении 13 (как вариант батарея вместо помещения 13 может быть на панели управления козловым краном и ее демонтирует капрал)*.

Ученый после выполнения квеста с НПХ объясняет, что, т.к. реактор заглушен, основное электропитание не работает и для работы лифта необходимы 3 резервные батареи.

Одна из трех батарей должна быть уже установлена на панели управления лифтом, как пример. После смерти НПХ игрок получает доступ к двери, ведущей в помещение с лифтом. Лифт можно активировать при наличии трех батарей, установленных в слоты на панели управления.

Level 2

Игрок попадает на лифте на второй этаж, где может с помощью кода, полученного у ученого на первом этаже открыть дверь, ведущую в круговой коридор второго этажа.

Мигают оранжевые мигалки, тусклый красный свет аварийного освещения. Круговой коридор патрулируют два охранных бота (маленьких).

Игрок видит перед собой полуоткрытую дверь лаборатории исследования невесомости. После того, как игрок попадает в данную лабораторию, он становится свидетелем разговора между двумя учеными (мужчина и женщина), как позже выяснится – дочь профессора \_\_\_\_\_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

У игрока появляется выбор в диалоге: поддержать \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ или \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

После разговора, независимо от его результата игрок получает квест от дочери профессора \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ на поиски документов в каюте профессора, загрязненной химическими отходами (как выяснится позже – это сделал \_\_\_\_\_\_\_\_\_, чтобы замести следы, после неудачных поисков документов). Также дочь профессора \_\_\_\_\_\_\_\_\_ дает игроку защитный костюм, но с разряженной батареей, которую можно зарядить в электролаборатории (костюм можно заряжать многократно). Квест в каюте профессора будет на поиск нужного предмета по схеме «найди лишний предмет». После выполнения квеста дочь профессора рассказывает игроку что произошло на корабле и просит проникнуть в командную рубку.

Также игрок получает квест в электролаборатории от ученого, который разрабатывал НПХ. Ученый просит игрока проникнуть в биолабораторию (в биолаборатории стелс между спящими гризелями?), и на консоли управления медроботом указать ему ехать в электролабораторию, чтобы вылечить находящегося там раненного охранника. После выполнения квеста игрок получает от охранника ключ от склада инвентаря из которого через вентиляцию можно попасть в лифтовую шахту и дальше к реактору (возможно будет добавлена логическая задача для проникновения в вентиляцию).

Level 3

Игрок попадает из шахты лифта через вентиляцию в потолке в пункт управления реактором (вернуться назад нельзя, только после выполнения квеста). В помещении большое окно, через которое видно ядро реактора и ремонтного бота. В помещении много аппаратуры и консоль управления ботом. Реактор заглушен путем введения 6 графитовых стержней в ядро реактора. Стержни хорошо видны из пункта управления через окно, на каждом стержне номер от 1 до 6. Также из помещения можно попасть в реактор, но на игрока действует сильное радиационное воздействие, которое не позволяет деактивировать все 6 стержней (максимум 3, может будут желающие попробовать успеть). На каждом стержне есть кнопка, при нажатии на которую стержень вынимается из ядра. Игрок должен логическим путем дойти до того, что нужно нажать все 6 кнопок на стержнях с помощью ремонтного робота. Игрок должен знать от квестодателя, что т.к. реактор был заглушен в аварийном порядке, для его запуска необходимо вывести стержни из ядра реактора в определенном порядке. Последовательность первых трех стержней игрок знает. Остальные три он должен подобрать (Думаю игрок должен знать, что ошибся сразу после нажатия неверной кнопки, а не после нажатия всех 6 кнопок, так будет быстрее). После запуска реактора игрок получает связь с командным центром и на станции включается освещение, работает лифт, на котором игрок сможет попасть назад на второй этаж.

Level 4 (level 2 revisited)

Электроснабжение восстановлено, тревога отключена. Теперь есть доступ к командной рубке, в которой будет развиваться финальная часть мода.

Игрок спускается на центральном лифте. В холле перед лифтом его встречает дочь профессора и просит игрока предотвратить запуск оружия в командной рубке.

Игрок попадает в командную рубку и начинается разговор с \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Есть несколько концовок:

Концовка 1. Если игрок поддержал \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ в разговоре с дочерью профессора, то у игрока появляется дополнительная опция в диалоге, которая поможет предотвратить запуск оружия и убийство заложников. Концовка 1 «хорошая» - главного злодея уболтали, запуск оружия отменен, заложники живы.

Концовка 2. Если игрок не уболтал главного злодея, он запускает оружие, запускает вирусную программу и убивает заложников. Далее у игрока есть определенное время 6-10 мин на то, чтобы отключить 6 силовых блоков, расположенных на первом и втором уровне станции. Расположение первых трех силовых блоков игроку подсказывает искусственных интеллект, после чего погибает. Оставшиеся три силовых блока игрок должен найти с помощью детектора. Если игрок справляется с задачей, наступает Концовка 2 «средняя» - главный злодей мертв, заложники мертвы, искусственный интеллект мертв, запуск оружия предотвращен.

Концовка 3. Если игрок за отведенное время не успевает отключить силовые блоки, то происходит запуск оружия и наступает Концовка 3 «Плохая» - главный злодей мертв, заложники мертвы, искусственный интеллект мертв, запуск оружия произведен.