

Wprowadzenie: *Second Earth to gra Action-Adventure, której akcja dzieje się w obliczu spodziewanego kontaktu dwóch, niemal identycznych Ziemi. Historię obserwujemy z punktu widzenia reporterki, mającej przedstawić światu reprezentowane przez różne stronnictwa, odmienne strategie przygotowania się do ww. wydarzenia. Każde z nich ma jednak ukryte cele, które należy poznać i zdecydować o ich ujawnieniu bądź ukryciu. Backstory bohaterki zawiera postać Tajemniczego Nieznajomego, który na tym etapie rozgrywki jawi się jako stalker-prześladowca.*

Szantaż 2.0

Lokacje	2
NPC	2
Nagroda	2
Achievements	2
Początek questu	2
1. Ulice NY	2
2. Klub w Dzielnicy Kulturalnej	3
➤ Rozmowa Pana Smitha z Synthem	3
3. Magazyny Dzielnicy Naukowej	3
A. Włamanie - William	3
B. Włamanie - Cara	4
4. Magazyny Dzielnicy Naukowej (wnętrze)	4
A. Włamanie - William	4
B. Włamanie - Cara	4
5. CUT SCENKA	4



Lokacje

- ❖ Ulice NY
- ❖ Dzielnica Kulturalna - klub/sala koncertowa
- ❖ Dzielnica Naukowa - magazyny

NPC

- ❖ **Prześladowca**¹, tajemniczy nieznajomy z przeszłości bohaterki
- ❖ **Pan Smith**, concierge stronnictwa naukowców
- ❖ **Synth**, kontakt anarchistów
- ❖ **William Walker**, wspólnik głównej bohaterki (przez część questu postać grywalna)

Nagroda

- ❖ Gameplay
 - Odblokowanie **paralizatora** - możliwy do wykorzystania w dalszych misjach
- ❖ Fabularne
 - Zdobycie dowodów o planowaniu etycznie wątpliwych badań przez Stronnictwo Naukowe

Achievements

- ❖ **Koneser** - za wysłuchanie całego utworu, granego przez zespół w klubie
- ❖ **Piaskowy Dziadek** - za obezwładnienie/znokautowanie wszystkich przeciwników w etapie skradankowym (grając Williamem)
- ❖ **Piaskowa Babcia** - za obezwładnienie/znokautowanie wszystkich przeciwników w etapie skradankowym (grając Carą)

Początek questu

Wyzwalacz: po wykonaniu odpowiedniej liczby misji w III akcie gry, bohaterka dostaje wiadomość SMS po wejściu do swojego domu

Typ questu: główna historia

Cara otrzymuje kolejną wiadomość od swojego prześladowcy - ma w ciągu paru minut znaleźć się w klubie w Dzielnicy Kulturalnej i zająć miejsce w jednej z łóż, w przeciwnym razie stalker upubliczni niewygodne dla bohaterki fakty z jej przeszłości. Wiadomość mówi też o zabraniu małego mikrofonu kierunkowego.

1. Ulice NY

Początek questu to wyścig z czasem ulicami NY. Przez cały czas Cara jest w kontakcie telefonicznym ze swoim wspólnikiem William Walkerem. Na tym etapie z ich rozmów dowiadujemy się, że Dzielnica Kulturalna jest centrum nocnego życia dla wszystkich stronnictw, zamieszkujących Wyłączony Dystrykt Senacki (cały obszar gry).

¹jedynie wymieniony

2. Klub w Dzielnicy Kulturalnej

Bohaterka nie wie, po co dokładnie została zwabiona do klubu. Po zajęciu zarezerwowanego stolika zaczyna dyskretnie sprawdzać, przy pomocy mikrofonu kierunkowego, o czym rozmawiają otaczający ją ludzie. Celem jest namierzenie rozmowy **Pana Smitha**, koncertu stronnictwa naukowców, z **Synthem**, przedstawicielem anarchistów, "organizacji" półświatka działającego w dystrykcie.

- Rozmowa Pana Smitha z Synthem (w formie minigierki polegającej na celowaniu mikrofonem w rozmówców).

Informacje do zdobycia:

- ❖ Ktoś zaczął upubliczniać niewygodne dla stronnictwa **informacje o etycznie niejednoznacznych badaniach**, które naukowcy chcą przeprowadzić, wykorzystując fenomen drugiej ziemi.
- ❖ Stronnictwo chce **zniszczyć dużą ilość danych** (dokumenty i twarde dyski).
- ❖ **Nie mogą tego zrobić sami**, gdyż pojawiłoby się zbyt dużo pytań.
- ❖ **Chcą wynająć Anarchistów**, aby ci swoimi kanałami wywieźli dane poza Dystrykt i tam je zniszczyli, co nie będzie aż tak rzuciło się w oczy.
- ❖ Dane gotowe do wywieżenia znajdują się **w magazynach w Dzielnicy Naukowej**.
- ❖ Odbiór ma nastąpić przed świtem.



3. Magazyny Dzielnicy Naukowej

W tym momencie możemy wybrać czy dalszą historię poznajemy z punktu widzenia Cary czy Williama.

A. Włamanie - William

- ❖ William rozpoczyna tę część zadania w swoim samochodzie, **przeszukując na laptopie** zdobyte w poprzednich misjach **plany magazynów**. Wybrane przez siebie **wejścia** (okna, kominy, szyby wentylacyjne itd.) **zaznacza na mapie**.



- ❖ Następnie **zabiera karabinek snajperski** z amunicją obezwładniającą i wchodzi **na dach** sąsiadującego z magazynem budynku.
- ❖ Następuje skradankowy etap questu, kiedy to musi on **sprawdzić** wybrane przez siebie **wejścia i wskazać Carze** właściwe (dostępne, najmniej strzeżone). Wszystkie są chronione przez strażników, których może wyeliminować za pomocą broni, ułatwiając jej zadanie. Same dachy patrolowane są przez wynajętą firmę ochroniarską, której pracowników może omijać bądź eliminować zachodząc od pleców i ogluszając.

B. Włamanie - Cara

- ❖ Cara musi samodzielnie **znaleźć wejście na teren magazynu** (dziura w płocie/ łapówka / obezwładnienie strażnika/ podstawienie ciężarówki pod płot).
- ❖ Nakierowywana przez Williama **zakrada się do wejścia**, omijając/eliminując po drodze strażników przy pomocy paralizatora. Okazyjnie może "wystawić" ich Williamowi do strzału.

4. Magazyny Dzielnicy Naukowej (wnętrze)

A. Włamanie - William

- ❖ Pozostający na zewnątrz William **przygotowuje ucieczkę**, podstawiając czekający w bocznej uliczce motocykl Cary na wskazane przez nią miejsce.
- ❖ **Znajduje** i ogłusza/przekupuje pracującego nieopodal **kierowcę śmieciarki**.



B. Włamanie - Cara

- ❖ Poruszając się **skrycie** po wnętrzu magazynu Cara stara się dostać w **poblże pilnowanych skrzyń** i zdobyć część zgromadzonych tam danych.
- ❖ **Po zdobyciu** kilku twardych dysków, bohaterka **udaje się do wskazanego wcześniej Williamowi miejsca**, gdzie czeka na nią motocykl.
- ❖ Niezależnie od poczynąń gracza zostaje ona ostatecznie **zauważona** przez jednego ze strażników, co skutkuje pogonią za bohaterką. **Dynamiczna sekwencja ucieczki**, kończąca się dobiegnięciem do motocykla i odpaleniem cut scenki.

5. CUT SCENKA

Ścigana przez strzelających do niej ochroniarzy Cara ucieka na motocyklu przez podwórkę magazynu. Część ochroniarzy dobiega do zaparkowanych tam aut i rozpoczyna pościg. Bohaterka przejeżdża przez bramę, która zostaje w tym momencie zatarasowana przez śmieciarkę kierowaną przez przekupionego kierowcę/ Williama w przebraniu. Ochroniarze krzyczą w stronę śmieciarki, której kierowca udaje, że nie zna angielskiego, przeprasza i wycofuje się, kupując jednak Carze dość czasu, by ta mogła uciec.