

# IMPROVED STORYLINE

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

## Содержание

Описание.....	3
Список изменений.....	4
Установка .....	5
Аддоны.....	6
Рекомендации по минимизации вылетов .....	7
Известные неисправимые баги .....	8
Прохождение проблемных мест .....	9
Артефакты для Оракула .....	9
Лабиринт Мудрецов .....	12
Чехлы для Мастера Доки.....	14
Подводная пещера Мистера Шляпы.....	15
Концовки и их получение.....	16
Основные концовки .....	16
Плохая концовка.....	16
Истинная концовка .....	16
Отличная концовка.....	16
Нормальная концовка.....	16
Тупиковые концовки .....	16
Бонусная концовка .....	17
Путеводитель по контенту .....	18
Край .....	18
Риджин .....	19
Фатерлянд.....	20
Хель.....	22
Роща Друидов.....	22
Игнотт .....	22
Либриум .....	23
Аржан .....	23
Лиденклауд.....	23
Горы Мудрецов .....	23
Вахат .....	24
Зармек .....	24
Контакты автора .....	25

## Описание

Improved Storyline – сюжетная модификация к игре Ex Machina (Hard Truck Apocalypse), впервые выложенная в общий доступ 23 марта 2018 года. Последняя версия, а именно 1.0.5.2, вышла 2 июня 2021 года.

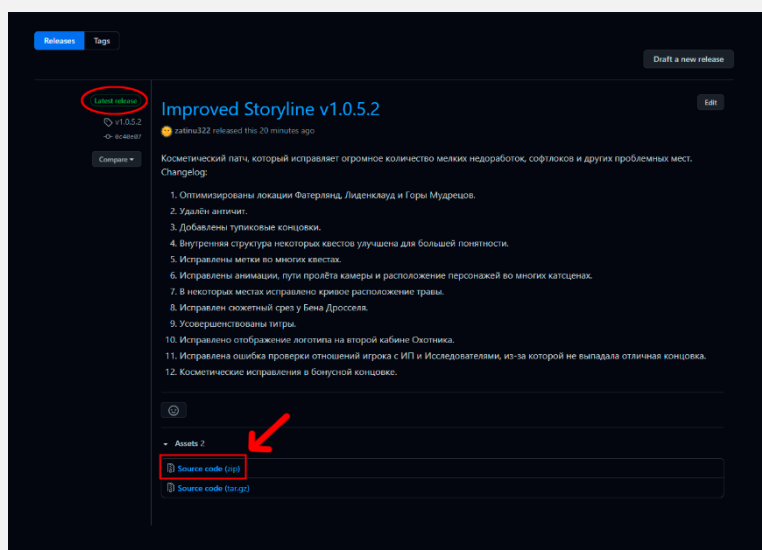
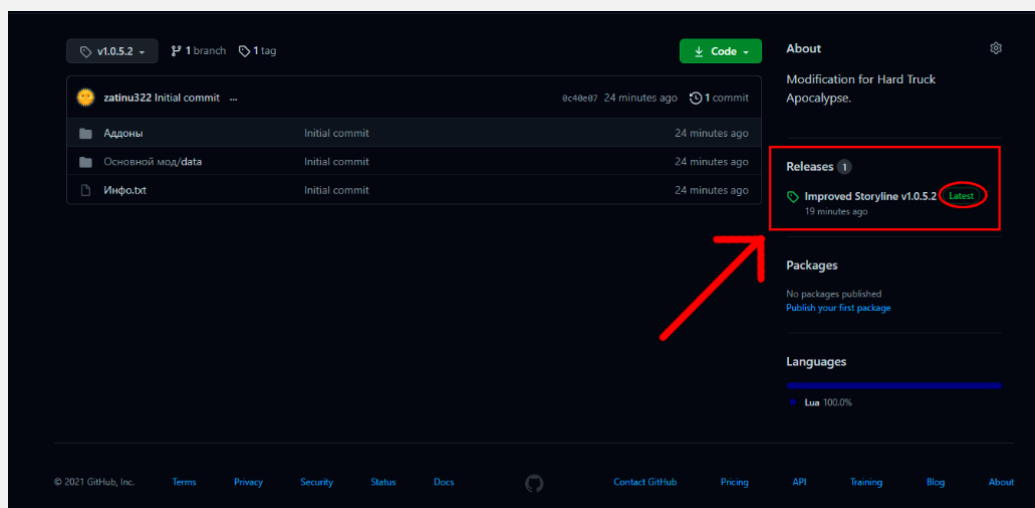
Главная цель модификации – переосмысление и разнообразие сюжета оригинальной игры. Сам доработанный сюжет, хоть и частично основывается на первоначальном сценарии игры, является по большей части вымыслом автора мода.

В этой модификации вас ждут переработанные диалоги, более полно раскрывающие персонажей и саму вселенную игры, а также новые сюжетные повороты, более разнообразные концовки и другие качественные улучшения истории.

На момент выхода данная модификация не совместима ни с одним из существующих модов.

Планируется адаптация под Community Patch после его релиза.

Перед началом игры рекомендуется скачать самую свежую версию мода из GitHub репозитория по ссылке: <https://github.com/zatinu322/ImprovedStoryline>



Обо всех найденных багах и просто впечатлениях о прохождении вы можете сообщить по этой ссылке:

[https://vk.com/topic-8289863\\_47715974](https://vk.com/topic-8289863_47715974) или на моём Discord-сервере в канале #отзывы-и-багрепорты категории IMPROVED STORYLINE.

Автор мода выражает благодарность **Lynne** за импорт модели локомотива в игру, **Suslo Red** за модель медали AP и **Varisane** за многочисленные текстовые правки.

# Список изменений

## Глобальные изменения

1. Переработаны диалоги, записи в «Дневнике», описания квестов
2. На многих локациях добавлены альтернативные варианты прохождения сюжета.
3. Добавлены второстепенные квесты.
4. Переработаны и добавлены концовки.
5. Добавлены новые карты и сюжет на них.
6. Импортирован мод Kraycity<sup>1</sup>.

## Мелкие исправления

1. Восстановлены вырезанные фразы главного героя в некоторых катсценах.
2. Восстановлен и починен квест с беженцами из Улука.
3. В конце игры идут титры.
4. У гоночных машин в Вахате теперь есть звук.
5. Добавлено новое музыкальное сопровождение.
6. Квесты со знаками на полях полностью проходимы и более не проваливаются при переходе между локациями.
7. Изменены квестовые противники в Либриуме и Аржане на более сложных.
8. Добавлены текстуры и модели из Меридиана 113.
9. Доработаны оригинальные катсцены (подогнаны тайминги, добавлена музыка).
10. Исправлено отображение иконок группировок в катсценах.
11. При взрыве моста в Фатерлянде теперь слышен звук взрыва.
12. Убрана долгая езда при прохождении Либриума и Аржана за СНГ.
13. Развоз роботов-помощников по менгирам теперь осуществляется в правильном порядке.
14. Кузова Урала «Крейсер» и «Тигр» обменялись характеристиками.
15. Ворота Сета, Гельвеции и Порто теперь не взрывают машину игрока.
16. Увеличены НР у дотов.
17. Исправлены иконки кабин/кузовов для Урала, Белаза и Миротворца.
18. Количество артефактов для Оракула увеличено до 4, местоположение изменено.
19. В Мидгарде теперь продаются абсолютно все кабины/кузова и почти всё оружие<sup>2</sup>.
20. Оптимизированы некоторые триггеры.
21. Добавлено поселение в Игнотте возле Оракула.
22. Добавлена информация о текущих попутчиках.
23. Добавлены некоторые квестовые предметы.
24. Убрана взрывная волна у Урала.
25. Добавлены топовые улучшения для оружия/машины в города второго региона.
26. Исправлены переезды с Аржана в Вахат и обратно.
27. Добавлены торговцы картой почти во все локации.
28. Добавлена машина Айвена в Зармек.
29. Исправлен дроп предметов из врагов в Хеле и Роще Друидов.
30. Увеличена громкость реплик Акселя.
31. У Урала новый клаксон.
32. Огромное множество других мелких изменений.

---

<sup>1</sup> Модификация от Overline, добавляющая в Край новые деревни.

<sup>2</sup> Оружие не прописано в город напрямую, а лишь включено в список генератора магазина, поэтому в самом магазине может присутствовать далеко не весь ассортимент оружия.

## Установка

Модификация создавалась и тестировалась на steam-версии игры. Работоспособность на других версиях не гарантируется.

1. Проверьте, не вышла ли новая версия мода. Как это сделать см. на стр. 3. Если вышла – загрузите её и обратитесь к мануалу из загруженного архива. Если нет – переходите к п.2.
2. Откройте папку с установленной игрой.
  - 2.1. Если игра установлена в Steam’е, то проделайте указанные на рис. 1 и 2 действия.

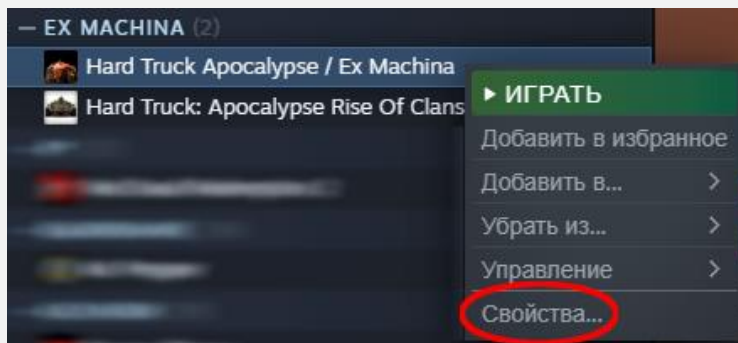


Рис. 1. Кликните правой кнопкой мыши по значку игры в вашей «Библиотеке» и выберите «Свойства...»

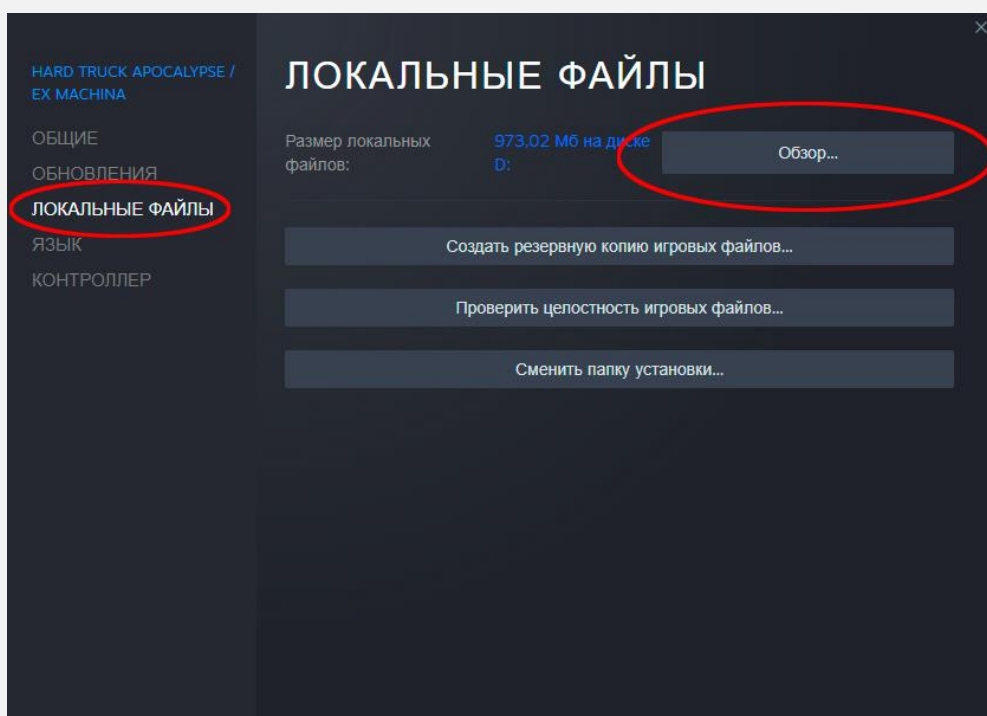


Рис. 2. В открывшемся окне выберите раздел «Локальные файлы» и нажмите на кнопку «Обзор».

3. Из папки Основной мод в папку с игрой скопировать с заменой папку data.
4. При необходимости аналогично п.3 установите необходимые вам аддоны из одноимённой папки в архиве. Подробнее об аддонах см. раздел «Аддоны» на стр. 6.
5. Если вы уже знаете пароль от бонусной концовки, то установите её аналогично п.3.
6. Готово. Удачной вам игры!

## Аддоны

В архиве с модом в папке «Аддоны» вы можете найти несколько дополнительных опций, которые не входят в основной мод.

1. «Иконки» - обновлённые иконки на радар из модификации Steel Dawn.
2. «Снегопад» - значительное повышение количества частиц падающего снега и интенсивности его падения в зимних локациях. **Сильно влияет на производительность! Не рекомендуется использовать на слабых компьютерах!**

## Рекомендации по минимизации вылетов

Из-за технического несовершенства игрового движка в процессе игры вы, скорее всего, столкнётесь с вылетами. Вот несколько советов, которые сделают вашу игру максимально комфортной.

1. Обязательно сохраняйтесь перед каждым переездом между картами.
2. На карте Фатерлянд (особенно во время второго приезда) старайтесь сохраняться как можно чаще.
3. Если вы заметили, что иконки новых сохраненных игр перестали меняться или вовсе пропали – перезапустите игру.
4. Не злоупотребляйте чит-кодами, а лучше вообще их не используйте.
5. Если вылеты происходят слишком часто, посмотрите это видео:  
[https://www.youtube.com/watch?v=WGtYPU\\_g6r0](https://www.youtube.com/watch?v=WGtYPU_g6r0) и сделайте всё так, как там указано.

## **Известные неисправимые баги**

Список багов, которые пока не удалось починить или же которые починить вовсе невозможно.

Перед прохождением этих сюжетных отрезков настоятельно рекомендую сохранить игру.

1. Некоторые люди в городах и деревнях ходят на месте.
2. Босс-кран в Либриуме иногда уезжает с места сражения и тем самым софтлочит игру.  
Помогает сохранение перед битвой с ним и перезапуск игры.
3. Источники питания у тарелки Ньери иногда не уничтожаются. Помогает перезапуск.

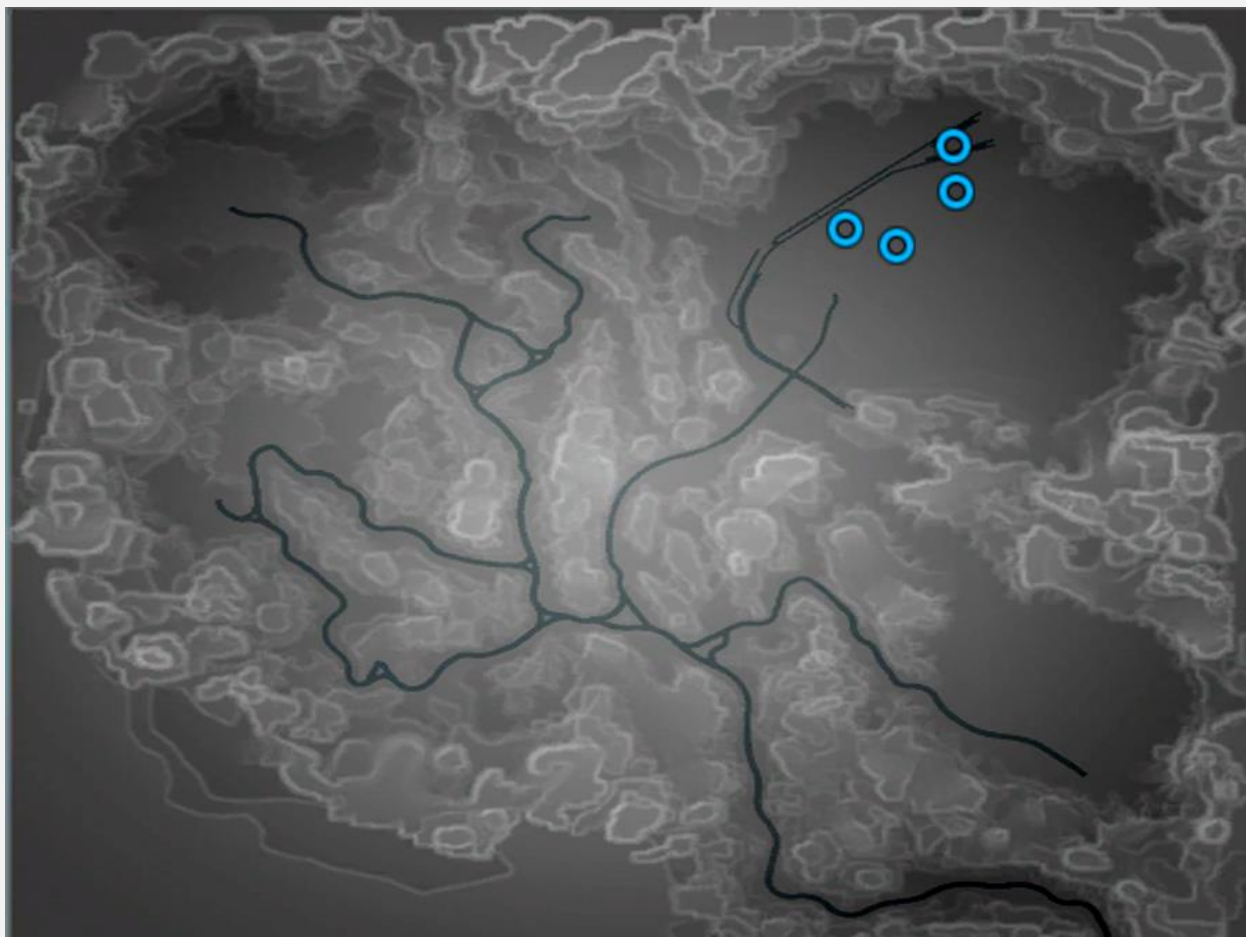


## Прохождение проблемных мест

**!!ОСТОРОЖНО!! Раздел содержит спойлеры**

### Артефакты для Оракула

Расположение на карте



*Рис. 3. Расположение всех четырёх артефактов на карте Игнотта.*

## Артефакт 1



*Рис. 4. Первый артефакт находится в трубе.*

## Артефакт 2



*Рис. 5. Второй артефакт расположен внутри пробитой трубы на территории, куда вы попадёте, проехав по лабиринту из труб.*

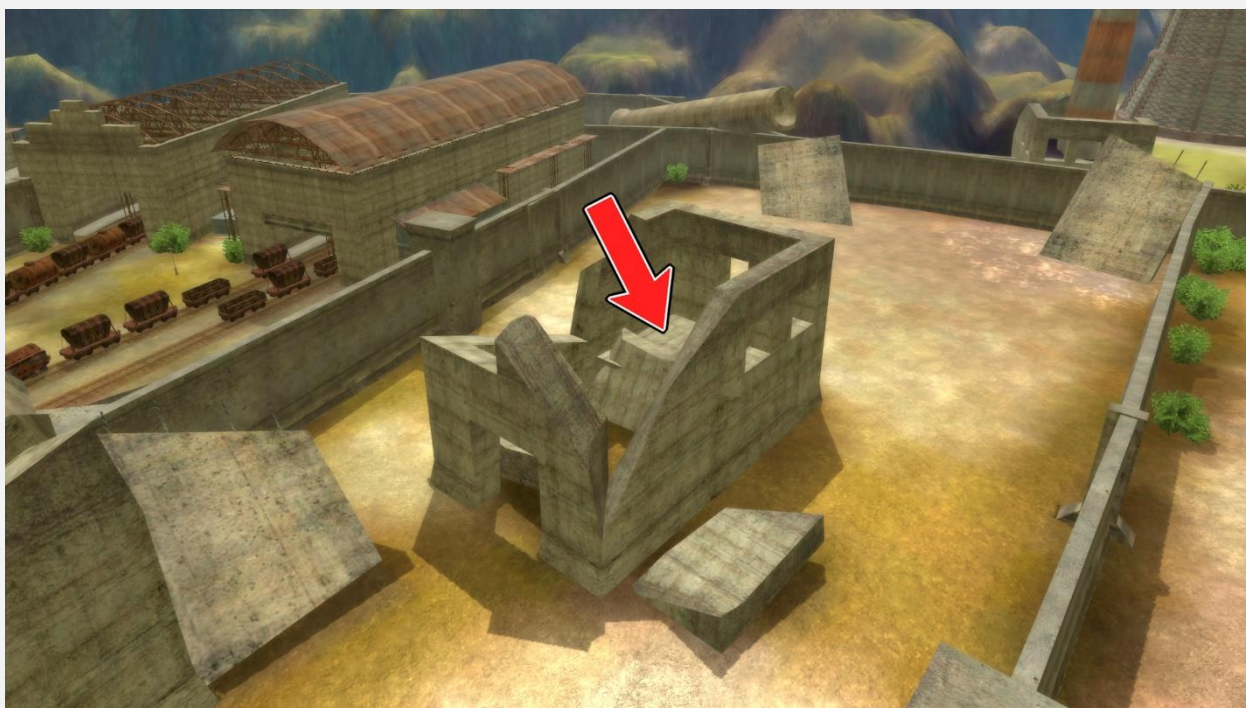


### Артефакт 3



*Рис. 6. Третий артефакт расположен в кустах между двумя ангарами.*

### Артефакт 4



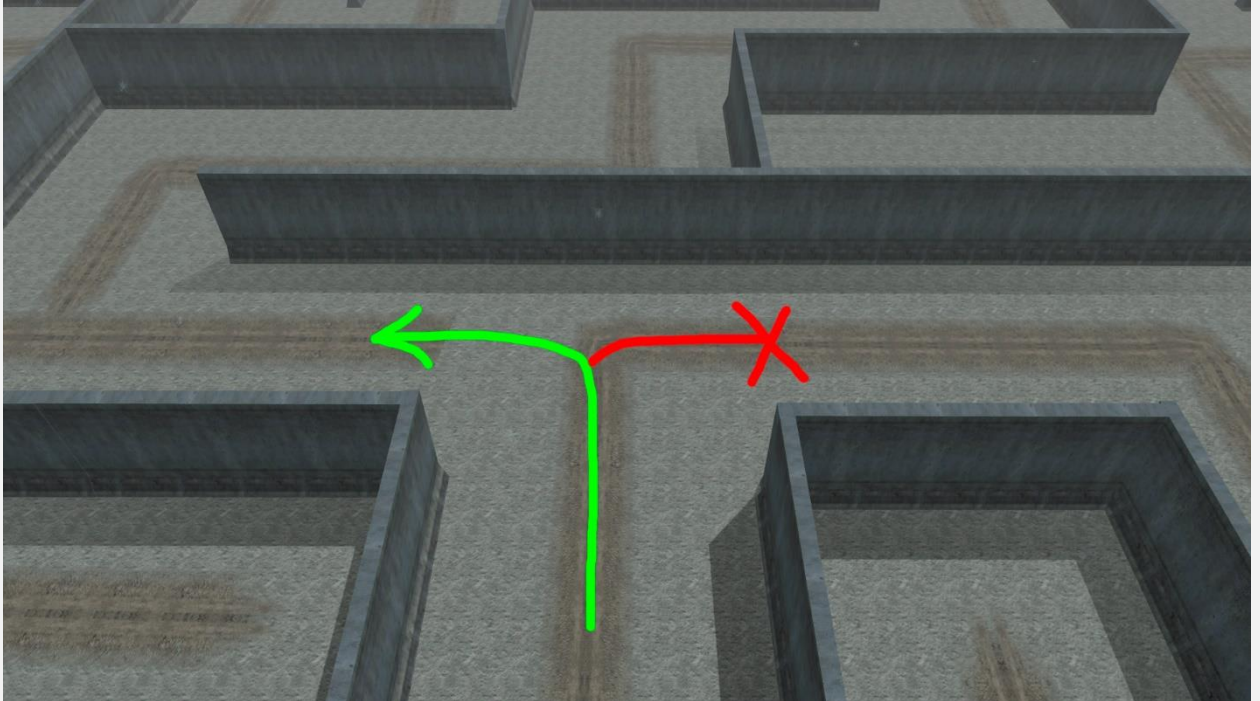
*Рис. 7. Четвёртый артефакт находится внутри разрушенного здания на территории, попасть на которую можно по трубе, расположенной за двумя ангарами.*

Видеоинструкция: <https://youtu.be/wwd2lQCjknU>

## Лабиринт мудрецов

Тактика проста: Обращайте внимание на каждый перекрёсток. Если на нём есть дорога, которая не соединена с той, по которой вы едете, то всегда поворачивайте на неё. Если на перекрестке все дороги друг с другом соединены, то выбирайте прямое направление.

### Пример 1



*Рис. 8. Дорога, ведущая налево, не соединена с той, по которой едет игрок. Значит необходимо поехать по ней.*



### Пример 2

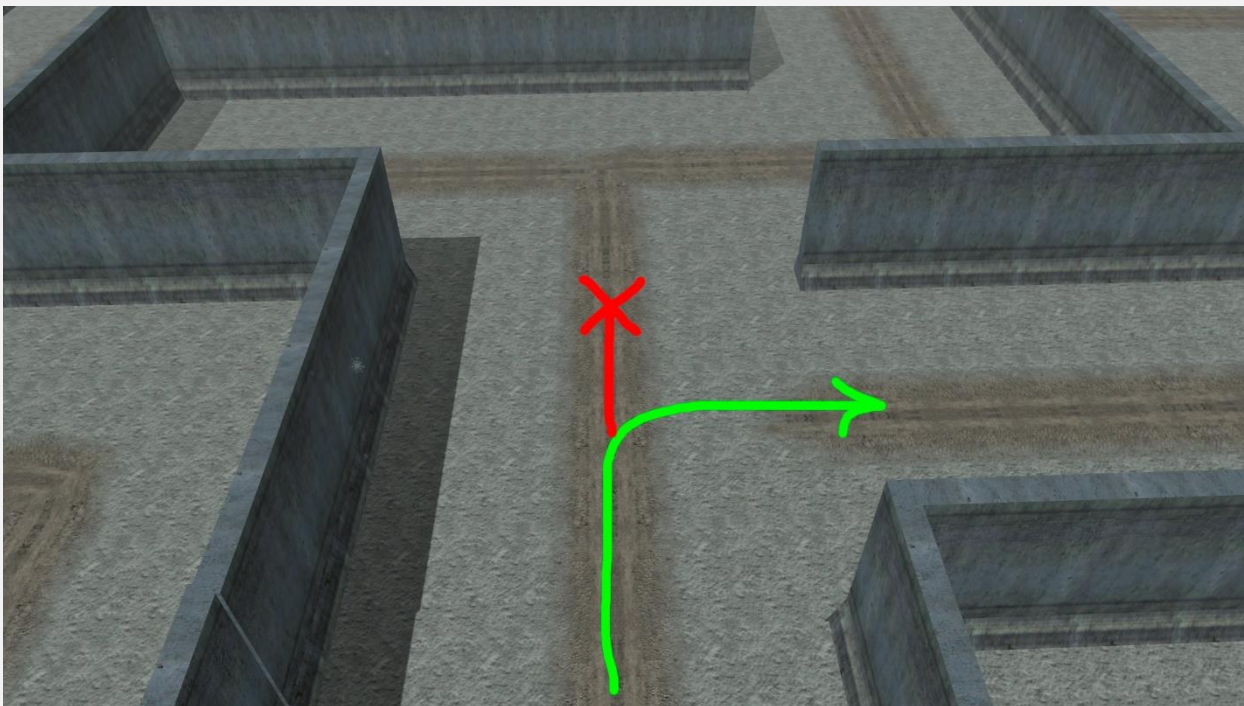


Рис. 9. Первая дорога, ведущая направо, не соединена с той, по которой едет игрок. Значит, необходимо поехать по ней.

### Пример 3

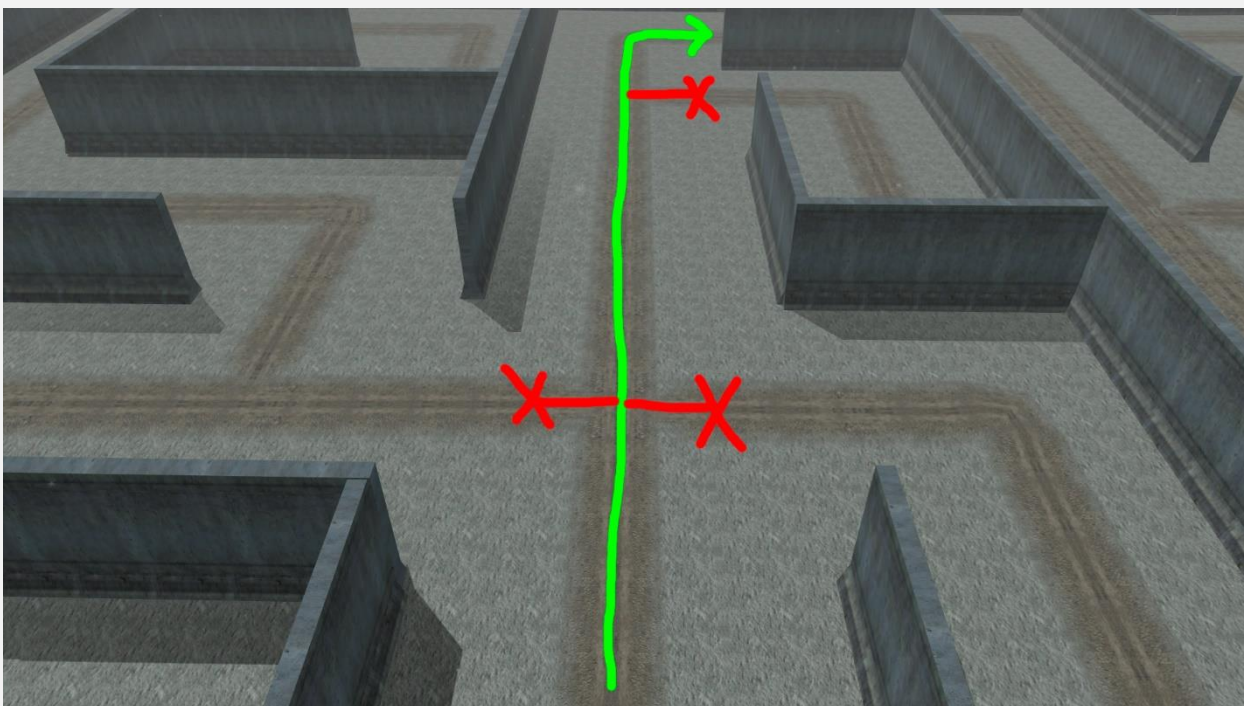


Рис. 10. Все дороги соединены с той, по которой едет игрок. Значит, продолжаем движение прямо.

Видеоинструкция: [https://youtu.be/8mk6Z\\_6DpC0](https://youtu.be/8mk6Z_6DpC0)

## Чехлы для Мастера Доки

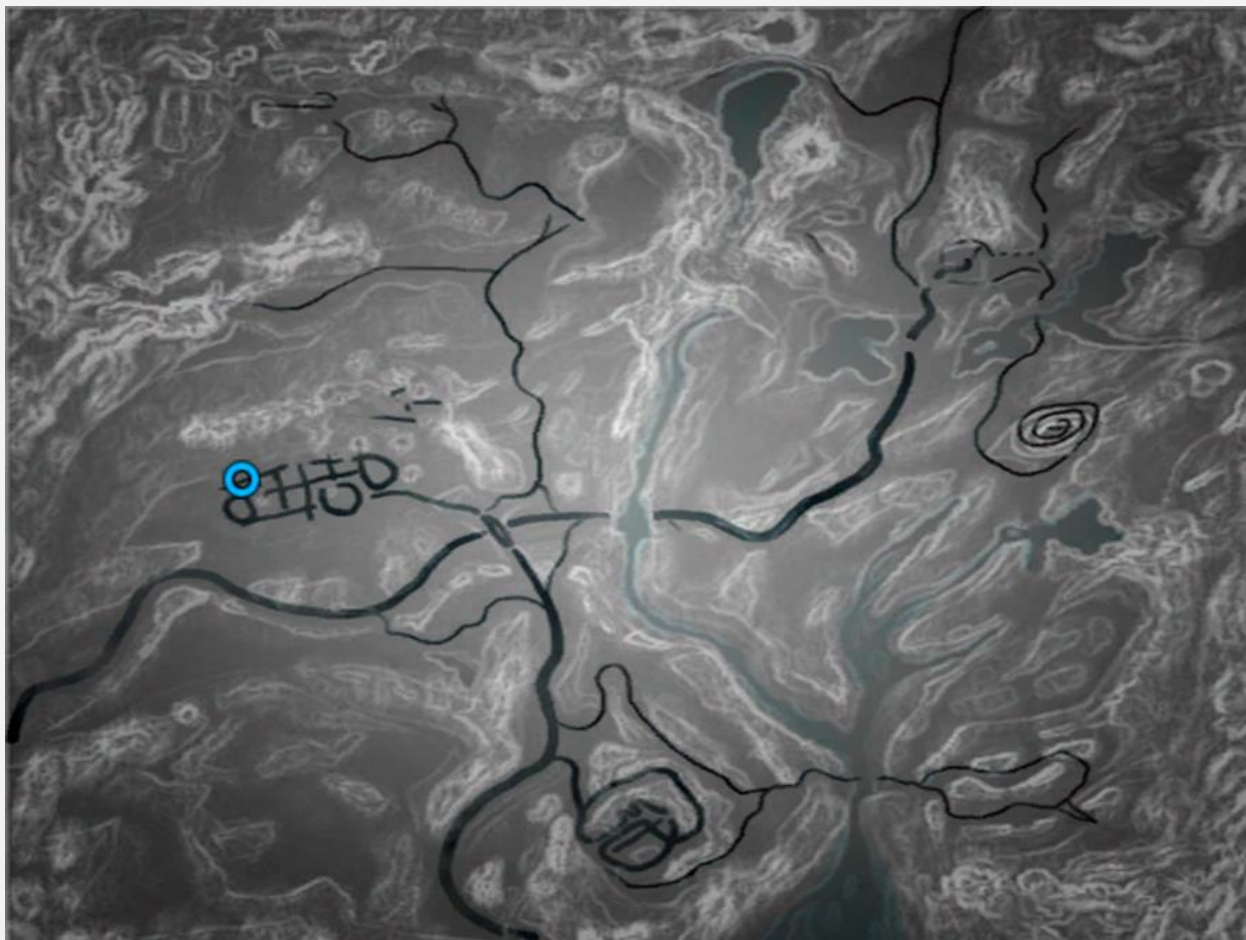


Рис. 11. Расположение коробки с чехлами на карте Фатерлянда.



Рис. 12. Расположение коробки с чехлами на местности.



## Подводная пещера Мистера Шляпы



Рис. 13. Расположение пещеры Мистера Шляпы на карте Либриума.



Рис. 14. Вход в пещеру Мистера Шляпы.

# Концовки и их получение

## !!ОСТОРОЖНО!! Раздел содержит спойлеры

### Основные концовки

#### Истинная концовка

Должны быть выполнены все условия:

1. Посмотреть на машину Айвена в Зармеке
2. В финальном разговоре с Оракулом выбрать вариант «Остаться в стороне»

#### Плохая концовка

Должно быть выполнено одно из условий:

1. В диалоге с Лисой в Вахате согласиться проследить за танкистами
2. Допустить уничтожение хотя бы одной машины бухарцев во время их сопровождения

#### Отличная концовка

Должны быть выполнены все условия:

1. В Либриуме принять сторону Антимилитаристов
2. В Хеле принять сторону Рыбаков
3. В Лиденклауде принять сторону мирных жителей
4. Выполнить квест на защиту Южного
5. В Вахате оставить перегонщика в живых
6. Сохранить с Искателями Приключений и Исследователями (Ищущими) нейтральные отношения
7. В финальном разговоре с Оракулом встать на его сторону

#### Нормальная концовка

Выпадает в случае несоблюдения любого из условий для отличной концовки.

### Тупиковые концовки

1. В самом начале игры в Глухом поговорите с отцом и откажитесь ехать в Южный.
2. Убейте мэра Минина в Фатерлянде во время слежки за ним.
3. Попытайтесь переехать из Фатерлянда в Хель до выполнения квеста с Нефтяной вышкой.
4. Попытайтесь пересечь болото в Хеле до выполнения квеста по первому поиску Гомера.
5. Выбрав сторону СНГ или Антимилитаристов в Либриуме, допустите уничтожение каравана СНГ.
6. Выбрав сторону СНГ или Антимилитаристов, в Аржане отвезти беженцев в Маррецию.
7. Выбрав сторону Антимилитаристов, допустить уничтожение машины Еретика в первом квесте с ним.
8. Выбрав сторону Рыбаков, допустить уничтожение прицепа с их лидером.
9. Выбрав сторону мирных жителей в Лиденклауде, допустить уничтожение машины Серафимы.
10. Подъехать слишком близко к упавшей тарелке в Зармеке.



## **Бонусная концовка**

Чтобы получить пароль от архива с бонусной концовкой, пройдите игру на все существующие основные и тупиковые концовки. После распаковки и установки файлов из архива (подробнее в разделе «Установка») придерживайтесь следующего алгоритма:

1. Пройдите все четыре квеста Мистера Шляпы (подробнее в разделе «Путеводитель по контенту»)
2. Пройдите игру на отличную концовку
3. Во время разговора с бабкой в Локусе выберите реплику «Опять это странное ощущение...»

После выполнения всех описанных выше действий, если вы всё сделали правильно, последует катсцена и переход на бонусную локацию.

Если у вас уже есть сейв-файл перед разговором с бабкой в Локусе, в котором соблюдены условия 1 и 2, то после установки бонусной концовки начинать новую игру не обязательно.

## Путеводитель по контенту

### !!ОСТОРОЖНО!! Раздел содержит спойлеры

#### Край

##### Второстепенные квесты

- Фермер Дик, *Южный*
- Казуал Вова, *Заимка*  
Недоступен, если вы уже подобрали медикаменты
- Старый солдат, *Гугулино*
- Пьяница Петро, *Троицкое*
- Ботаник Люкк, *дом на горе возле переезда в Фатерлянд*
- Капитан Жуков, *Южный*  
Доступен на поздних этапах игры, предлагается в рамках основного сюжета

##### Выборы и их последствия

- **Мистер Шляпа**  
Если включить – будут доступны его квесты и бонусная концовка (при соблюдении всех прочих условий)
- **Дань Феликсу**  
Согласие отдать Феликсу 1000 монет поможет избежать драки с ним. В противном случае вас ждёт стычка с ним и его бойцами.
- **Мечь Феликсу**  
Если вы решите отомстить Феликсу за Глухое, то далее по сюжету у вас будет возможность бесплатно получить Корд или Шторм, а также, в случае, если вы примите сторону АР в Либриуме, на арене Феликс произнесёт фразу: «Теперь я готов к поединку», а в Горах Мудрецов в Воложе его уже не будет.  
Если откажетесь, то сразу поедете в Риджин.
- **Медикаменты**  
Если отдать медикаменты ботанику, вы получите Вектор в идеальном состоянии.  
В будущем коробка с медикаментами может пригодиться в Либриуме по ветке за Антимилитаристов. Если на тот момент у вас её не будет – Одетт погибнет.

## Риджин

### Второстепенные квесты

- Крестьянин Ши, *Яр*
- Археолог Жонс/Бездельник Дэн, *Порто/Олимпийское*
- Директор Ил, *Олимпийское*

### Выборы и их последствия

- **Чифир у бабы Поли**  
Если выпьете – активируется цепочка квестов Мистера Шляпы.
- **Реакция на жителя Ёмоё**  
Если ударите – Мидгард будет для вас закрыт вплоть до сюжетного квеста с поиском композита. Второстепенные квесты, связанные с городом, при этом провалены не будут и по-прежнему могут быть сданы в области возле города, отмеченной маркером.
- **Партнёрство с Колизеем**  
Если заплатить 10000 монет – позже, во время квеста с поиском композита, Директор Ил отдаст вам 50000 монет.

### Сюжетные срезы

- Вы можете не выполнять сюжетные квесты в Риджине, а сразу поехать к хижине Бена.

## Фатерлянд

### Второстепенные квесты

- Комбайнёр Миха, *Забывтое*
- Зануда Максим, *Пешт*  
Недоступен, если вы уже ответили на загадку в Центре Развлечений
- Кочевник Блайд, *Асгард*
- Старик Дод, *Минин*
- Погорелец, *Центр Развлечений*
- Караванщик Рид, *Минин*  
Доступен только в случае, если вы не взорвали мост Бригады

### Выборы и их последствия

- **Путь в Минин**  
Вы можете либо взорвать мост, либо заплатить бандитам из Бригады за проезд. В первом случае позже по сюжету вам придётся штурмовать Базу 51 силой, а во втором вам будет доступен квест на освобождение Пешта.
- **Служка за бандитом**  
Если вы проследите за бандитом, то узнаете, что заказчиком нападения на вышку был мэр Минина. В дальнейшем у вас будет возможность за ним проследить и убедиться в правдивости этих слов.
- **Служка за мэром**  
Если проследите за мэром, то сможете уговорить Шарки и его бригаду вернуться к работе.
- **Ключ от тоннеля**  
Можно купить у бармена, можно расстрелять выехавшую из тоннеля машину, а можно за ней проследить и украсть у водителя в баре ключ. В последнем случае вас ждёт ещё одна встреча с ним, когда вы в следующий раз будете выезжать из тоннеля.
- **Конни и Незнакомец из АР**  
Если дать отпор – будет сражение. Если не девать – у вас заберут все деньги и снимут всё оружие.
- **Финальный босс**  
Выбор между боем с Оракулом, Ньери или истинной концовкой (при условии, что такой выбор доступен)

### Сюжетные срезы

- Вы можете не выполнять сюжетные квесты на подрыв моста или оплату проезда, а сразу напрямик проехать в Минин по пути, изображённому на рис. 15.



Рис. 15. Путь для сюжетного среза в Фатерлянде.

## Хель

### Второстепенные квесты

- Жена Аллушка, *Перчь*  
В зависимости от того, выполнили вы до этого квест Фермера Дика или нет, в Калисе у вас будут разные диалоги с ним.
- Неил, *Салиниом*  
Если вы выполните этот квест, а позже по сюжету примите сторону Рыбаков, то у вас будет ещё один диалог с этим NPC.
- Мистер Шляпа, *Салиниом*  
Доступен только если в Риджине вы попили бабулиного чифиря.

## Роща Друидов

### Второстепенные квесты

- Астериск, *Сет*  
Недоступен, если вы ранее расстреляли охрану Фиста  
Доступен только при прохождении за Друидов
- Фионий, *Сет*  
Доступен только при прохождении за Друидов

### Выборы и их последствия

- **Стычка у Фиста**  
Если ответить агрессией, то второстепенный квест с Улуком станет недоступен, а для дальнейшего продвижения по сюжету придётся скооперироваться с Детьми Железа (правда, потом можно будет их предать и перейти на сторону Друидов)

### Сюжетные срезы

- Вы можете не выполнять сюжетные квесты на поиск пути к Оракулу, а сразу напрямик поехать к выезду в Игнотт.

## Игнотт

### Второстепенные квесты

- Одинокий Друид, *Хижина Друида*

### Выборы и их последствия

- **Дорога к Оракулу**  
Можно привезти Служителям Оракула голову чудовища, можно согласиться на снятие всего оружия, а можно просто всех убить.
- **Третья менгира**  
Если настаивать на том, что вы всего лишь развозите роботов-помощников, то фанатики объявят вас врагом и вам придётся сражаться с ними.  
В случае, если вы до этого расстреляли пост возле Оракула, вас в любом случае ожидает битва с ними.

## Либриум

### Второстепенные квесты

- Эстет Кауфман, *Сель*
- Жулик Инкс, *Гельвеция*
- Мистер Шляпа, *подводная пещера*  
Доступен только если выполнен предыдущий квест Мистера Шляпы в Хеле

### Выборы и их последствия

- **Сторона в конфликте**  
Можно принять сторону СНГ, АР или Антимилитаристов.
- **Шкатулка**  
В рамках квеста Эстета Кауфмана шкатулку можно отдать как Эстету, так и Ценителю старины из Раздольного.
- **Босс Мафии**  
В рамках квеста Жулика Инкса, можно либо убить Босса Мафии, либо оставить в живых.

## Аржан

### Второстепенные квесты

- Мусорщик Сакс, *Марреция*
- Механик Жерс, *Астрия*  
Доступен только после выполнения квеста Мусорщика Сакса.
- Деревенщина Серж, *Сараево*
- Настоятельница, *Монастырь*  
Недоступен при выборе стороны Антимилитаристов.
- Мистер Шляпа, *Тоскана/Астрия/Сион*  
Доступен только при выполнении предыдущего квеста Мистера Шляпы в Хеле.  
Местонахождение зависит от выбранной стороны в войне.

### Выборы и их последствия

- **Повстанцы на заправке**  
При выборе стороны АР вы можете либо казнить предателей, либо предать АР и перейти на сторону СНГ.

## Лиденклауд

### Выборы и их последствия

- Можно принять сторону мирных жителей или Адептов Красного Факела

## Горы Мудрецов

### Второстепенные квесты

- Фермер Иероним, *Волож*

## Вахат

### Второстепенные квесты

- Шумахер, *гоночный трек возле Казифа*
- Мистер Шляпа, *Кеф*

Доступен только если выполнены два предыдущих квеста Мистера Шляпа в Хеле и Аржане

### Выборы и их последствия

- **Перегонщик**  
Перегонщика можно оставить в живых или довести до самоубийства. В первом случае после сопровождения бухарцев вам придётся заехать к нему и отдать ключ от морских врат.
- **Танкисты**  
Служка за танкистами активирует плохую концовку.
- **Бухарцы**  
Уничтожение хотя бы одной из машин бухарцев активирует плохую концовку

## Зармек

### Выборы и их последствия

- **Машина Айвена Го**  
Если посмотреть на машину Айвена, то в Фатерлянде во время финального разговора с Оракулом будет доступен вариант «Остаться в стороне»

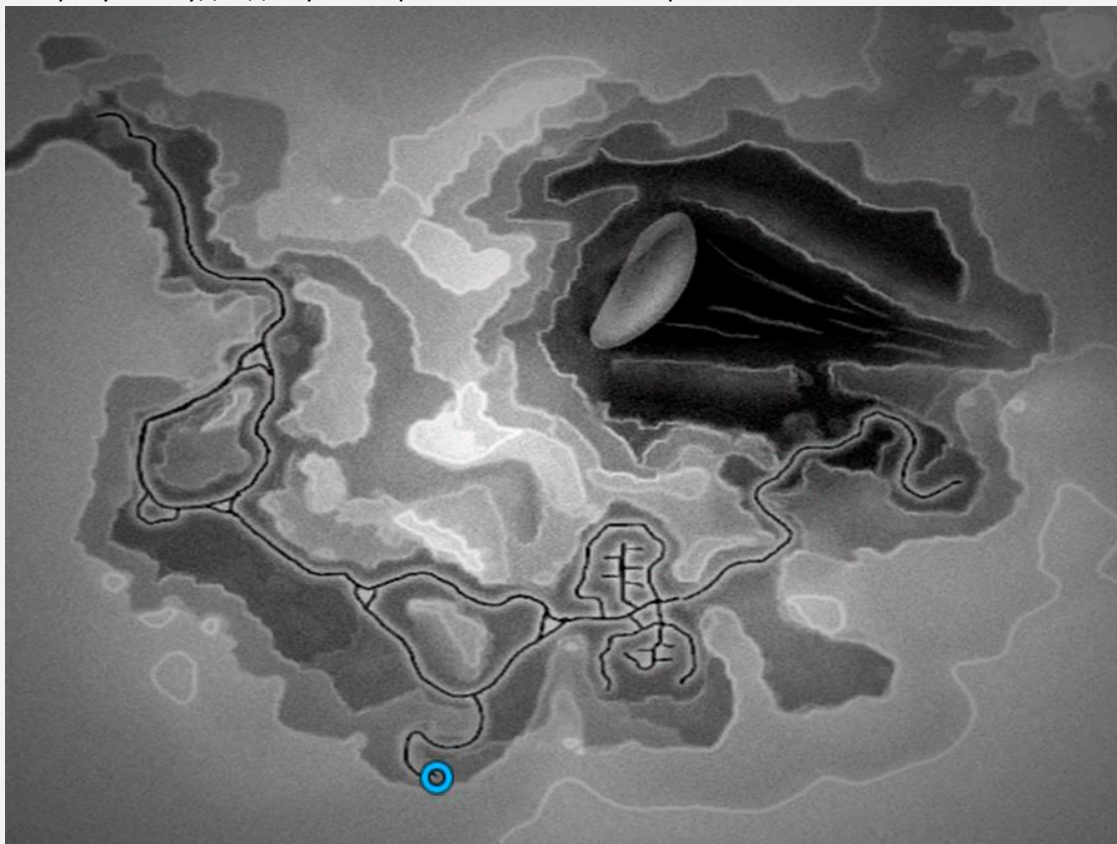


Рис. 16. Расположение машины Айвена Го на карте Зармека.



## Контакты автора

Страница ВК: <https://vk.com/id316894646>

Дискорд сервер: <https://discord.gg/sPrGBP9aFd>

Youtube-канал: <https://www.youtube.com/user/rpggameland>