**ОСНОВНЫЕ СТОРОНЫ КОНФЛИКТА В ИГРЕ**

**Runner’s**

ЦЕЛЬ: состоит в том, чтобы выбраться из цифрового мира, так как они считают, что нахождение в этом мире сравнимо с прибыванием в тюрьме.

СОСТАВ: тестировщики, которые попали в этот мир из-за своей работы. Всем им дали задания тестировать игру в шлеме виртуальной реальности, после чего они и оказались в цифровом мире.

ПРОТИВНИКИ: данная фракция враждует с фракцией-секты Enslaved, а также с I-Corp.

Сторона конфликта, по типу фракции, нет никакого лидера. Численность около 50 человек, плохо вооружённых, но обладающими знаниями борьбы и с сектантами, и с корпорацией. Используют самодельные средства борьбы с роботами, по типу энергооружия и генераторов ЭМИ. Их разум не затемнён никакими идеями кроме поиска спасения из мира-ловушки (по их мнению).

**Enslaved**

ЦЕЛЬ: состоит в том, чтобы захватить власть в цифровом мире, избавиться от неверных (Runner’s) и поработителей (I-Corp). Данное формирование считает цифровой мир раем, который захватили и осквернили его противники. Их задача очистить этот “дивный новый мир”.

СОСТАВ: тестировщики, которые попали в этот из-за своей работы, также сбежавшие из плена I-Corp, также члены I-Corp обезумившие от нового мира.

ПРОТИВНИКИ: данное формирование враждует с неверными (Runner’s) и поработителями (I-Corp)

Сторона конфликта, по типу фракции-секты, называют себя Illuminators. Они стремяться очистить цифровой мир (рай) от неверных и поработителей. Их глава – Верховный старейшина. Он зовёт за собой своих соратников на очищение рая. Численность данного формирования в районе 75 человек, они вооружены самодельным оружием ближнего боя и только изредка они используют найденное оружие дальнего боя.

**I-Corp**

ЦЕЛЬ: состоит в том, чтобы пленить всех тестировщиков и поработить их для научного исследования.

СОСТАВ: автономные роботы в виде дронов и в виде гуманоидов, а также подготовленные учёные, которые могут использовать оружие в крайнем случае.

ПРОТИВНИКИ: все, помимо членов подразделения.

Сторона конфликта, по типу подразделения, находящегося на службе у корпорации. Они стремятся поработить всех живых тестировщиков для проведения экспериментов над их мозгом и сознанием в цифровом мире, где можно сотворить почти что угодно. Численность людей около 25 человек во главе с Профессором – главным учёным, который контролирует цифровой мир. Численность роботов и прочих механизмов неизвестна, но очень велика.

**ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА**

**Главный герой**

Молодой человек, возрастом 23 года. Он застенчив и не уверен в себе в социальной сфере, но чувствует себя профессионалом в своей работе тестировщика. Его можно описать одним словом – хикан. Он худощав и не высок ростом, с коричневым светом волос и болезненно-белым цветом кожи. Характер застенчив не женат.

**Подруга главного героя**

Девушка, возрастом 20 лет. Она очень общительна, но в тоже время очень жестока к своим врагам и тем более к предателям. Она не слишком сильна в своей профессии, но она руководствуется поговоркой «Имитируй, пока не получится». Она не высокая, с худощавым телосложением, с синим цветом волос и смуглым цветом кожи. Характер общительный не замужем.

**Верховный старейшина**

Мужчина в возрасте 45 лет. Очень заносчив и эгоистичен, но в тоже время ради своей веры готов на всё. Он также был тестировщиком, добился успеха в своей профессии, но его настиг кризис среднего возраста, и когда он попал в цифровой мир, он понял, что это рай для него и он пойдёт на всё, чтобы сохранить этот мир и очистить его от скверны. Характер заносчив не женат.

**Профессор**

Мужчина возрастом 50 лет. Жесток и исполнителен. Настоящий солдат, без вопросов выполняет все приказы, поэтому он и стал главой данной операции по исследованию возможностей человеческого мозга. Очень требователен к своим сотрудникам, также очень дотошно относится к роботам и прочим механизмам, которыми он заправляет. Характер жестокий не женат.

**Сюжет игры по учебной практики**

**Пролог**

Игра начинается с того, что главный герой находится у себя дома и получает посылку от заказчика, который прислал на тестировку игру и специальное приспособление для игры. Он читает задание о том, как тестировать и инструкцию к специальному приспособлению, которое оказывается шлемом виртуальной реальности. Герой приступает к своей работе и надевает устройство.

1 ЧАСТЬ

Главный герой появляется в цифровом мире. Он приходит в себя и видит, что это не игра, а другой мир. И герой понимает, что выхода нет. Он встаёт на ноги и прямо перед ним он замечает первое существо, которое начинает бежать на него. Он его убивает и во время боя главный герой понимает, что это робот, хотя по началу казалось, что это человек. Главный герой осматривается и во круг него трущобы, но в дали он замечает ещё таких же роботов.

И он начинает движение в их сторону после чего он сражается и видит такого же как он тестировщика, но тот находится при смерти, он успевает сказать пару реплик, после чего умирает, так и не ответив на вопрос волнующий главного героя есть ли выход из этого мира.

После чего он движется в сторону большого города, по дороге находя множество противников, которые готовы порвать его на куски, но превозмогая все трудности главный герой добирается до города, где замечает стычку таких же, как и он тестировщиков. Большая часть из которых сражается между собой, а остальные уже мертвы. Разобравшись с тестировщиками, которые атаковали главного героя, остальные, которые также сражались против падших, начинается диалог.

С ним начинает разговор девушка, которая предлагает главному герою свою помощь, в цели выбраться и указывает ему путь к лаборатории, где возможно есть ответ на вопрос, можно ли выбраться отсюда. Её помощь будет заключается в том, что она даёт ему рацию, по которой будет держать связь с главным героем и помогать ему информацией.

2 ЧАСТЬ

Действия продолжаются на улицах города, где главный герой находит подозрительных летательных существ, это оказываются дроны, которые являются охотниками на всё живое. Герой понимает, что оружием ближнего боя не одолеть подобные механизмы. И главный герой остаётся без радиоподдержки своей новой помощницы, он замечает какой-то протез, похожий на оружие дальнего боя. Он снимает свой протез в виде **оружия ближнего боя** и меняет его на найденный и понимает, что это подобие энергетической винтовки, способной уничтожать подобных существ. Главный герой устраивает расправу над летающими над ним дронами. После чего довольный начинает осматривать их.

Понимая, что они полностью автономны, он уничтожает глушилки сигнала, которые установлены на этих дронах. И сообщает о них по рации, его подруга говорит, что это новые механизмы, раньше их не встречали не в городе, ни в трущобах.

Герой начинает движение по улицам пустого города, где изредка встречает дроны и других роботов, у которых одна лишь цель избавиться от живых существ в этом городе, при этом регулярно связывается по рации и сообщая о своём местоположении своей собеседнице. Главный герой замечает, что здание за ним рушится, перекрывая ему дорогу назад после чего происходит взрыв прямо перед героем, его отбрасывает. Поднимаясь, он замечает, что перед ним находится огромный робот, с пушкой наведённой на героя. Он понимает, что это конец, но сразу же он видит, что у робота есть уязвимое место – его спина. Он перепрыгивает его и делает несколько выстрелов из своего протеза, после чего робот падает без сил. Осматривая, его герой понимает, что внутри кто-то находится, вскрыв тело, он замечает, что внутри человек, который по всей видимости управлял этим огромным роботом, чуть не убивший его несколько минут назад. Главный герой, начинает допрашивать этого человека, но тот успевает сказать лишь о том, что он состоит в подразделении «I-Corp» и что главному герою не выбраться из этого мира. После чего голова допрашиваемого взрывается.

Главный герой связывается по рации со своей подругой и сообщает о случившемся, после чего они сходятся во мнении, что их путь лежит в лабораторию в логово «I-Corp».

3 ЧАСТЬ

Главный герой вместе со своей путницей по рации договариваются о встрече рядом с лабораторией. И наш герой знает свой и путь и начинает идти по нему. Он попадает на промзону, где противники становятся более свирепыми и опасными. Промзона оказывается источником новых вызовов для главного героя. Здесь механизмы и роботы становятся не только свирепее, но и умнее. Главный герой и его подруга, следящая за ним через радио, понимают, что вход в лабораторию будет охраняться особо тщательно. Пока герой продвигается по промзоне, он сталкивается с огромным механическим существом, выше и массивнее всех предыдущих. Бой с ним оказывается тяжелым, но главный герой находит слабое место и, с помощью своего нового оружия, удается победить. Когда он приближается к лаборатории, он замечает, что его пути перекрывают три силовых поля, защищающих вход. Ему приходится разгадывать загадки и решать логические задачи, чтобы деактивировать поля. Каждый раз, когда он решает задачу, он чувствует, как напряжение растет, и он понимает, что время на исходе. Наконец, последнее поле деактивируется, и главный герой входит в лабораторию.

Внутри лаборатории героя встречает ошеломляющий вид. Это не просто место исследований, это целый мир технологий, созданных "I-Corp". Герой осматривает лабораторию, пытаясь найти ответы на свои вопросы. Он находит записи, которые раскрывают, что этот мир, в который он попал, на самом деле является продуктом виртуальной реальности, созданным "I-Corp" для военных целей. Они использовали людей в качестве тестовых игроков, чтобы улучшить свои технологии и алгоритмы боевых действий. Но самое шокирующее открытие ждет главного героя в самом глубоком уровне лаборатории. Там он находит тестовую камеру, в которой он сам провел много времени. Это означает, что его реальная жизнь, его дом, все, что он знал, было частью этой виртуальной реальности. Пережив шок от этого открытия, главный герой решает, что ему нужно выбраться из этого лабиринта. Он находит доступ к основному компьютеру лаборатории и начинает процесс выхода из системы. Но процесс оказывается не таким простым, как он думал. "I-Corp" обнаруживает его попытку покинуть систему и начинает противодействовать. Главный герой вынужден сражаться с программными барьерами и защитными алгоритмами, чтобы завершить процесс выхода. Наконец, после долгой и изнурительной борьбы, главный герой выходит из виртуальной реальности. Он находится в пустой комнате, его тело ослаблено и истощено от долгого пребывания в виртуальном мире. Но он жив, и теперь у него есть ответы на свои вопросы.

С поддержкой своей верной подруги по рации, он покидает лабораторию, решив никогда больше не иметь дело с "I-Corp" и их опасными технологиями. Его приключение может быть завершено, но его история только начинается.

**ROAD MAP**

Пролог:

Главный герой получает посылку с игрой и VR-шлемом от заказчика.

Он читает инструкцию и задание, затем начинает тестировать игру.

Часть 1:

Главный герой осознаёт, что это не просто игра, а виртуальный мир.

*Встречает ржавую голову робота, которая безостановочно повторяет информацию о мире (типа радио)*

Он сталкивается с роботами, которые казались людьми.

Борется с летающими дронами и осваивает новое оружие в виде энергетической винтовки.

Встречает другого тестировщика, умирающего после предупреждения об отсутствии выхода.

Получает помощь от девушки и узнает о лаборатории "I-Corp".

Часть 2:

Герой борется с летающими дронами и осваивает новое оружие.

Он продолжает свое путешествие через пустой город, разрушенный механизмами.

Сталкивается с огромным роботом-хранителем лаборатории, но побеждает его.

Получает информацию от захваченного члена "I-Corp" о невозможности покинуть виртуальный мир.

Часть 3:

Главный герой и его подруга планируют встречу у лаборатории.

Он сражается с противниками на промзоне и решает логические задачи.

Входит в лабораторию и открывает правду о своем мире через допрос от одного из учёных, найденного внутри.

Герой начинает процесс выхода из виртуальной реальности.

"I-Corp" противодействует его попыткам, запуская защитные программы.

После долгой борьбы главный герой наконец находит выход из цифрового мира.

Эпилог 1:

Герой освобождается из виртуальной реальности, ослабленный, но живой.

Он покидает лабораторию в полном одиночестве и опустошённым.

Эпилог 2:

Герой помогает своей подруге выбраться, но сам навсегда остаётся в цифровом мире.

Он остаётся в лаборатории в окружении врагов, и его задача оттуда выбраться на улицу и сбежать из лаборатории в сторону города.

Эпилог 3:

Герой со своей подругой уничтожают выход в реальность и остаются в цифровом мире вдвоём.

Они остаются в лаборатории в окружении врагов, и их задача выбраться из неё и убежать в сторону города.