Основной сценарий игры

*\* Все совпадения с реально существующими людьми, местами и событиями случайны и не несут скрытого подтекста*

### Основной сюжет

*\* Все совпадения с реально существующими людьми, местами и событиями случайны и не несут скрытого подтекста*

Игрок является обычным учеником школы №33. Однажды ему по воле случая приходится остаться в школе поздно вечером (учитель химии поставила индивидуальный пробник в 21:33). Этим вечером в школе происходит что-то загадочное и мистическое: мерцает свет, появляются монстры, люди ведут себя необычно. Игрок в страхе покидает школу, не написав химию, а на следующий день узнаёт, что никакой химии и не планировалось. Игроку становится интересно понять суть происходившего прошлой ночью и он решается разгадать главную загадку школы. Каждый день на уроках и между ними игрок выполняет задания учеников, учителей и работников школы, чтобы получить репутацию (денежная единица игры), подсказки в сюжете и ценные предметы, а ночью остаётся в школе, чтобы бороться с монстрами и раскрывать суть происходящего.

### Локации

Всего в школе 7 локаций, 3 из которых (этажи) доступны изначально, 2 скрытых (подвал и офис администрации), 1 открывается только при определённой репутации (пришкольная территория) и 1 финальная, которая открывается в конце сюжета («альтернативная школа»).

Этажи доступны изначально, для перемещения между ними есть три лестницы - «хомяк», «черепаха» и «хамелеон». Каждый этаж содержит коридоры, свободно доступные для перемещения, кабинеты, в которые можно входить только по уровню доверия или имея спецпредмет — ключ, и особые помещения. На каждом этаже в коридорах и некоторых помещениях находятся камеры, которые можно просматривать из спецпомещений (не всегда доступных игроку)

Спецпомещения первого этажа: пост охранника (доступ к камерам), вахта, раздевалка (5 отсеков), ГПД, кухня, медкабинет, мастерская, кабинет безопасности, столовая, библиотека и малый спортзал (с доп выходом на улицу), 2 туалета (МЖ и М) и 2 раздевалки

Спецпомещения второго этажа: кабинеты завучей (2), кабинет директора, кабинет психолога, лаборантская (физ и инф), большой спортзалал, 2 раздевалки и 4 туалета (М, Ж, Д, У)

Спецпомещения третьего этажа: штаб векторов, центр инноваций, актовый зал, 2 туалета (М и Ж) и лаборантская (хим)

### NPC и квесты

Виды NPC:

- ученик (1-11 кл)

- учитель

- завуч

- работник

- директор

- охранник

NPC имеют не только квесты, но и диалоговые окна. Разговор с NPC меняет репутацию игрока, отношение к нему определённых NPC и может открыть доступ к особой информации.

Каждый из NPC имеет свои уникальные квесты, дополняющие общий сюжет или идущие параллельным сюжетом. Некоторые NPC генерируются случайно, но есть и конкретные персонажи, которые несут смысловую основу центрального сюжета.

Побочные квесты делятся на несколько типов:

- найди этого человека и передай ему информацию (Человека нельзя найти напрямую, квест будет отсылать от одного NPC к другому, давая подсказки где видели цель последний раз)

- принеси что-то (просто найти в школе место генерации этой вещи, например мела или пирожка)

- сделай объявление классу (нужно дождаться урока, найти конкретный класс в конкретном кабинете и зайти в него на уроке; данный квест имеет временные ограничения)

- провести урок (нужно у конкретного класса провести время урока и не дать случиться проблемам – ученики класса будут стараться сорвать урок)

- поймай воришку (квест с временным ограничением, нужно найти конкретного человека и забрать у него что-то украденное)

Помимо вышеописанных существуют сюжетные квесты, которые идут от одного к другому.

### Фракции

Изначально игрок занимает нейтральную фракцию, по мере прохождения игры можно заработать репутацию у представителей отдельных фракций и присягнуть на верность кому-то из них. Вступление во фракцию открывает новые сюжетные линии, фракционную борьбу и доступ к новым предметам.

Существующие фракции:

- Умники

- Нефоры

- Зальники

- Отшельники

- Тусовщики

- Геймеры

- Мажоры

### Игровые события

Игровые события делятся на две крупные категории: ночные и дневные. Во время ночных событий игрок получает баф или дебаф к своим показателям в сражениях с монстрами. Дневные события дают возможность изменить свою репутацию и отношения с людьми.

### Достижения

Помимо квестов, у игрока есть дерево глобальных достижений, которые влияют на его уровень и игровые показатели.