

Quest

Квест: «Найти пропавшего ребенка»

Акт 1: Завязка

Кто дал квест: Старая женщина по имени Марта, живущая в самом безопасном районе «Цитадели». **Цель:** Марта просит Лиру найти её внука, мальчика по имени Миро, который по ночам вылезает на крышу здания чтобы «посмотреть на звёзды через старый телескоп», до сих пор не вернулся. В последнее время в этом районе Цитадели часто замечали зараженных, с Миро могло что-то случиться.

Крючок:

Марта упоминает, что Миро в последнее время стал вести себя странно: рисовал в тетради непонятные схемы, перестал общаться с друзьями. А в ночь исчезновения он вообще накричал на Марту без причины. Также она передаёт Лире старую карту пропуска с логотипом корпорации «Арк Лайф».

-- «Он говорил, что нашёл это в одной на крыше. Может, это поможет?»

Акт 2: Развитие

Лира отправляется на крышу жилого блока, где жил мальчик. Здесь уже начинают попадаться следы заражённых, но пока в небольшом количестве. Важно что игрок должен оставаться в состоянии «Маска», чтобы не привлекать внимания выживших на соседних вышках.

Основной геймплей:

1. Осмотр крыши: Лира находит детский телескоп, опрокинутый стул, и те самые рисунки, которые мальчик явно не мог придумать сам, вот только рисунки явно не полные, часть страниц вырвана. Проведя небольшое расследование Лира понимает что с крыши прекрасно видно одну из лабораторий «Арк Лайф» на границе территории «Цитадели». Если игрок проявит чудеса внимательности, то он при первом выходе на крышу он сможет увидеть сбегающий недалеко от этой крыши зараженных, что как бы намекает.
2. Лаборатория: Решив проследовать по единственной зацепке, игрок направляется в здание «Арк Лайф» и попадает в фактически лабиринт. Здесь темно, тесно, и что странно - периодически встречаются заражённые. Но что-то с ними не так, они атакуют Лиру даже в состоянии "Зверя", что им не свойственно.
3. Первая находка: В одной из комнат Лира находит пару страниц из тетради Миро. На страницах — не детские рисунки, а точные схемы вентиляционной системы

здания, с пометками: «здесь стены поют», «здесь дверь, которую никто не видит». Последняя запись: «Они не монстры. Они просто спят. Надо разбудить».

Повышение ставок:

Идя дальше, внезапно срабатывает сигнализация. Выжившие «Цитадели» обнаружили активность заражённых в здании, и начинают его защищать. Её «Маска» становится бесполезной - выжившие ведут огонь на поражение. Пути назад отрезаны. Лирие приходится двигаться только вперёд.

Акт 3: Кульминация

Лира спускается все ниже и ниже. И вот, она попадает в главный исследовательский отдел. Это просторный и вполне целый зал, где даже есть свет, создающийся растениями на стенах. А в центре зала стоит странная структура: словно цветок из плотной биомассы, пульсирующий мягким светом. Внутри него, в защитном коконе, виден силуэт мальчика — Миро.

Перипетия:

Когда Лирие подходит к «цветку», происходит резкая смена эмоций. Сначала облегчение: Миро открывает глаза. Он в сознании, улыбается. «Я знал, что ты придёшь, — говорит он. — Он тебя звали».

Затем шок: Стены зала начинают трястись, а из всех щелей лезут зараженные, и почему то обычные выжившие, и все атакуют Лирие.

Барьер:

Начинается битва с боссом - "Новый Штамм"

«Цветком» защищает энергетический барьер, явно техногенного происхождения.

Чтобы отключить его, нужно найти источники питания. Они находятся по всей арене.

Мешать Лирие будут как зараженные, так и выжившие.

Тут даже игрок который не читал записи и отчеты по всей лаборатории, должен понять что этот цветок контролирует разум живых существ, и сейчас пытается захватить мальчика.

Уничтожив защитный барьер, Лирие жестко влетает в цветок и вырывает Миро из него. Но цветок не погибает, начинается вторая фаза, в которой нужно сражаться с боссом напрямую.

После драки, неожиданно, цветок говорит с Лирией.

Акт 4: Развязка

- Вариант А (пощадить «цветок»): цветок просит оставить себя в живых. Он покинет пределы города и больше никогда здесь не появиться. Но для своей защиты он заберет своих зараженных, кроме мальчика. Взамен он поделиться особым рецептом крафта: "Споры спокойствия": граната, в радиусе взрыва, на время, делает всех врагов пассивными как к Лирие, так и к друг другу.

- Вариант Б (убить «цветок»): Лири может проигнорировать мольбы цветка и уничтожить его, вырвав ядро спор. Вот только из-за этого ВСЕ кто подвергался контролю цветка либо сойдут с ума, либо умрут, включая мальчика. (Ну ладно, может он не умрет, но психика у него по швам пойдет, до конца дней будет цветки на стенах рисовать). За это Лири получит рецепт крафта "Споры ярости": граната, в радиусе взрыва, на время переводит всех врагов в состояние ярости, в котором они бьют все что движется.

Новый статус-кво:

цветок просто заложник собственной природы, он не может иначе. Но его судьба в руках игрока. С одной стороны можно поверить ему, и мальчик будет спасен, и подконтрольные останутся живы. С другой стороны, а что если он врет? Что если он продолжит заниматься своими непотребствами в другом городе? Ну вот ему же ничего не мешает, причин доверять ему нет.

Квест не просто ставит перед игроком моральный выбор, но и раскрывает сюжет. "Арк Лайф" в этом мире что-то вроде "Vault-Tec" из Fallout, вот только если "Vault-Tec" облучали людей радиацией потому что "Ну а че)))", "Арк Лайф" реально хотели помочь человечеству. Но под воздействием времени и мутаций, их создания начали творить зло.