

# Reconciliation.

ЛОР. Сценарий. Прохождение. Локации.

Гоциридзе М.Д.

Стартовый сюжет, описание катсцен , мотиваций и квестов.

**Катсцена:**

Игрок едет на работу в музей оружия, который расположен в древнем замке. Он, бывший полевой медик в отставке, ночной охранник данного музея.

Играет радио, игрок комментирует радио.

По дороге стоит блокпост, его разворачивают на дорогу в объезд.

Спустя некоторое время игрок подъезжает к замку и замечает странные микроавтобусы без опознавательных знаков у замка.

Механизм блокировки замка начинает срабатывать (опускаются стальные пластины на вход окна и прочее.

Тут на втором этаже игрок замечает девушку, которая стучит в окно.

Игрок решает забежать в замок чтоб спасти девушку.

**Квест** – забежать в замок.

**Игра:**

Обучение движению.

Опускается железный занавес, игрок должен успеть вбежать в замок до закрытия железного занавеса.

**Катсцена.**

Внутри игрок замечает, что замок захватили вооруженные люди. Они специально напали ночью в пересменку и задержали игрока на дороге. Так они планировали, что замок на время будет пустым от людей.

Игрок через внутренний дворик замечает ту же девушку на втором этаже. Решает добраться до нее.

**Квест** – добраться до подъемника на второй этаж.

**Игра.**

Обучение бою.

Внутри лежит препятствие, обучение как перебираться через препятствие.

- Встречается первая группа противников, ближний к нам противник на расстоянии от все группы (засмотрелся на экспонат). Обучение тихой (медленной и ходьбе в приседе).

- На определенном расстоянии от противника подсвечивается вымпел, держащий красную ленту перед экспонатом, и статуэтка. Мы берем в руки предмет интерьера. Обучение как подбирать предметы, что есть двуручные и одноручные.

- Нужно подкрасться к противнику и выключить его одним ударом незаметно (обучение стелз механике).

- Мы обыскиваем противника. Получаем первый рюкзак (в нем коллиматор, изоленга, вторая обойма, патроны к оружию, напильник), кобуру для двуручного и одноручного оружия, двуручное и одноручное оружие. Обучение механики инвентаря. В инвентаре так же лежит коллиматорный прицел, обучение модификации оружия, ставим коллиматор. Так же появляется подсказка, что не все элементы интерьера можно положить в рюкзак/кобуру.

- Как пасхалка: проходя мимо экспоната с мечом можно вместо двуручного огнестрельного оружия взять меч.

- Катсцена: За выключенным противником возвращается его напарник и замечает нас. Стартует обучение стрельбе (стрельба от бедра, в прицеле, переключение оружия, перезарядка, удары прикладом).

- Разбираемся с противниками и заходим в следующую комнату, там видим экспонат Верстак. Стартует Катсцена, в которой мы осматриваем верстак, находим провод, включаем верстак в сеть, подходим к нему. Открывается меню верстака, обучение модифицированию оружия на верстаке: надо две обоймы склеить изолентой для быстрой перезарядки, если выбрали меч, то напильником заточить его. Прodelываем модификации, стартовое обучение заканчивается.

**Квест** – продолжить путь к подъемнику на второй этаж.

### **Игра**

Прокладываем дорогу к подъемнику.

### **Катсцена.**

Добравшись до подъемника замечаем, что он, во-первых, громкий (ГГ выругается, что самое важно в скрытности громче пошуметь, + отсылка Splinter cell conviction (как в ячейке осуждения, пример)). Из приехавшего подъемника выходят люди. Последним выходит явно не по времени одетый персонаж (как в 19 веке, в цилиндре или котелке, далее странный человек).

Все идут по направлению к другой комнате. Странный человек замечает игрока, останавливается и понимает что игрок смотрит именно на него. Что его очень сильно удивляет, так это не наличие постороннего, а что посторонний смотрит именно на него. Но он опоминается и догонят основную массу «своих».

Игрок вспоминает о служебной лестнице и бежит к ней.

### **Игра**

Прокладываем дорогу к лестнице.

Далее просто скрипт сценария.

Локация 1. Замок.

Захватчики планируют пробраться в Лимб, чтоб достать своего человека. Да звучит как трэш, но игра не про это, данная линия закончится быстро и в первой локации.

Девушка и странный человек – обитатели Лимба, их не должен живой человек видеть. Что его как раз и удивило.

Локация заканчивается тем, что игрок убивает главного из нападавших. Замок взрывается, игрок вылетает в одно окно, девушка в другое.

Как далее будет известно – девушка попала в наш мир, игрок в лимб.

История нападающих – закончена. Начинается новая.

Локация 2. Лимб.

В лимбе есть центральное поселение, игрок пытается выбраться из лимба. Для этого идет по маршруту девушки. Но он не срабатывает, просто заводит в тупик.

Тут открывается назначение лимба – это место, для душ, которые не простили себя или кого-то при жизни, но в преисподней им не место.

Вот они и обитают в междумирье.

Противники – те же люди, которые образовали коалиции, так же обширный арсенал оружия. Есть агрессивные, есть и мирные.

Итоговый квест: собрать историю странного человека, чтоб он простил своего оппонента и себя. Как итог – появляется проводник. Он пришел с целью проводить странного человека в другой мир, замечает игрока, говорит, что ему не место тут. Возвращает его в наш мир. Но по дороге говорит, что странно, кто же тогда занял его место.

Так же тут выясняется, что лимб живет в таймлапсе. День в Лимбе – несколько лет на земле.

Локация 3. Земля.

По всему миру учащаются паранормальные явления, т.к. нарушен баланс. Единственный вариант – вернуть девушку в лимб.

Все квесты основаны на поиске девушки, сражению с культом (с кем в Локации 1 сражались, за это время они обрели могущество).

Девушку не находим, последний квест дает информацию, что девушка искала свою маму. НО мама с горя пила (в конце опишу полную историю девушки и мамы) и умерла, и попала в первый «лайтовый» уровень ада, в уныние и забвение.

Игрок понимает что девушка спустилась в преисподнюю за мамой.

По дороге встречаем другую девушку, которую надо спасти, выбор спасти или нет (влияет на концовку игры).

Если спасаем девушку, то сами погибаем. Если не спасаем – девушка умирает, а мы чтоб попасть в преисподнюю делаем самоубийство.

Локация 3. Преисподняя.

Цель – найти девушку.

Находим дом девушки и ее мамы, но она не узнают друг друга и горюют. Девушка по маме, мама по девушке.

Мы слушаем их истории, и они отсылают нас к определенным предметам и действиям. Приносим предметы, делаем действия.

Тут несколько концовок. От худшей к лучшему.

Худшая.

Мы злим девушку, она убивает нас. Баланс восстанавливается (девушке становится место в преисподней, она там где надо), мир спасен, но мы так же остаемся в доме в преисподней.

Условие: не спасти девушку на локации земля, самим забежать в портал, оттолкнув странного человека в шляпе.

Печальная.

Девушка и мама узнают друг друга, и каждая попадает в рай. Они простили себя и друг друга + нет тяжелых грехов (у мамы грех, что она пила). Но игрок остается в преисподней.

Условие: пропустить в портал странного человека, но не спасать девушку в Локации земля. Что логично, самоубийство – грех.

Странная.

Девушка и мама узнают друг друга, и каждая попадает в рай. Они простили себя и друг друга + нет тяжелых грехов (у мамы грех, что она пила). Но игрок попадает в лимб. Т.к. не может простить себя в том, что оттолкнул Странного человека и не в курсе что с ним (можно использовать как истинную концовку, чтоб во второй части пойти искать странного человека и прочее).

Условие: оттолкнуть странного человека от портала, спасти девушку в Локации земля.

Хеппи Энд.

Девушка и мама узнают друг друга, и каждая попадает в рай. Они простили себя и друг друга + нет тяжелых грехов (у мамы грех, что она пила). Игрок попадает в рай.

Условие: пропустить странного человека в портал, спасти девушку в Локации земля.

### **История персонажей.**

Девушка и мама.

Происходит до событий игры. В дороге в машине девушка и мама. Происходит авария. Мама выживает, девушка умирает.

Мама считает себя виноватой в смерти дочери.

Дочь винит себя, что мама горюет. Как итог мама спивается с горя, девушка попадает в лимб. Она хочет сбежать с него, поэтому слышит в Лимбе разговор, что есть засланец в лимб, который нашел человека и они будут пытаться его достать (в лимб планировалось отправить заложника, но смена прошла не по плану, поменялись местами игрок и девушка, как мы знаем выше).

Девушка ищет маму в реальном мире, но прошло много времени и отправляется за ней в преисподнюю (в ДЛС именно это будет сюжет). Но там теряет разум и остается с мамой в одном доме, не узнавая ее.

Станный человек.

Не планировал бежать с лимба. Ему было просто интересно, он наблюдал как раз за всем. В последствии начнет помогать игроку.

История попадания в лимб: с другом влюбились в одну девушку. Сильно поссорились и прочее. Один не мог простить друга, что девушка с ним (прожили долгую жизнь вместе), второй не мог простить, что не поговорил с другом и не нашел мирного решения ситуации.

В лимбе мы находим второго друга, напоминаем о счастливых моментах, они прощают друг друга. Далее открывается портал и все зависит от игрока.