

S8 Lore (Endor I)

ГДД [S8 - Endor](#)

- [Сезон](#)
 - [Тематика](#)
 - [Логлайн](#)
 - [Синопсис](#)
- [ПвЕ](#)
 - [Тематика](#)
 - [Логлайн \(общий\)](#)
 - [Синопсис \(общий\)](#)
 - [Дизайн](#)
 - [Стороны](#)
 - [Задачи сторон](#)
 - [Флоучарт \(общий\)](#)
 - [Ключевые локации](#)
 - [Референсы локаций](#)
 - [Айдентика](#)
 - [Архитектура](#)
 - [Декали, символика и т. д.](#)
 - [Цвета](#)
 - [Персонажи, скины](#)
- [ПвП](#)
- [Итог](#)

Сезон

 ПвЕ-миссия у нас выходит лишь в конце сезона, поэтому она не задает лору сезона, а лишь завершает ее. Для карты свой раздел.

Тематика

Сложные технологии, суперагенты, девайсы.

Логлайн

В прошлом сезоне мы отобрали лучших бойцов в мире, и теперь им предстоит пройти подготовку, вооружиться и сработать перед практически невыполнимым заданием - именно оно и станет обещанным контрактом.

Референсы: программы подготовки элитных специалистов: космонавтов, краповых и зеленых беретов, Люди в черном и т. д.

Синопсис

Неизвестный (на самом деле Нода) отобрал лучших бойцов в мире, чтобы провести свою операцию (см. ПвЕ). Пока что это просто уникальные солдаты, и их еще предстоит вооружить и сработать друг с другом и с командами поддержки и обеспечения (подразумевается, что их тоже набирали в ходе похожих испытаний). У Ноды нет своих арсеналов, поэтому игрокам предстоит пограбить Лабиринт и Блэквуд (а заодно попрактиковаться в диверсионных миссиях).

Расположением отряда становится заброшенный бункер (полигон/хайдаут). Здесь они могут практиковаться в стрельбе и поддерживать физическую форму. Задания будут получать в ходе боевого пути.

ПвЕ

ПвЕ состоит из двух актов. Первый игроки проходят в [восьмом](#) сезоне, второй - в [десятому](#).

[Акт 1](#)

[Акт 2](#)

Тематика

Лабиринт, СЭДы, клоны, [сэдриум](#)





Уничтожение большей части оставшейся после [спецоперации "Марс"](#) сэдриумной инфраструктуры

Логлайн (общий)

Отряд лучших бойцов, выбранных в результате событий [прошлого сезона](#), и прошедших финальную подготовку (см. раздел сезона), прорывается на сверхсекретную базу Лабиринта, где те хранят запасы сэдриума, а также производят клонов и СЭДов.

Синопсис (общий)

Оберон, вернувшийся к жизни в виде СЭДа, возглавил Блэквуд, однако только как CEO: командиром остается Урсула Эллис. Настоящее тело Оберона умерло в тот момент, когда его сознание перешло в андроида. Блэквуд начал войну с Лабиринтом, однако больших успехов не добился. Оберона и всю его ЧВК объявили террористами и перекрыли все каналы финансирования. Кроме того, Лабиринт под видом представителя Евроальянса развязал Уортону руки, и Варфейс начал фактически истреблять своего главного противника. Оберону не осталось вариантов кроме как уйти в подполье и заключать союзы с преступниками и маргиналами, которым не нашлось места в мире, контролируемом Лабиринтом.

Благодаря своим навыкам и опыту, Оберон быстро приобрел авторитет среди этих "отбросов" и всего за полгода смог собрать достаточно ресурсов и найти бойцов. Кроме того, Оберон смог сохранить с Блэквудом часть компаний, работавших на него. Важно понимать, что положение Блэквуда все еще достаточно шатко, и при текущем раскладе сил говорить о полноценной войне, а тем более - о надежде на победу - они и мечтать не могут. Но тут большой удачей стали данные ELS, которые бойцам Блэквуда удалось добыть во время одного из вооруженных налетов. Среди этих данных оказались координаты некоего объекта, на котором Лабиринт хранит основные запасы сэдриума и штампует клонов (в том числе Оберона).

Поэтому Блэквуд решает нанести молниеносный удар по этому объекту, чтобы пополнить запасы сэдриума, на котором Оберон сейчас работает. А также - чтобы вернуть свою внешность и лишить Лабиринт возможности ее использовать. Сейчас это для него самая большая помеха. Оберон остается довольно популярной личностью и потенциально может привлечь на свою сторону многих влиятельных людей (в том числе руководство банка Brayman Brothers), но сейчас Лабиринт использует его клонов и действует от его имени, а сам он, будучи помещен в тело андроида, не выглядит как Оберон (что является еще и его личной причиной для этой атаки).

Атаковать Объект собрался не только Блэквуд. Едва бойцы Урсулы [нашли координаты базы в архивах ELS](#), кто-то неизвестный [начал отбирать лучших наемников](#) мира для особо секретной операции. И когда Блэквуд, наконец, собрался атаковать базу Лабиринта, отряд этих наемников проник через "черный ход", чтобы под прикрытием большой битвы БВ против Лабиринта и ВФ провести несколько точечных, но критически важных диверсий, в результате которых клоны и Сэдриум будут уничтожены прежде, чем Блэквуд сможет получить образцы. Контакт отряда не представляется и действует инкогнито почти все время.

Дизайн

[S8 - Endor](#)

Стороны

Игроки: отряд наемников без фракции (по лоре), замаскированный под бойцов Блэквуда

Против игроков: СЭДы, спецохрана (как обычные мобы-охранники, только круче), турели, а также Варфейс, охраняющий дальний периметр.

Третья сторона: бойцы Блэквуд, штурмующие базу перед нами. Воюют и с нами, и с охраной.

По мере продвижения можем видеть следы тяжелой атаки Блэквуда: трупы бойцов, подбитую технику.

Задачи сторон

Задача отряда игроков: увидеть своими глазами клонов* и сэдов, а потом уничтожить их

Задача Блэквуда: захватить сэдриум, уничтожить клонов*

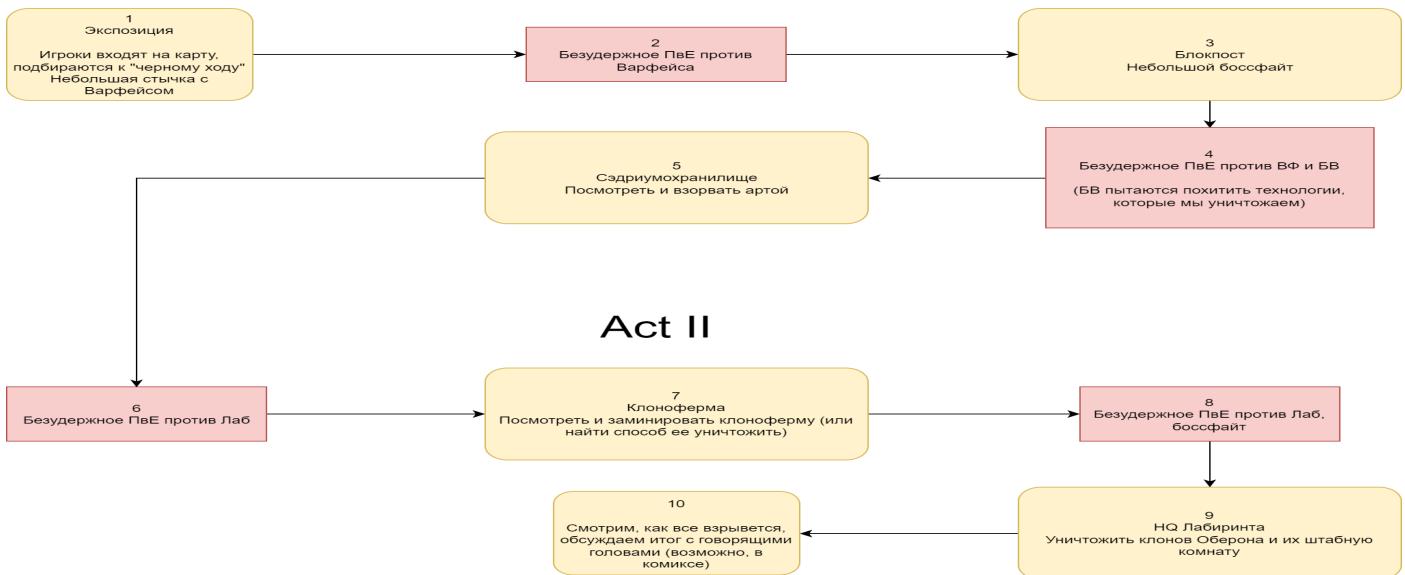
Задача Лабиринта: отбить свою базу, защитить клонов*, сохранить сэдриум

* - , . .

Флоучарт (общий)

Желтым сделаны нарративно-важные локации, красным - геймплейные. Флоучарт сделан сразу для двух актов.

Act I



Ключевые локации

Это не обязательно геймплейные локации с боем. Значительную часть можно сделать вообще бэкграундом или показать в кат-сценах.

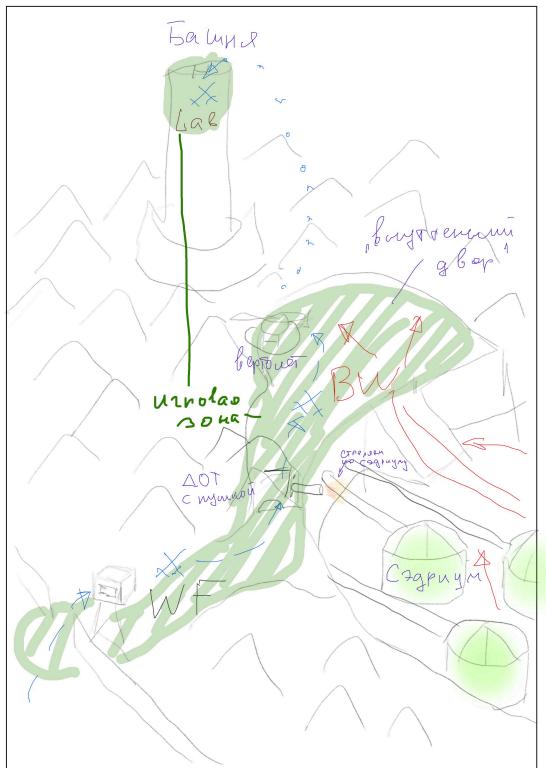
Акт 1

- "Черный вход". Место, где игроки проникают на территорию базы. Охраняется Варфейсом, причем не очень тщательно.
- "Панорама боя" - игроки видят, как Блэквуд, вошедший через главные ворота, сражается с охраняющим Варфейсом. Элемент бэкграунда.
- Хранилище сэдриума. По виду это должно быть что-то вроде гигантской бочки/силоса для тибериума объемом примерно на 20 тыс. тонн. Заполнено лишь частично (если можно показать). Охранялось Варфейсом, но к появлению игроков занято Блэквудом. Элемент бэкграунда (уничтожаем выстрелом из удачно подвернувшейся пушки)

Акт 2

- "Внутренний двор". Название очень условное, это большая открытая территория между внешним периметром и собственно башней и хранилищем сэдриума. Охранялось Варфейсом, но к появлению игроков занято Блэквудом.
- "Головной офис"/HQ Лабиринта. Некое здание в глубине карты. Замаскированное или, наоборот, выглядящее как 200-метровая башня. Элемент бэкграунда, игрокам доступны только несколько верхних этажей. Архитектурно это клонохранилище, над ним этаж-переговорная, над ней - несколько этажей охраны, наверху - вертолетная площадка.
- "Переговорная" Лабиринта. Комната с оборудованием для видеосвязи и открытым пространством по центру с логотипом этого самого Лабиринта. По периметру стоят 12 капсул с клонами Оберона, в полу или стене (в зависимости от общей архитектуры объекта) окно в клонохранилище с саркофагами. Охраняется Лабиринтом
- Клонохранилище. Большая комната, где хранятся клоны политиков и представителей Евроальянса, а также запасные Обероны. Элемент бэкграунда, но внутри HQ.

Это не прототип мини-карты, а приблизительная схема того, как расположены локации относительно друг друга, какие из них игровые, а какие нет!



Референсы локаций

Панорама боя

Большая часть спецоперации "Ледокол" - это по сути один большой референс: там игроки тоже в роли небольшого отряда бегают по "зеленке" на периферии большой войны.





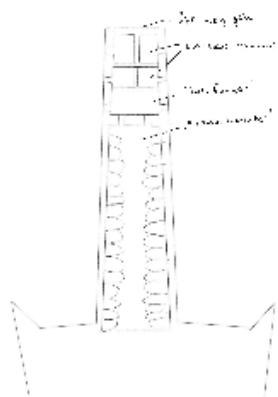
Хранилище сэдриума



Центральная башня

Злодейская башня - это стандартный троп Варфайса, их в игре было три: Белая и Черная Акула, Припять.

Конкретно в данной операции выглядеть как башня HQ Лабиринта не обязана, однако референсы пусть будут тоже.

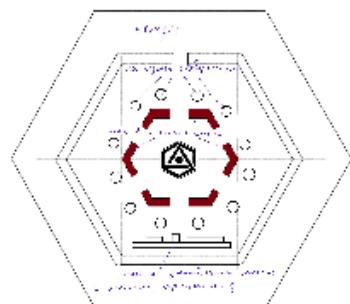
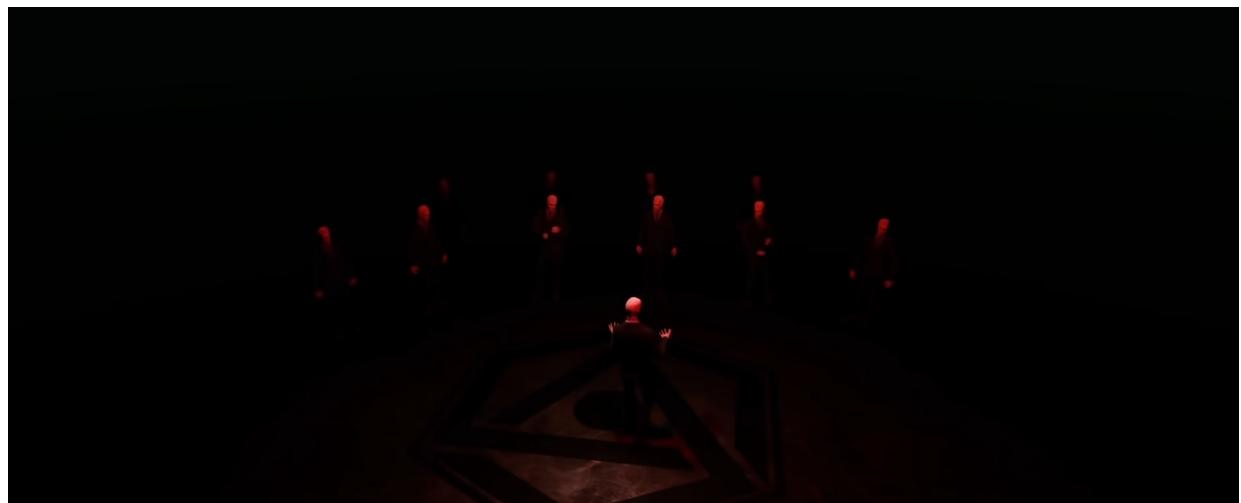


(Это примитивная схема, задача которой - показать расположение объектов внутри здания, а не артовая красота)

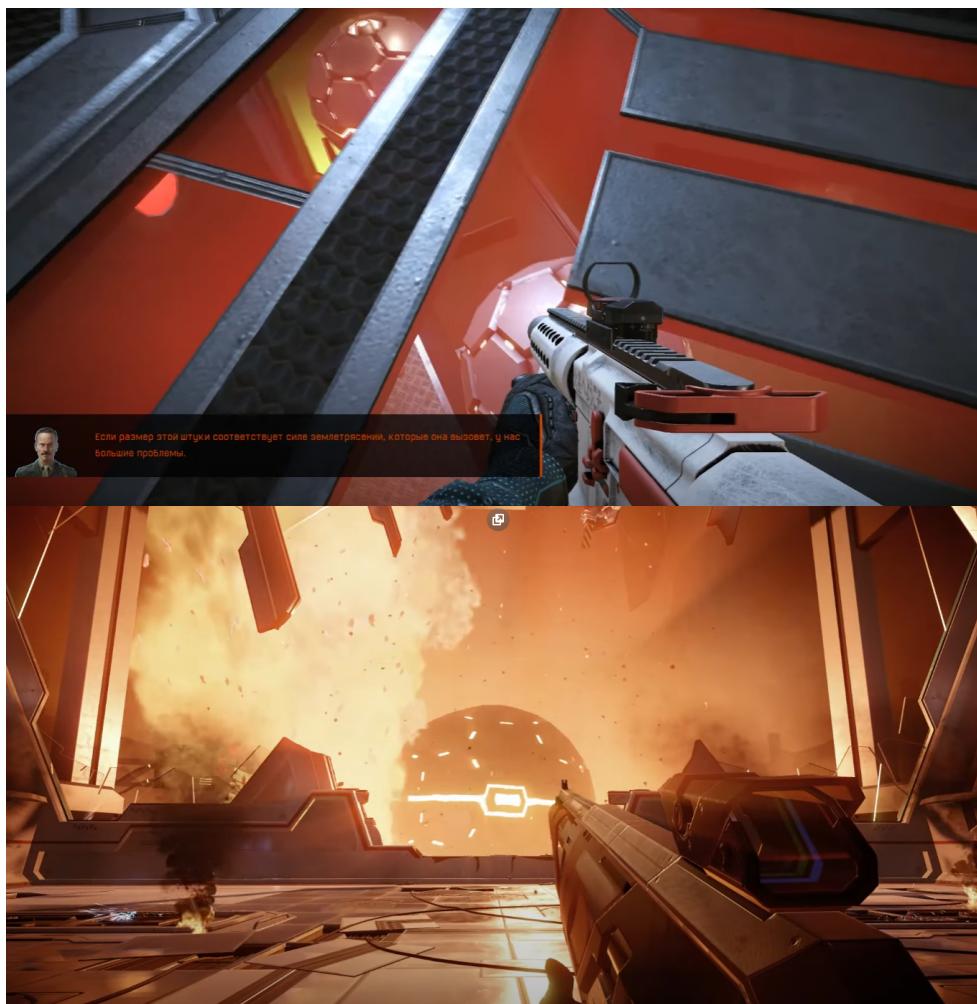
Переговорная

Появляется только во втором акте.

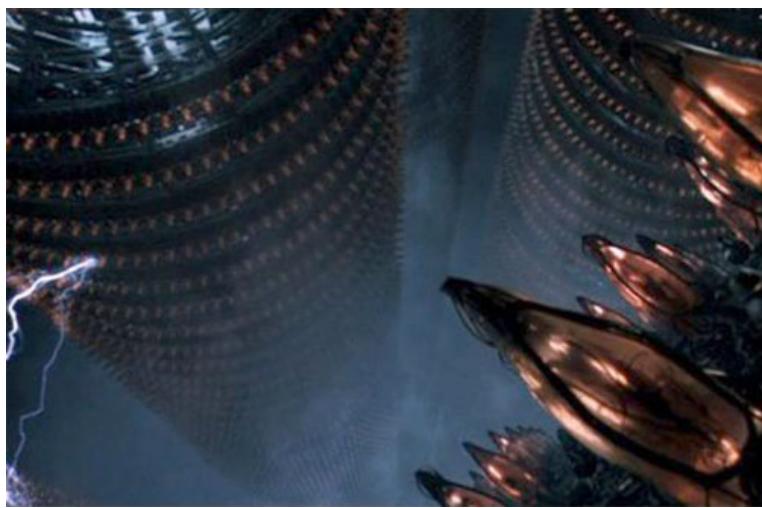
(темно, но идеологически понятно)



Клонохранилище (скрины из прошлых спецопераций, где есть окна в "помещения" с тектонической бомбой). Появляется во втором акте.



Само клонохранилище визуально напоминает Матрицу:



Холодильники для клонов



(имя этого обжа: oberon_capsule_head3, в HQ в холодильнике Оберона с необожженными лицами, в клонохранилище холодильники без лиц, как в ПвЕ "Побег")

Оберон (свежий и в виде консервы)



Айдентика

Архитектура

За исключением ландмарков это стандартные здания, которые использовались в предыдущих спецоперациях, например:



Лично это такие же здания, как были на стороне Блэквуда в предыдущих спецоперациях, но без айдентики Блэквуда (и без айдентики Лабиринта, об этом ниже).

Как можно видеть на скрине выше, в Варфейсе вообще не распространена фракционная идентификация большей части архитектуры. В текущей PvE придерживаться этой стратегии выглядит хорошим решением.

Декали, символика и т. д.

- i** Лабиринт - это тайная конспиративная организация, а не армия. Поэтому свою айдентику они почти нигде не используют, это противоречит их принципу.

У Лабиринта есть свой логотип, но используется он только как рисунок на полу комнаты HeadQuarters. Остальное применение - только по отдельному запросу.

- Есть запасной вариант, который использовался в с/о Вулкан: вся локация принадлежит некой фиктивной компании, имеет ее декали и цвета, и только ключевые, спрятанные от чужих глаз объекты выглядят как обжи Лабиринта.

[Прочие организации](#) также не представлены, так как прямо на Лабиринт никто из них не работает. Исключение - **ELS**, так как по сюжету они обслуживают эту базу, и их грузовики могут находиться на территории.

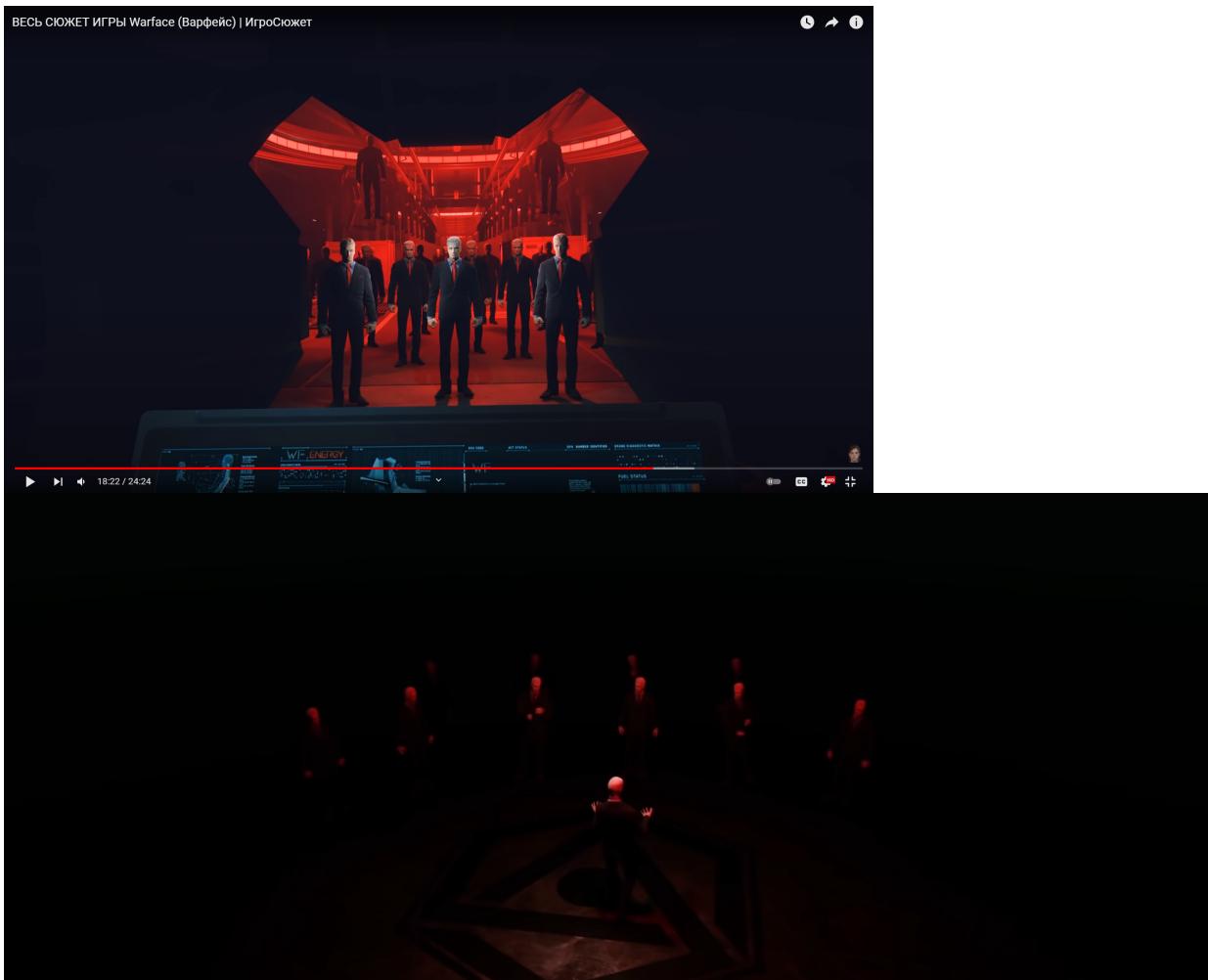
Цвета

Лабиринт

Цветовая дифференциация может использоваться, так как показывает принадлежность объектов, не раскрывая сути "владельца".

С цветами есть проблема. Родная гамма логотипа Лабиринта - черно-белая (но нигде ранее в таком варианте не светилась).

Клоны и HeadQuarters выдержаны в очень мрачной черно-красной гамме (см. скрины ниже), но это цвета Блэквуда. О Блэквуде ниже.



Блэквуд

Логотип [Блэквуда](#) выдержан в тех же черно-красных цветах, и лорно они охраняли многие объекты Лабиринта, поэтому цветовое совпадение вполне оправдано. Но их форма серо-стальных оттенков, и на этой карте Блэквуд выступает атакующей стороной, поэтому конфликта на первый взгляд не видно.

Отдельно стоит отметить **Сэдриум**. Он имеет традиционный флуоресцентный цвет, как Тибериум или радиация в масс-культуре.



Персонажи, скины

- без скинов, но в цветах Блэквуда (как за БВ на ПвП).

Warface - стандартная форма.

Blackwood - стандартная форма.

Labyrinth - у Лабиринта есть своя охрана, в том числе может быть представлена отдельными мобами. Эти мобы выглядят как охранники (например, из Nemesis), но должны "читаться" как их элитная версия и носить камуфляж в цветах Лабиринта.

Также Лабиринт располагает почти неограниченными количествами СЭДов.



ПвП

Во всех трех случаях эта операция - тайная, и на ПвП Варфейс и Блэквуд официально сражаются за фабрики СЭДов, сэдриум и прочую инфраструктуру.

Walnut - это укрепленный форпост Варфейса с установками ПВО и бронетехникой. Он расположен перед мостом, на противоположном берегу от главного бункера Лабиринта.

Сама карта идеологически происходит перед ПвЕ. База уже есть, Обероны оттуда вещают несколько лет, но за каким-то чертом там куча бойцов решила друг друга перерезать — подумать, почему так: часть агентов проводит на ней разведку боем.

Итог

Инфраструктура СЭДов и сэдриума почти уничтожена, Оберон - смертный робот, который люто ненавидит Варфейс, Лабиринт потерял большую часть влияния и теперь это просто 12 богатых гадов, Евроальянс снова становился невразумительным "мировым полицейским".

Что происходит с лорой

- Убираем спорную идею тайного мирового правительства, превращая его во вполне понятную сущность
- Улучшаем лорную основу противостояния ВФ и БВ в новой реальности
- Избавляемся от большей части явного и странного сайфая в виде сэдриума и клонов
- Оставляем большой пул врагов, с которыми варфейс и блэквуд могут воевать как по отдельности, так и во временном союзе (всякие "дружелюбные" НГ ивенты)
- Подводим основу под SED Removal/Reformation (но не жесткую, что позволяет оставить СЭДов как "временное" явление).

