
Сценарий игры для мобильного телефона

Предисловие

После долгой, безумной и кровопролитной Глобальной войны между странами и континентами, на планете воцарился Мертвый Хаос.

Боевые действия против России велись с особой скрупулезностью, десятки стран бросили свои военные силы на уничтожение Федерации. Те, у кого не было ядерного оружия, присылали приветы с межконтинентальными ракетами с замысловатым биологическим и химическим оружием...

Дождь из металла, огня и химикатов крушил города, плавил здания, толпы зараженных мутагенными вирусами людей убивали своих собратьев в приступах отчаяния и боли.

От огромной страны, последними силами отбившейся от многочисленных атак, остались островки отдельных локаций, в глубине которых боролись с ужасами апокалипсиса выжившие счастливицы.

По прошествии нескольких лет человечество начало показывать признаки существования. Отчаянные храбрецы пытались добраться до других островков жизни, принимая на себя ударные дозы радиации и патологических выкидышей природы. Первые из путешественников, вскоре умерших от полученных ран, приносили в своих истлевающих руках ценные данные для разведки ситуации в стране.

Выжившие ученые умы совместно с остатками военных сил делали все возможное, чтобы жизнь людей могла продолжиться...

Локации

***Завод "Москвич".** Обширная охраняемая территория с остатками техники и станков, занятая инженерами, механиками и нелегальными торговцами, прикрываемыми бандитскими группировками.

1. *Мастерская.* Двухэтажное здание с подвалом. На входе тебя попросят показать оружие и паспорт, дабы исключить возможные конфликты. Инженеры помогут починить, модернизировать и разобрать оружие и вещи.
2. *Барыги.* Подвал, умело скрытый под разрушенными зданиями. Охраняется бандой, берущей дань за «входной билет» в секретное помещение. Здесь можно прикупить нелегальное оружие, электронику, средства передвижения.
3. *Паспортный стол.* Неприметное полуразрушенное строение, на втором этаже которого сидят мастера фальшивок. Если пришла пора скрыться от преследования военных, здесь помогут с заменой паспорта.
4. *Общага.* Огромный павильон, занятый палатками, раскладушками и огороженными VIP-уголками. Ночевка, хранение припасов с возможностью быть обворованным ночью.

***Ракетные шахты.** Оборудованный приборами пункт наблюдения за состоянием окружающей среды. Открытая для доступа локация, где с радостью поделится информацией в обмен на твои наблюдения.

1. *Лаборатория.* Крытое листами свинца приземистое здание с множеством герметичных боксов, в которых проводятся эксперименты. Точка сбора ученых страны, в которой можно получить приблизительную карту с зонами поражения радиацией, химией и прочие полезные знания.
2. *Шахты.* Затопленные шахты с самодельными мостками из обломков. В специальных капсулах, расположенных на территории бывших ракетных шахт расположены датчики, счетчики, компьютеры. Заблудившись здесь надолго, можно попрощаться с жизнью из-за высокой опасности облучения.
3. *Бункер.* Глубоко под землей находится главный склад страны, в котором хранятся необходимые для выживания вещи. Хорошо укрепленный подземный противорадиационный бункер с запасами еды, воды, одежды и последних медикаментов. Пополняется за счет добытых игроками ресурсов.
4. *Диспансер.* Место, в которое хочется попасть меньше всего на свете пока здоров, и больше – когда в одном шаге до смерти. С анестезией в виде самогонного спирта и антисептиком в виде кипяченых инструментов, здесь дешево зашьют боевые раны, выведут из организма болезнетворные гадости и подарят в виде бонуса «Аптечку Юного Скаута».

***Институт.** Полуразрушенный квартал знаменитого Центрального научно-исследовательского института машиностроения с закрытым доступом. Подвергался особенно тщательным бомбардировкам, но многие важные объекты сохранились и восстанавливаются силами военных.

1. *Здание ЦУП.* Почти полностью уцелевшее здание Центра управления полетами со множеством всякого компьютерного барахла, среди которого можно найти аккумуляторы и запчасти. Населено грустными людьми, работавшими когда-то на головном предприятии по разработке жидкостных баллистических ракет дальнего действия и зенитных управляемых ракет.
2. *Здание ЦНИИмаш.* Очень сильно разрушенное многоэтажное здание, где можно запросто провалиться сквозь дыру в полу и умереть, как последний неудачник. На 3 этаже стоит уцелевший Суперкомпьютер.
3. *Подвалы.* Наверное, одно из опаснейших и легендарных мест – связь между зданием ЦУП и ЦНИИмаш. Очень немногие счастливицы сумели выбраться из лабиринтов, полных гигантских механизмов, странных машин и чего-то, что забирает то, чем больше всего дорожишь...
4. *Столовая.* Место, где можно отдохнуть в компании бывших сотрудников ЦУП, подкрепиться, закупиться едой в дорогу и обменяться данными с другими игроками.

Метро «Пушкинская». Станция № 119 колонного типа глубокого заложения усовершенствованной конструкции. Стала убежищем для большинства простых граждан, поэтому здесь всегда шумно,людно и душно.

***Госпиталь.** Крупный пункт медицинской помощи пострадавшим во время Катастрофы. Прямые поставки уникальных медикаментов с главного склада. Изменение внешности, лечение, продажа лекарств.

***Табор.** Закуток станции, занятый потерянными людьми, выжившими из ума, стариками, и прочими асоциальными личностями. Здесь можно набраться слухов и сплетен, попробовать заговорить болезни, погадать на будущее, переночевать за еду и воду. Опасность быть обворованным во время сна.

***Военкомат.** Обустроенный военными и органами правопорядка туннель станции. Элитная группировка, вступив в которую, лишаешься свободы, но получаешь питание, воду, одежду, легальное оружие и скидки на обучение военным навыкам. Также, здесь можно легально приобрести оружие и снаряжение.

Монстры

***Молодой Психодиггер.** Девиантный подросток, отравленный токсичными газами, воздействующими на мозговую деятельность. Небольшой рост, длинные тонкие руки, высокочастотный визг. Безумный аддитивный зомби, живущий под землей. Чувствителен к свету, передвигается перебежками, стремителен и опасен, если находится рядом с источником газа.

***Плесневая Инсекта.** Надоедливое мелкое насекомое. Обитает и размножается в сырой плесени. Бесшумно приближается, прикрепляется к телу и начинает высасывать *здоровье*. Уничтожается с одного удара рукой, но оставляет в месте укуса споры мутагенной плесени, которая провоцирует замедление передвижения персонажа.

***Бубонный Гоп.** Агрессивные мутанты, подвергшиеся влиянию биологического оружия. Лысый маленький череп, заплывшие глаза, огромное тело с раздутой мышечной массой. Патогенные микроорганизмы сделали их практически невосприимчивыми к боли. Медлительны, неповоротливы, тупы. Используют только холодное оружие, поэтому убить их издалека гораздо проще.

Квесты

Задание дает ученый-НПС из локации "*Ракетные шахты*", который хочет уточнить обширность зоны поражения и найти возможные лагеря выживших.

Цель: Связаться с космической станцией "Рысь-2", оставшейся на орбите, и принести ученому цифровые спутниковые фотографии поверхности до, во время и после Катастрофы.

Этапы:

1. Украсть пропуск в Институт. Пропуск может находиться у военных, милиции, у некоторых врачей. Иногда пропуск можно найти на трупе или в жилых помещениях.
2. Забрать Генератор. Без эксцессов пройти мимо военных на КПК до ЦУП, найти Кабинет № 8. Для активации суперкомпьютера необходим мощный Генератор, который находится здесь.
3. Добраться до ЦНИИмаш. Пройдя запутанные лабиринты *Подвалов* от ЦУП до ЦНИИмаш, запустить Суперкомпьютер. Очень рекомендуется иметь при себе приблизительную карту *Подвалов*, которую можно приобрести в *Таборе*.
4. Связаться с "Рысь-2". Отправить сообщение, получить ответ, сохранить данные на ПДА. Пароль для выхода на связь - серийный номер генератора.

П.с. Можно грабить корованы.