

# Fallout Sonora DAY GLOW

Дизайн-документ DLC «Сияние Дня»



## Содержание

- [Описание проекта](#)
- Локации
  - [Тихуана](#)
  - [Сан-Исидро](#)
  - [Чула-Виста](#)
  - [Нешнел-Сити](#)
  - [Старый Город](#)
  - [Сан-Диего](#)
  - [Остров Коронадо](#)
  - [Убежище](#)
- [Персонажи](#)
- [События](#)

# Описание проекта

## Общая концепция

[Сияние Дня](#) (Dayglow) – локация на базе Сан-Диего и его окрестностей. Сюда после событий первого Fallout ринулись гули Некрополя и мутанты Создателя, так как их гнали гладкокожие из Калифорнии. Теперь они пытаются создать свой собственный город на базе облученных руин, в духе того ретрофутуристического светлого будущего, который хотели жители США перед ядерной войной – дома в стиле гуги, монорельсовая линия, неоновая реклама, роботы и пр. Но пока они только начинают обустраиваться, еще ничего не работает, кругом развалины. На руинах есть два основных гульских лагеря - северный [в старой мормонской крепости](#) и южный [на границе с Тихуаной](#). Между ними возникает идейное разногласие.

Южный лагерь пытается обустроить город исключительно для себя - для гулей, так как нормики в F1 поступили в их отношении очень плохо. «Мы просто хотим жить, как нормальные люди. Без грандиозных миссий по спасению человечества.» Нормиков здесь не любят, торговать с ними не хотят, стараясь оставить находки на руинах для себя. Всё для того, чтобы спокойно прожить остаток дней.

Северный же лагерь, напротив, стремится торговать с людьми довоенными предметами с руин, чтобы помочь людям как виду выживать (а кто-то из корыстных целей). Ведь гули обречены, рано или поздно они как вид вымрут.

Между лагерями находятся облученные руины разных аутентичных районов - Чула-Виста, доки Нешнел-Сити и пр. Эти районы опасны, на них водятся роботы и мутанты, жёсткая радиация, обрушения и т.д. Зато здесь предстоит множество важных находок для квестов. Самым крутым заброшенным районом станет остров Коронадо, где находится разрушенная база ВМС США. За его богатства и будет финальная битва.

ГГ приходит в город с караваном после своих походов в Соноре и вовлекается в местную жизнь. Гули сначала его не принимают, как и других нормиков.

## Карточка локации

Критерий	Описание
<i>Локации</i>	
Расположение на карте	За пределами карты мира (недоступен для самостоятельного посещения подобно Анклаву).
Антураж	Ар-деко, гуги, обгоревшие руины
Тайники	
<i>Население</i>	
Численность населения	<1000 гулей и несколько супермутантов
Криттеры	Гули (все доступные спрайты), супермутанты, роботы
Социальный строй	Имитация довоенной жизни
<i>Факторы выживания</i>	
Источники воды	Морская вода из Тихого океана, подземные воды
Источники пищи	Торговля, найденные на руинах довоенные консервы, падаль
Источники энергии	Ядерная энергия (генераторы, малая городская АЭС, возможна ГЭС)
Защита от врагов	Оружие, баррикады, стены мормонской крепости
Защита от прир.явлений	Подземка, частично уцелевшие довоенные сооружения, восстановленные сооружения
Внешняя торговля	Хаб, Могильник, Некрополь

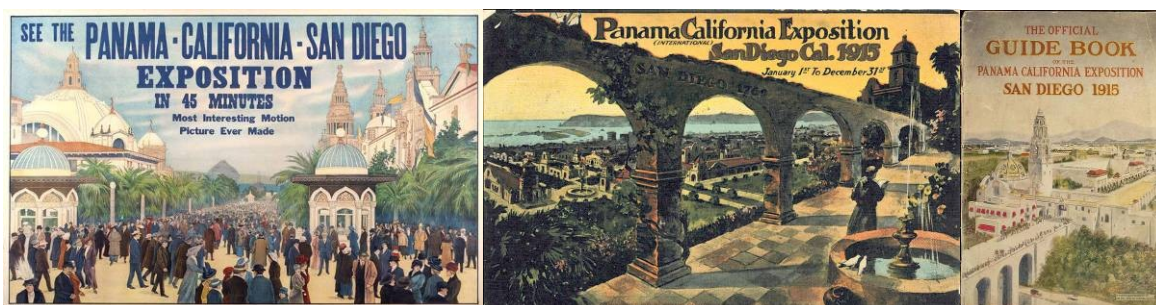
## Предыстория

Дата	Событие
2077	Жёсткой ковровой ядерной бомбардировкой были уничтожены: город Сан-Диего, база ВМС

	США и лаборатория West-Тес (ныне Свечение). Николь F1: «Почему же после стольких лет тот район все еще радиоактивен? / Ну, ходят слухи, что там есть что-то настолько важное, что весь район забросали бомбами, чтобы уничтожить всё».
2161	К этому моменту город уже был заброшен, люди полностью покинули эти места. До этого момента здесь жили люди, ставшие Последователями Апокалипсиса. В их числе <a href="#">Николь</a> («Далеко на юге, около Великого Свечения. Нам нелегко пришлось, но мы выжили. Мы поняли, что Великая война не должна повториться.» «Мы жили на задворках Великого Свечения. Начали распространяться болезни, поэтому мы собрали всех людей и ушли на север.») и <a href="#">Бутч</a> («Ну, я руковожу Дальнобойщиками уже лет пять. До этого жил в Адитуме. А еще раньше - около Свечения»).
2162-2167	Великая Миграция гулей из Некрополя. Часть из них обосновалась на руинах Сан-Диего. По слухам минимум один супермутант из Собора работал с гулями.
2167	На момент событий FS местные гули организовали раскопки Свечения и Сан-Диего с целью создать собственный город, а излишки находок продавали через караваны в Хаб.
2189	Сияние Дня становится одним из пяти штатов-основателей Новой Калифорнийской Республики.

### Экскурс – Сан-Диего

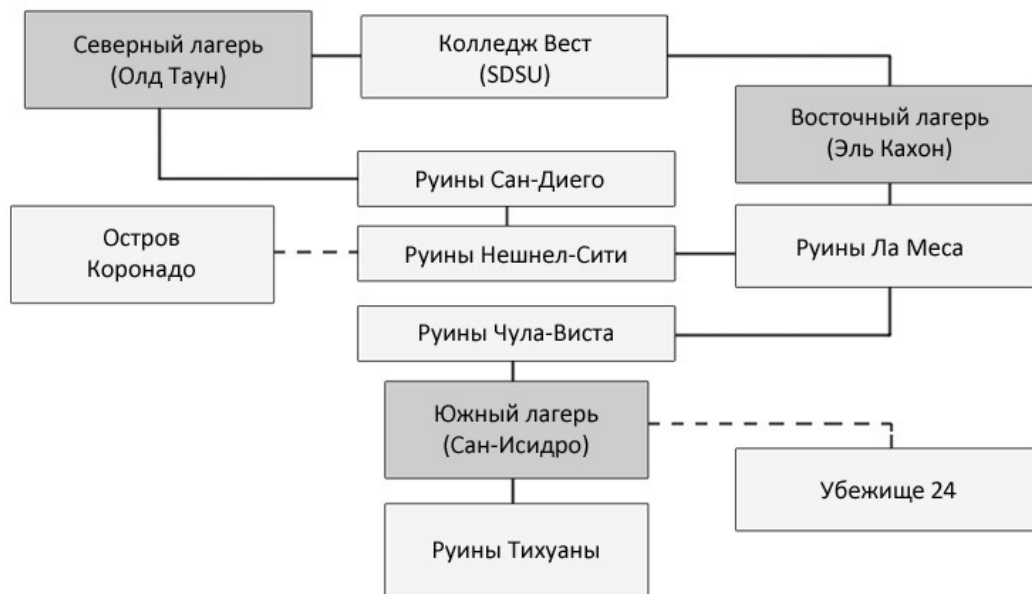
- Население 1,3 млн жителей (2005), с пригородами 2,9 млн. По численности населения Сан-Диего второй в штате после Лос-Анджелеса и восьмой в США. В 2006 году журнал Money Magazine поместил Сан-Диего на 5 место в списке «лучших для жизни городов».
- В городе расположена основная база ВМС США на Тихом океане.
  - Первая мировая война привела к бурному росту флота США, и в 1920-х годах в Сан-Диего было построено семь военно-морских баз различного плана.
  - Ежегодно в Сан-Диего проходят авиашоу на базе Мирамар и Неделя флота, празднование в честь ВМС, береговой охраны и корпуса морской пехоты.
  - Авианосец USS [Midway](#), открытый как корабль-музей.
  - Военное кладбище «Форт-Розенкранц», занесенное в Национальный реестр исторических мест США.
  - См мемуары «USA Confidential» про Сан-Диего.
  - «USA Confidential»: «Когда случился Суэцкий кризис [1956 г.], военно-морской флот покинул Сан-Диего и отправился на Восточное побережье.»
- Граница с Мексикой. В Сан-Диего тесно смешались американская и мексиканская культуры, от языковой среды и разнообразия кухни до религии и искусства. Вдоль государственной границы проходит стена.
- В 1915-1917 в парке Бальбоа проводилась Международная Панамо-Калифорнийская выставка.



- В 1910-1970-х был главным центром добычи тунца в США.

- В 1930—1940-х развивался благодаря ВМФ и ВВС.
- См статья [про мафию Сан-Диего в 50х](#).
- В начале 1950-х крупнейшим работодателем в Сан-Диего была корпорация «Convair» (авиастроение), в которой работало 32 тысячи человек. В 1960-х годах был открыт Калифорнийский университет в Сан-Диего, в 1970-х — Университет штата в Сан-Диего и Университет Сан-Диего.
- В Сан-Диего расположена «Национальная стальная и судостроительная компания» (NASSCO), крупнейший завод на западном побережье Соединённых Штатов. Завод способен строить и ремонтировать большие океанические суда.
- Аэропорт совместного базирования Линдберг-Филд — один из самых загруженных в мире среди коммерческих. Используется как хаб (узловой аэропорт).
  - Аэропорт [Gillespie Field](#) (Гиллеспи Филд) в Эль Кахон.
- Система скоростного трамвая San Diego Trolley работает с 1981.
- Паромы через залив из Сан-Диего в Коронадо.
- Район Мишен Бэй: места отдыха и пляжи + лодочные причалы + парк аттракционов Сиуорлд Сан-Диего (SeaWorld San Diego).
- «USA Confidential»: «А еще в 1950-х у него была первая профессиональная футбольная команда Сан-Диего под названием San Diego Bombers» - можно сделать группировку с таким названием.
- Отель «Коронада», открыт в 1888.
- У района КомикКона была "грязная" репутация до 80-х, здесь были стрипбары.
- Мормонская крепость в Старом Городе.
- Испанская католическая миссия в Ла-Месса ([Mission San Diego de Alcalá](#)).
- Где-то неподалеку происходят события фильма «Монстр, который бросил вызов миру» 1957.

## Общие замечания по локациям



- Бонусная локация в качестве DLC.
  - Туда уходит караван. Точка сбора в Платформе (также можно сделать в Фениксе, Пуэрто, КНуэва, Инферно). Как вариант, можно отправиться туда через рацию, когда ГГ на полуострове или возле Инферно ловит призыв гулей на прииск.
  - В пределах DLC нельзя выйти на карту мира. Нет байка. Возвращение в Сонору происходит через начальную точку сбора, причём вернуться нельзя (Сияние посещается единожды). Маркер локации после посещения должен исчезать с карты мира.
  - Ограничить число предметов, доступных для переноса в Сияние из Соноры и обратно.
  - Для перехода придётся оставить всех напарников. Уточнить, куда переместится байк после перехода, чтобы он не потерялся.
  - Стоит ли ограничивать переход уровнем ГГ? Ведь иначе перейти можно будет и при 1 уровне, а сможет ли игрок тогда пройти дополнение? Может, сделать Сияние доступным только после финала основного сюжета (но тогда нужно что-то делать с перком на фриплей)?
  - DLC должно поднимать с 12 до 18 уровня. Это 70 000 очков опыта. Из них 20% (14 000) должно уйти чисто на сюжет.
- Желательно вступительное видео при первом перемещении.
  - Видео можно в ч/б под эффект старой видеосъемки. Видим классический панорамный вид на небоскребы на другом берегу, сзади видны горы. Но вид небоскребов под «старую школу». Камера пятится назад. Сначала мирный вид, звуки города и волн. Затем слышна сирена. Затем летят самолеты или ракеты. Взрыв через белое осветление экрана. Далее видим уже разрушенные дымящиеся развалины. Резкое прерывание конца видео черным экраном. Появляется надпись фолловским шрифтом «Bienvenidos a Dayglow / Bienvenidos a San Diego / Welcomes to Dayglow» и звуком ветра.



- 
- Карты делать по максимуму – 10 районов по 3 уровня каждый.
- Скорее всего, путь от Тихуаны к северному лагерю будет идти в обход Сан-Диего, так как тот в конце разрушен: Тихуана -> Чула-Виста (юг и восток) -> Ла-Меса -> ЭльКахон -> Университет Сан-Диего -> Старый Город -> и уже потом спуск на юг в самое пекло.
- Гульские лагеря должны давать ощущение мирного спокойного места (как это было в Зове Припяти, например). Районы же вне лагерей опасны.
  - На районах вне гульских лагерей жёстко фонит радиация. А также там нельзя прокручивать время через Rip-Boy. Поэтому надо убедиться в достаточном наличии антирадина у торговцев и возможностях лечения.
  - Желательна своя музыка – два трека: один для жилых, другой для нежилых районов.
  - Особая реакция гулей на ГГ-гуля, торговцы дают большую скидку.
  - Развить бэктрекинг с преобразованием уже посещенных карт (например, после починки электростанции в лагере гулей зажигаются уличные фонари).
- Подумать, каких персонажей можно перенести/упомянуть из F1.
- Поддерживать образ некогда ретрофутуристичного города: торговаты в большом количестве, роботы, рекламные голограммы, неоновые вывески, эстакады, монорельс, дома в стиле гуги и пр.
  - В бывшие торговые и жилые районы поставить автоматы с ментатами, ядер-колой, батарейками и пр. Заодно актуализировать довоенные деньги, которые можно применять на такие автоматы.
  - Внести побольше инфы о довоенных и послевоенных происшествиях в городе. Например, как кто-то из выживших пытался выбраться из руин + как выжившие военные решали, что им делать + предыстория Последователей в убежище.
- Все виды опасных мест: токсичные лужи + радиобласти + отравленный воздух + ловушки. Обеспечить локации нужными предметами защиты – и лучше всего добавить их торговцам, чтобы всякий хлам обменивать.
  - Побольше мест, которые нужно взрывать.
- Желательно нарисовать автобусы для разных карт в качестве художественной «зарисовки ко дню Икс». К тому же они заполнят визуальные пустоты на картах.





- 
- Лут:
  - Мексиканский ПП тут особо в тему будет.
  - Воссоздать тот сорт мексиканского пива из идей для лута.
  - В несколько особо облученных мест можно поместить рад-осадки.
  - Накидка, дающая защиту от радиации. Лучше всего сделать наградой за начальные побочные квесты.
  - Объекты, из которых можно вытаскивать Ремонтом полезные детали (металлолом, смола, я/б и пр).
- Станция техобслуживания. В лагерях гулей (гаражи, станции монорельса, помещения механиков) стоят особые верстаки с собственным артом: «Автоматизированная ремонтная база, произведена компанией Роб Ко». На верстаках можно самостоятельно из расходных материалов что-то сделать. Идеи:
  - Металлолом – переработка в крышки
  - Мексиканский салют – переработка в сигнальные патроны. Разбросать по картам в количестве около десятка.
  - Усиление сигнальных патронов (3 слабых патрона в 1 мощный).
  - Патроны 12 калибра в пулевые и наоборот.
  - Смола, чистящий порошок и т.п. – преобразуются в топливо для огнемета и огненную бомбу.
  - Электронные детали, микрореактор, стеклянная бутылка - в импульсную гранату.

- (?) Из шприца, ядерки, фруктов– стимуляторы/суперстимуляторы
- (?) Из металлброни и электронных деталей – броню Тесла
- Туристическая карта рядом с монорельсами, где гули отмечают разные места.



- Карта открывается через использование Науки.
- Реализовать через пользовательский интерфейс на весь экран. Можно использовать треугольные маркеры из загрузочного экрана локации для вывода описания.
- Отобразить на карте:
  - Сама карта довоенного города
  - Лагеря гулей и пути между ними
  - Лагеря супермутантов
  - Лагеря черных старателей
  - Опасные радиоактивные зоны, места падения бомб или их гипоцентры
  - Опасные зоны с военными роботами
  - Линия монорельса/трамвая с отметками поврежденных и строящихся участков.
- Основные силы и фракции Сияния на момент игры:
  - Гули, мигрировавшие из Некрополя и создавшие несколько гульских поселений. Некоторые из них обезумели от новой дозы радиации и стали агрессивны.
  - Супермутанты, гонимые Братством и нормиками. Образуют локальные полевые лагеря, иногда бродят по одиночке. Могут прихватить с собой кентавров. С ними могут быть выжившие Чады Собора, хотя это уже вряд ли. Некоторые из них могут угнетать гулей.
  - Последователи Апокалипсиса, вышедшие некогда из местного убежища.



- Черные старатели, пришлые мародёры. Некоторые агрессивны к чужакам и ГГ, другие доброжелательны. Есть одиночки, а есть банды. Некоторые получили «Печать Сэта» (разрешение от гульских властей на разведку и добычу руин Сан-Диего), а большинство – нет.
- Братство Стали, открывшие здесь маленький аванпост для наблюдений и контроля особо опасных деяний со стороны населения.
- Роботы с базы ВМС США (в основном гуманоидного вида), которые после ядерных атак разбрелись по руинам и представляют случайную опасность всему живому. К ним также добавляются роботы-патрульные (в основном робоглазы), охранявшие государственную границу.
- Дальнбойщики, ставшие основным средством связи города с внешним миром. Через них гули получают еду и прочие необходимые вещи, которых не достать на руинах.
- Лоботомиты, разбредающие из военного автоматизированного госпиталя. Агрессивны.
- Живность: грызуны, муравьи, сколопендры, летуны.

# Локации

## Тихуана

*Район 1/1. Развалины Тихуаны – Мексиканская граница*





- Вверху карты [пограничный блокпост](#), за ним автомобильный тоннель/навес/мост. Вход забаррикадирован, у входа стоит гуль-пограничник с двумя напарниками. Над тоннелем дорожные указатели, внутри затор из машин.



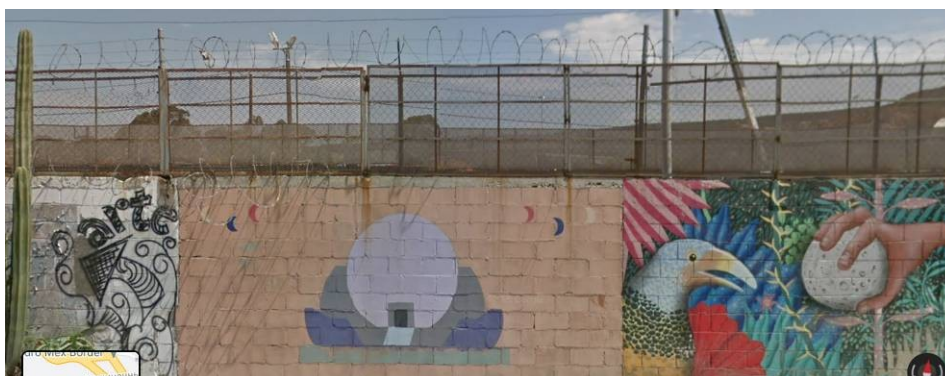


- Пограничная вывеска в фильме «Монстр, который бросил вызов миру» 1957 на 49й минуте:



○

- Пограничная стена вдоль северной линии карты.



○

- Внизу карты переход в опасную зону (на руины Тихуаны). Можно нарисовать край моста [El Chaparral](#).
- В верхнем правом углу карты [La Casa del Tunnel](#) – туннельный дом, из которого можно скрытно под землей пройти через границу.



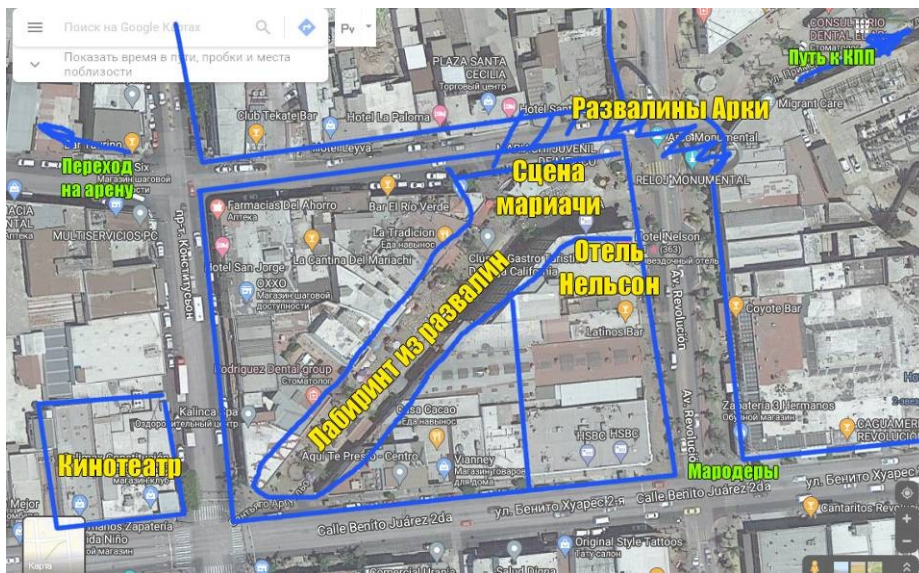
○

- В центре широкая дорога с лагерем Проводника. Здесь ГГ впервые появляется в DLC и здесь же находится точка сбора для отбытия обратно в Сонору. Точкой сбора может служить флаг, повозка, сложносоставной дорожный указатель. Примеры указателей в точке сбора см в папке с референсами:



○

**Район 1/2. Развалины Тихуаны – Проспект Революции**



●

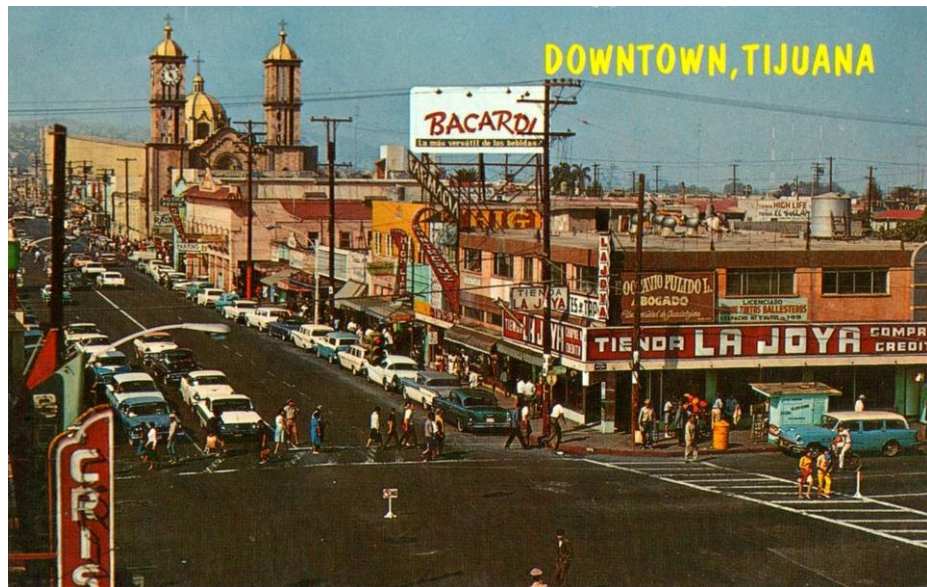


●

- Обвалившаяся [Arco Monumental](#). Обломки перекрыли проход через улицу. Можно взорвать динамитом отдельные куски, чтобы пройти, иначе придется идти в обход. Частично улицу может перекрывать грузовик ядер-колы.
- В разные места карты поместить несколько единиц мексиканского пива.



- Побольше всяческой наружной рекламы на улице для антуража довоенного города.



○



○

- Hotel Nelson возле арки. Вывеска на стену.
  - Рядом бывший рынок и [сцена мариачи](#) (Mariachi Juvenil De Mexico), образующие закрытый лабиринт со стеной отеля (улица Santiago Argüello). На сцене мариачи лежат струны от гитары для бэнда. Достать их должно быть непростой задачей – проход через лабиринт, слом стен и пр.
- [отказ] Ныне закрытый кинотеатр «[Bujazan Cinema](#)» (Cine Bujazan), открыт в 1951. Находится в нижнем левом углу карты (соседняя проспекту улица - Av Constitucion 1019 Zona Centro).



○

- Автомат с облученной ядер-колой.
- В дальнем на пути углу карты – вход на стадион корриды (хотя в реальности он находится сильно дальше, придется сделать допущение).
- После уничтожения робота, терроризировавшего окрестность, здесь появятся гули-мародеры. «Мы услышали, что Тихуана освободилась от робота-пограничника. Мы ищем на этих развалинах ценные вещи. Раньше сюда немногие совались из-за робота. Но кто-то оказал нам большую услугу, отключив его. / Уже нашли что-нибудь полезное? / Да, вот, посмотри...» - можно немного поторговать на патроны. Провести параллель образа со стереотипными рыночными торговцами, которые пытаются обхитрить покупателя.
- Уличная тележка фастфуд. Из неё ремонтом изымается смола или газовый баллон.

### ***Район 1/3. Развалины Тихуаны – Арена***



- Стадион [Monumental Plaza de Toros](#), где происходит бойня с военным роботом (прекрасная аллегория получается). На стадионе также есть ловушки для робота, установленные гулями.



# Сан-Исидро

## Район 2/1. Сан-Исидро – Лагерь гулей

- Экскурс – Сан-Исидро и соседние районы:
  - КПП на границе с Мексикой
  - [Офис пограничной службы](#)
  - [Автокинотеатр Юг Бэй \(South Bay Drive-In Theatre and Swap Meet\)](#) в Несторе, существует с 1958.
  - Парк Отей Велли
  - Больница San Ysidro Health Center
  - Аэропорт Браун Филд (Brown Field Municipal Airport)
  - Тюрьма Richard J. Donovan Correctional Facility
- Лагерь обустроен вокруг станции монорельса, которая соответствует реальной конечной остановке скоростного трамвая Сан-Диего ([остановка Сан-Исидро](#)). По периметру лагеря забор от врагов.



- Туристическая карта у входа на станцию. Описание см в разделе событий.
- Терминал/пирон/станция монорельса. Завален рухлядью и безлюден. При первом посещении игроку должно казаться, что это просто антуражное место, чтобы создать вау-эффект на второй станции. После запуска рухлядь пропадает, появляется освещение.



- 
- Административное здание монорельсовой компании. Здесь расположился лидер лагеря/прииска. Желательно оформить здание в стиле гуги и сделать большую вывеску с названием компании.
  - Запертый склад с хорошим лутом, включая автомат и кожаную броню (привезена из Хаба).
- Небольшой гараж, где ведется переработка деталей + универсальный магазин:
  - Гуль-механик. Скидка ГГ-гулю. Продажа товаров + ремонт: расходные материалы, первичное оружие и патроны, метал броня. Не говорит, пока ГГ не получит разрешение от босса на посещение лагеря.
  - Верстак для ГГ (см АвтоРемБаза).
  - Много рухляди и коробок, символизирующих активную работу.
- Часовня Последователей Апокалипсиса в отдаленном и незаметном углу карты.
- Просто гуль на улице, просящий мелочи. За 20 крышек что-то расскажет и поднимет репутацию. Или гопстопит, если ГГ ему не симпатичен.
- Придорожное кафе «[Полуночники](#)» (Nighthawks) как омаж на картину Эдварда Хоппера.
  - Спрайты стен из Флагпула. Неоновая светящаяся вывеска.
  - Бармен Эдвард Хоппер. Одет в грязный фартук и колпак, как на картине. В продаже: мексиканское пиво (виски и пустошного алкоголя нет!), антирадин и рад-х, стимуляторы. Скидка ГГ-гулю. Заказ у ГГ на довоенный виски.
  - Джеффри, завсегдатай бара для диалога за алкоголь.
  - Член мариачи-бэнда в нуарном костюмчике и шляпе, прямо как на картине (либо женщина, тоже как на картине).
- У северного перехода в опасные руины такой знак, юзается наукой:



- 
- Фонари светятся по ночам после запуска ГЭС.

#### ***Район 2/2. Сан-Исидро – Офис пограничного патруля***

- Офис ([аутентичное место](#), находится в Сан-Исидро, хотя именуется Chula Vista Border Patrol Station):
  - Радиоточка: изъять усилитель Ремонт + коды безопасности для управления пограничными роботами + электронные детали рядом.
  - Шкафчики со снаряжением. Сенсор движения.
  - Передающая антенна. Сломана пополам, поэтому сигналы роботам не доходят.
- Камеры для задержанных:
  - Скелет со значком патрульного.
- Внутренний двор. Патрулируется робоглазами. Ржавые патрульные машины.
- Поле для игры в баскетбол.
- Переходы к мостам – разрушенный мост на трассе 5 и заминированный охраняемый роботами мост на трассе 805.
  - По мере сюжета у моста 5 могут возникнуть особые встречи, см раздел событий.
  - Автозаправка у моста 805.
    - Гуль-мародер на автозаправке появляется после ликвидации роботов. Можно отдать ему зажигалку, поюзав на него. «Привет, дружище. Огоньку не найдется?» Это раскрывает диалог и торговлю с ним на предметы.



# Чула-Виста

## **Район 3/1. Чула-Виста – Ядерные копи**

- "Ядерные копи" – аллегория: Чула-Виста переводится как "классное/крутое/прекрасное место", а в игре оно превратилось в ядовитую территорию из-за токсичных осадков.
  - "Некогда живописное место потеряло свой былой завораживающий вид." / "Некогда живописное место больше не привлекает своим завораживающим видом." / "Некогда живописная речная долина превратилось в зловонную клоаку."
- Остатки разрушенного моста на трассе 5 через долину реки Отей. Нужно сбросить веревку, чтобы спуститься вниз или идти в обход через соседние районы.
- Кругом токсичные лужи/ручьи. Среди луж летают летуны (они не получают урон от луж).
  - В одной из луж лежит робот, с него можно взять электродетали и что-то еще, но придется пройтись по лужам.
  - Вокруг луж растут грибы для крафта. Их расположение можно рендомизировать, как у корешков в Арройо F2.
- Разрушенные машины, свалившиеся с моста или принесенные сюда волной ядерного взрыва.
- Водосток для вида, торчит из склона, из него что-то медленно вытекает (на подобии трубы в Храме Испытаний).
- Вход в канализацию с переходом в район торгового центра.
- Сливная канализация, где обитает гуль-грибник. Гуль торгует грибами и за крышки отведет в одну из локаций.
- Можно сделать потайную пещерку с ценной находкой. Завал туда нужно взрывать или рыть лопатой.

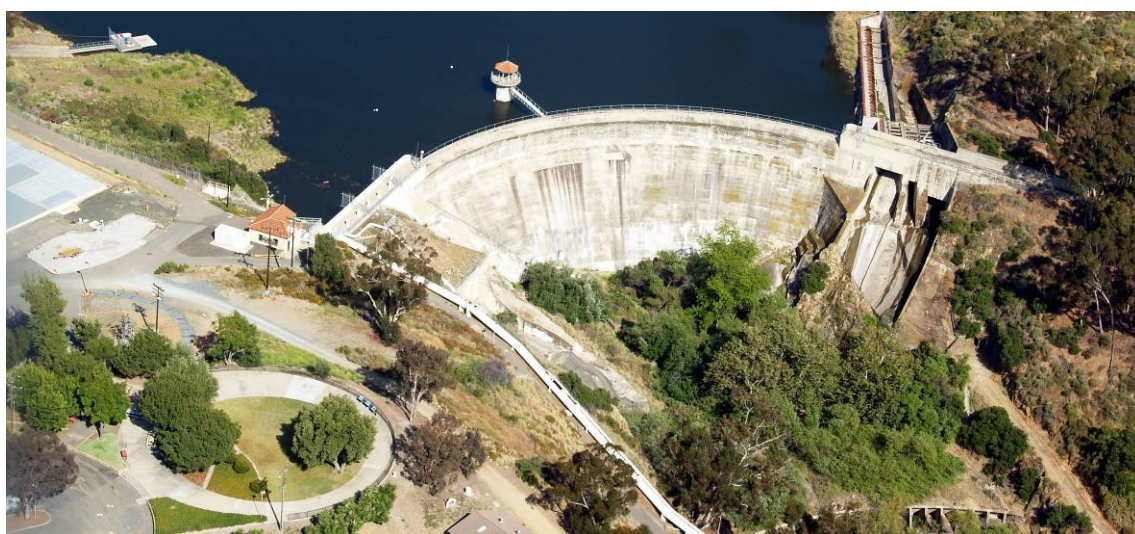
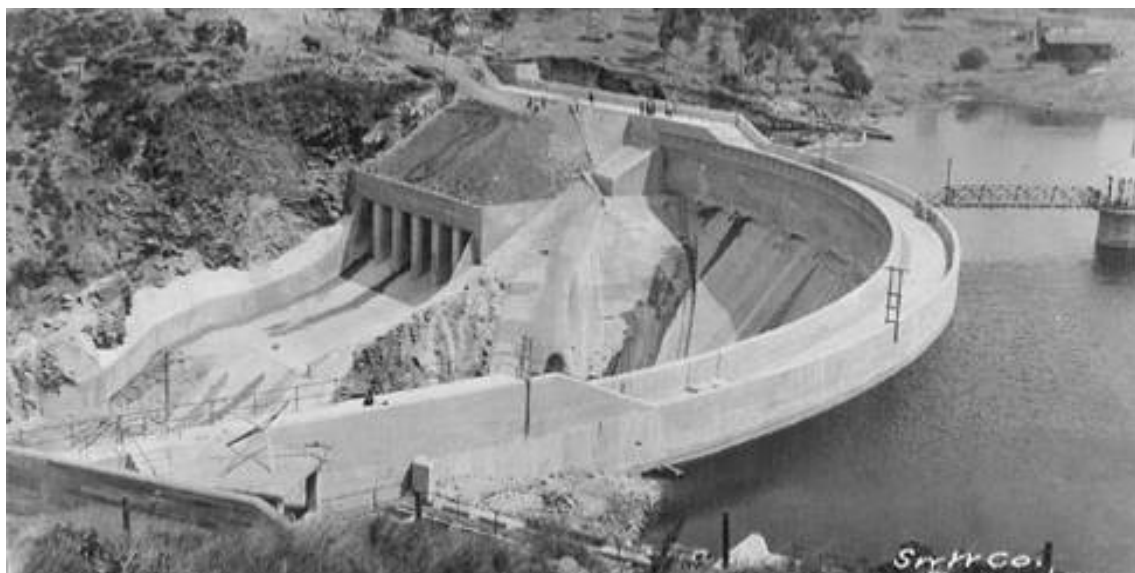
## **Район 3/2. Чула-Виста – Торговый Центр**

- Экскурс – Чула-Виста:
  - Долгое время город был известен лимонными и другими плантациями.
  - В 1915 году построена библиотека Карнеги
  - Учебный олимпийский центр США
  - Акватика Сан-Диего
  - Амфитеатр кредитного союза Северного острова
  - Соляной завод Ла Пунта / [South Bay Salt Works](#)
  - [Завод производитель бомбардировщиков \(ссылка 2\)](#)
  - Лагерь Отай / Вебер - армейская база в городе в 1940х.
  - [Chula Vista Center](#), открыт в 1962
  - Яхт-клубы в Южном заливе

- Множество полей для гольфа
- Установки по опреснению воды из колодцев вдоль реки Ситуотер
- Chula Vista Center:
  - Впрочем, это сильно напоминает супермаркет в Инферно. К тому же такое место на пути между лагерями наверняка бы уже обобрали. Поэтому здесь больше нужно историй, чем лутинга.
  - Арка над парадным входом с надписью «Chula Vista Center».
  - Центральное торговое строение:
    - Место под рекламную голограмму.
    - Среди находок довоенные деньги.
    - Автомат ядер-колы и автомат ментатов.
  - Торговые ряды вокруг центрального здания:
    - Кафе – довоенный кофе + довоенный виски.
    - Магазин одежды – кожаная куртка.
    - Универмаг – чистящее средство.
    - Помещение с генератором для запуска рекламных голограмм и освещения.
  - Парковка вокруг территории. Паркомат, из которого можно вытащить довоенные деньги.
- Гуль-безумец по квесту, местоположение можно рендомизировать при каждой новой загрузке.
- В сюжетные моменты (или хотя бы на обратном пути из северного лагеря) здесь могут появиться дополнительные враги вроде парочки супермутантов с плавающим диалогом.
- Переход в Нешнел-Сити через подземку.
- Станция монорельса.
- Потайной коллектор с ценной находкой.

### **Район 3/3. Чула-Виста – Бонита Дэм**

- [Дамба Бонита на реке Ситуотер](#). В реальности дамба служит только для сбора воды, а для ГЭС река Ситуотер слишком мелкая. Но в мире Fallout с его энергетическим кризисом можно сделать допущение, что даже на таком объекте поставили малую ГЭС для обеспечения внутренних нужд. Гульскому городу этого будет достаточно.



- Внешний уровень фонит, подземные не фонят. Спать здесь нельзя.
- Уровень 1, внешний:
  - Въезд на территорию. Охраняется военными роботами, которые захватили территорию дамбы еще во времена ядерной войны и с тех пор её удерживают, приняв за стратегический объект. Роботы тактически перемещаются по территории с возможностью прохождения в скрытности. Перед входом можно поставить мины и заграждения.
  - Двойной забор по периметру карты.
  - Наблюдательный лагерь гудей недалеко от проходной. Горящая бочка, матрасы, грузовые контейнеры, гули. Член коллектива мариачи.
  - КПП на проходной. Шкафчик с противогазом.
  - Отдельное строение со спуском внутрь дамбы. Оно должно быть на наибольшем удалении от КПП, чтобы добраться туда было сложнее.
  - Административное здание.
    - Кафетерий, холодильник с остатками еды, скелет за столиком с картой доступа.

- Подстанция для перераспределения энергии на ЛЭП. Трансформатор и прочее оборудование в небольшом строении с ангарными стенами. Позади этого строения огороженная территория с ЛЭП и т.п.
- Небольшое здание робостанции с робоглазами. Если на дамбе включится сирена, то роботы оттуда разбредутся по территории.
- Кусочек дамбы в нижнем правом углу карты. См фото дамбы.



- После запуска станции и ликвидации/исчезновения роботов здесь появятся рабочие.
- Уровень 2, центр управления:
  - Маленький зал с центральной панелью управления. Проход преграждает силовое поле (красная карта доступа).
  - Склад с полезным лутом: лопата, динамит, уникальный эми-инструмент. Заперт на сложный замок (красная карта доступа).
  - Спуск в машинный зал. Проход преграждает силовое поле (желтая карта доступа).
- Уровень 3, машинный зал:
  - Две турбины, одна работает и обеспечивает нужды самой дамбы, а вторая законсервирована и предназначена для внешнего района.
  - Скелет с красной картой доступа.

## Нешнел-Сити

### Район 4/1. Руины Нешнел-Сити – Больница



- Больница [Paradise Valley Hospital](#). Экскурс: Отделение неотложной помощи на 291 койку в Нэшнл-Сити. Оно начало свою работу в 1904 г. В 1883 Анна Поттс построила санаторий Mount Paradise, но из-за засухи 1895 она закрыла санаторий и заложила его за 14000\$. В 1900 Эллен Уайт (основательница Церкви адвентистов седьмого дня) получила видение от бога о том, что Сан-Диего отличное место для санатория и больницы. Она купила санаторий в 1902. Через несколько лет Э.Уайт наняла копателя колодца, тот нашёл воду – санаторий вновь начал работу. В 1910 санаторий выкупила церковь адвентистов седьмого дня. Проработал до 1966, затем построено новое здание Paradise Valley Hospital.
- Помещения сделать по принципу лабиринта на подобии трапперского города в Кламате.
- На входе ловушки, установлены черными старателями. При срабатывании старатели бегут на вход.
- Среди находок медицинские предметы, но мало, так как гули и старатели уже всё вытащили.
- Желательно сделать на дороге у входа погоревшие машины скорой помощи.
- Автодок для изъятия детали по заказу Талиуса или Дальнобойщика.
- Черные старатели, захватившие в плен гулей. Некоторые из них патрулируют территорию. При наличии супермутанта в партии, атакуют его без разговоров.
- Робот серии Мистер МедБрат или Мистер Санитар. Вокруг него кости людей. "Я очень сожалею о том, что мне не удалось спасти этих людей!" "Сэр, вам не безопасно здесь находиться." "Сэр, если вы заболете лучевой болезнью, я не смогу вам помочь." "Виу! Виу! Дорогу санитарам!" Лечит травмы, если его починить. Или можно сделать его агрессивным, будто он принимает ГГ за мутанта или коммуниста-захватчика.

### Район 4/2. Руины Нешнел-Сити – Город

- Кафе «La Maze», существует с 1950х.





- Гуль в холодильнике, в качестве прикола. ГГ юзает холодильник, но его что-то удерживает изнутри. Тогда ГГ юзает гвоздодер, дверца открывается, изнутри выходит гуль. Далее короткий пояснительный диалог: «Я тут прятался от мутантов, а потом задремал. Сколько прошло времени? Пара недель? Всего-то? Ладно, пойду в городе отосплюсь». После этого можно забрать то, что осталось в холодильнике. См также: горящий чувак из холодильника в REZ4, гуль-подросток из холодильника в F4, Индиана Джонс и Хрустальный Череп, гуль из могилы на Голгофе F2.
- Банка кофе для контракта.
- Место встречи с рыцарем Братства, который запрашивает помощь по радиии. Он укрывается в кафе от супермутантов.
- Попробовать через пользовательский интерфейс сделать мини-игру на игровом автомате, где нужно водить влево вправо корабль и отстреливать врагов сверху. Чтобы запустить игру, нужно починить игромат или же достать голодиск с игрой или же заправить автомат батареейкой. За преодоление рекорда (точное значение очков зависит от уровня сложности игры) даётся какой-то бонус, как минимум просто очки опыта.
  - Возможно, лучше перенести в забегаловку северного гульского лагеря, чтобы не мешала радиация и враги. А здесь поставить просто игральный автомат для вида.
- На парковке появятся агрессивные бандиты после одного сюжетного посещения Старого Города, когда игрок пойдет в обратную сторону. (или: гуль-безумец, кентавр, робот)

### **Район 4/3. Руины Нешнел-Сити – Завод**

- Завод «Конвоир», производивший авиационную электронику, как база черных старателей и источник полезных предметов.
  - «[Convair](#)» (англ. Consolidated Vultee Aircraft) - американская авиастроительная компания. Основана в 1943 году слиянием компаний «Consolidated Aircraft» и «Vultee Aircraft.» Была одной из ведущих производителей аэрокосмической отрасли США. Производила военные самолеты, компоненты баллистических ракет, космические аппараты и т.д. [Компания](#) продана и расформирована в 1994-1996 г.

- См [Завод производитель бомбардировщиков \(ссылка 2\)](#). Еще можно взять за основу завод NASSCO (кораблестроение).
- Старатели принуждают гулей к добыче полезных ресурсов, чтобы самим не рисковать в токсичной зоне. Можно помочь гулям бежать, став врагом старателей. Можно выполнить план старателей, достав им всё, что хотят, из облученной зоны.
- **Общее:**
  - Локация-лабиринт. Множество объединенных строений с пролетами между ними. Препятствия на пути: зеленая жижа, разрушаемые коробки, сильная локализованная радиация, местами удары током, заклинившие ворота.
  - Локация облучает, но не на всей карте. Там, где обитают старатели, радиации нет.
  - Среди находок: куртка черного старателя, электронные детали, металлолом, я/б, кувалда, противогаз. Возможны сапоги, но с другой стороны, тогда будет слишком легко ходить по зеленой жиже.
- Административное здание с лагерем старателей. Служит входом на территорию. Оформить вход и вывеску. Трудовые агитки на стенах. При посещении без квеста старатели просто выкидывают ГГ из здания, не дают пройти.
- Здание с 3 трубами на крыше (реакторная зона). Внутри зеленые лужи.
- Здание со станками. Станки, коробки стеллажи образуют лабиринт с тупиками, в которых лежат микросхемы.
- Здание с танком и зеленой жижей вокруг.
- Склад готовой продукции и помещение для загрузки на грузовики.
  - Предмет по квесту Дальнобойщика (чертежи винтокрыла). Может, добавить немного лора по части винтокрылов?
  - Ворота заклинило, нужно подрывать или разламывать кувалдой.
  - Обезумевший светящийся гуль. Можно обойти его в скрытности, а можно убить с понижением репутации у гулей. Мирная реакция на ГГ-мутанта.

#### ***Район 4/4. Руины Нешнел-Сити – Набережная/Пирсы***

- Высокий уровень радиации. Сильная разруха.
- Пирсы ВМС США.
  - В воде и на берегу много мусора. Остатки кораблей торчат из воды для вида. В воде мины.  
Хотя бы для антуража можно нарисовать кусочек затопленного музейного [авианосца Мидуэй](#).
  - Звуки прибоя на берегу.
  - Много морских контейнеров, бочек и прочего железного мусора.
  - Местами разлитая зеленая жижа, в ней растут светящиеся грибы.
  - Патрулирование военными роботами.

- Разрушенный мост Коронадо в углу карты для вида.



○



○



- Полуразрушенный ангар с остатками полезных вещей.
  - Монтировка или кувалда – понадобится в кафе для холодильника и может также в этой же локации.
  - Ворота заклинили – можно взорвать или идти в обход через зеленую жижу.
  - Лодка для отплытия на остров.



○

- Лагерь с парочкой гулей-наблюдателей у горячей бочки.
- На периферии индустриальные объекты для вида: железная дорога, магистраль, трубы, заборы и т.п.
- Люк внизу карты, ведущий в Чула-Виста. Появляется только при перке «Чутьё мусорщика». Или спуск по веревке с обрыва разрушенной мостовой.



# Старый Город

## Район 5/1. Итальянский район (Маленькая Италия)

- Район на пути в Старый Город. Слабое или среднее фоновое облучение.
- Верхние углы карты: небоскребы + сетка перехода к Старому Городу + горящие бочки для атмосферы.
- Внизу карты разрушенная арка Литтл Итали.



- Инфотриггеры по краям карты на дорогах о невозможности пройти через развалины.
- События обыгрывают итальянскую мафию.
  - На таком этапе нужна большая заварушка – гули, обезумевшие, старатели, супермутанты. Каждый пытается захватить район. Две группы дерутся за район, проигравшая сторона уходит.
- Отель «La Pensione» как китч на тему гулей-пенсионеров. (Хотя по-хорошему это должен быть район не на пути, а в стороне от пути в поселение, но простора остаётся слишком мало.) Гули здесь приятно проводят время: принимают токсичные ванны (бассейны) из зеленой жижи + греются в зонах высокой радиации + смотрят довоенное кино + готовят изысканные блюда из крыс и «специй» (радиоактивной пыли) и пр.
  - В одном из номеров пол устлан монетами и крышками.
  - Помещение с бочками зеленой жижи и ваннами.
  - Альберт Де Санти – владелец отеля «La Pensione». Даёт администраторские и бандитские квесты отдельно.
  - Можно заказать услуги. Для ГГ-мутанта услуг больше и цены ниже.
  - В одном из номеров крысы, постоялец просит от них избавиться.
  - В одном из номеров сломан кондей, можно починить ради репутации.
  - См квест гуля в БХиллс, последовательно добыть какие-то вещи.
  - С кем-то из гулей просто рассказ за опыт, например, «Эй, сынок, хочешь расскажу тебе о войне с китайцами? / А вот и не расскажу! Купился, да?»

- На улице возле машины бродит барыга, торгующий химией. Его образ обыгрывает сутенеров, которые часто работали таксистами в Сан-Диего в 50-х.
- Развалины по краям и углам карты. В них могут быть дикие гули, бандиты-старатели, торговаты.

**Район 5/2. Северный лагерь (Старый Город)**



- Лагерь обустроен на территории [мормонской крепости в Старом Городе](#).



- Во дворе колодец для набора воды (скрипт из Водокачки Мохаве), несколько горелых деревьев или пальм.
- У входа статуя вояки в шлеме (вместо реальной статуи мормона в шляпе).





- Можно еще пушку поставить и повесить над входом флаг США или Сан-Диего.
- Кафе и комната отдыха.
  - В продаже мексиканское пиво и довоенный виски, антирадин и рад-х, стимуляторы. Скидка 50% ГГ-гулю.
  - Пищевой процессор. Перерабатывает и очищает органику в полезный продукт (можно назвать «питательная смесь»). Учитывать муку из Виллы и хвосты скорпионов? «Что это за техника стоит в углу? / Это - довоенный пищевой процессор. Такие машины стояли в каждом убежище Vault-Тес. / А откуда она здесь? / Не знаю. Кто-то когда-то притащил, а мы просто используем» (а притащил из убежища 24).
    - Для запуска необходима починка, квест даёт повар и затем поясняет, как этим пользоваться. «Сначала кладешь в емкость всю лишнюю еду, которая у тебя есть. Закрываешь крышку и настраиваешь параметры обработки. Это потребует некоторого ума. Смекаешь? Чем хуже настроишь, что больше еды пропадет зря.»
    - Деталь для починки мог нести робот-курьер, который сдох где-то на пути. Выбор карты для него можно рендомизировать (Пирс, Больница, Сердце и пр).
    - Кладём внутрь пищу, затем юзаем Науку. За каждый предмет начисляются очки, за очки начисляется "питательная смесь". Результат выдаётся в виде телеужина.
    - За квест гуль делает скидку ГГ-человеку до нормы.
  - В баре случится стычка между черными старателями и дальноточниками, если те спасутся от супермутантов. Событие обыгрывает образ пьяных матросов, как реальную проблему Сан-Диего 50х. Бармен недоволен и просит разобраться.
  - Просто гуль для диалога.
    - Гуль-ребенок? Выглядит как ребенок, а на самом деле просто не развивался внешне из-за гулификации.
    - "Что ты делаешь в таком опасном месте, малыш? + Где твои родители, малыш? / Малыш? МАЛЫШ?! Слышь, карапуз, мне 90 с лишним лет. Я видел мир таким, каким ты его никогда не увидишь." Уточнять возраст с учетом текущего года. Лучше всего подходит для северного лагеря.
      - вариант 1) Охраняет некое место с лутом (предполагалась ведь снайперская вышка в крепости), а затем уходит на ночь освобождая проход.

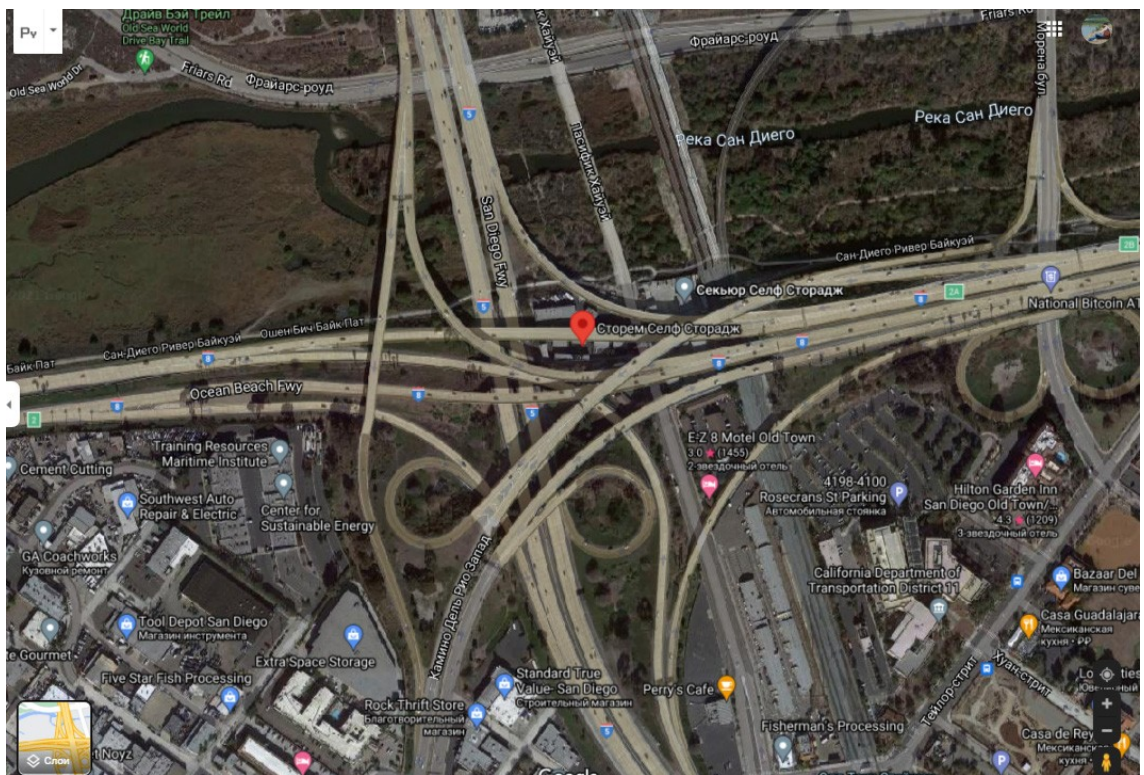
- вариант 2) Встречается на руинах, где что-то ищет. Больница, парк, полиц участок, чулависта, отель.
  - вариант 3) Может, ему дали задание починить все сломанные фонари, а он не дотягивается, ему можно помочь, попутно поиздевавшись над ростом.
  - вариант 4) Залез куда-то и не может выбраться, нужно спустить веревку.
- Гуль-художник?
  - Напевающий гуль?
    - Музыкальный автомат. Есть сбросить в него довоенные деньги, то разово получим +1 к репутации у гулей.
- Черета жилых комнат.
    - Комната, которую можно снять за N крышек (лечение ОЗ и отравлений).
    - Одна из комнат занята черными старателями.
    - Гуль-шахматист.
    - Один гуль благодаря своей гулификации уверовал в какую-то религию. Другой же, из др лагеря, напротив стал атеистом по той же причине. «Я раньше тоже верил в бога и ходил в церковь по выходным. Но после всех этих долгих лет бессмертия уже ни в кого не верю».
  - Зал для собраний.
    - Сцена для выступлений.
    - Рядом со сценой старик мариачи.
    - Ральф из АЭС Феникса может попасть в СДиего, если он уйдет из станции. В разговоре при должном выборе реплик он повысит репутацию в местном лагере и что-то подарит вроде стимулятора/антирадина/радх/нв-очков. Иначе может снизить репутацию.
- Стоянка "Дальнобойщиков" напротив крепости, на месте бывшей парковки.
    - Обустроен навес для браминов и телег. Телеги и караванчики появятся только после спасения каравана.
    - Грузовик в качестве иронической зарисовки относительно названия компании.
    - Здание гаража/мастерской (соответствует обувной мастерской на 4080 Harney St, San Diego, CA 92110). Внутри стоит верстак для ГГ.
  - Черета уцелевших домов (Senlis Cottage, Sherman-Gilbert House, Bushyhead House и др) для зажиточных гулей:
    - Senlis Cottage – комната, которую можно снять за N крышек (лечение ОЗ) + скидка гг-гулю)



- Универсальный магазин. В продаже больше вещей, чем в южном лагере. Скидка ГГ-гулю. Заказ на уцелевшие книги. Неоновая светящаяся вывеска.
- Дом лидера северного лагеря. Или можно поместить его в крепость.
- Терминал монорельса.
  - Туристическая карта. Описание см в разделе событий.
  - Гуль-техник, который чинит монорельс.

### Район 5/3. Миссия по спасению Дальнобойщиков

- Нет фоновой радиации (достаточно далеко от мест ядерных взрывов). Отдыхать нельзя.
- Аутентичное место: эпичная многоуровневая дорожная развязка на 5й трассе возле реки Сан-Диего. Рядом огороженная территория с камерами хранения, где караван удерживает оборону. Но нормально визуализировать такой объект на картах Fallout будет очень трудно.



- Повозки, караванщики и их враги появляются только на время квеста.
- Складские ангары в центре карты, где обороняются караванщики. Со всех сторон персонажи окружены врагами и непроходимыми препятствиями. Враги – супермутанты.

- Мутант-напарник, фраза при входе: «Мои братья здесь? Хо-хо, тогда ты знаешь, на чьей я стороне.» С его помощью можно прогнать с/мутов мирно.
- Разрушаемые стены или препятствия для скрытного прохода.
- Куча лома для разбора на металлолом.
- Глава Дальнбойщиков. Вооружен пистолетом 0,50, далее он будет его продавать в лагере. Не торгует здесь, но торгует в Старом Городе.
- Надпись краской на стене "BOS GO HOME!" Здесь или в др локации.
- На складе могли остаться бутылки с горючкой и другие вещи для крафта.
- Дорога:
  - На севере инфотриггер: «Выше на север дорога теряется в песках.»
  - Брошенная повозка и убитый брамин.
  - Гуль Стив Морган по квесту «Автостоп с мертвяком».
  - После всех событий на карте здесь появится взбесившийся Мистер Помощник с лутом или робомозг, просто для драки.



## Руины Сан-Диего



- «Историческое сердце Сан-Диего», перекрыто обвалами с разных сторон. Попастъ сюда можно только по монорельсу. Сильная разруха + инфотриггеры о преграждении прохода. Переходы в соседние районы через подземку и монорельс. Высокий уровень радиации.



- Улицы:
  - Побольше всяческой наружной рекламы на улице для антуража довоенного города.





- Прорисовать в углах карты высокие стены зданий по 3 этажа и выше.
  - Много скелетов на улице и в зданиях.
  - Рядом с редакцией проходит монорельсовая дорога.
  - Паркоматы для изъятия денег.
  - Вентиляция для получения рад-осадков, как в Инферно.
  - Остатки курьерского робота, из которого ремонтом можно что-то вытащить вроде тележуина и ядер-колы. Но можно сделать его живым и агрессивным.
  - Люки, ведущие в соседние районы (на пирсы и к кафе). Появляются триггерами только при перке «Чутьё мусорщика».
- Различные заведения и офисные здания. Различные неоновые и прочие вывески для антуража.
  - ГГ на верхних этажах может попасть в обвалы и провалиться на этаж ниже с потерей здоровья и травмой. Нужно заранее дать сообщение (триггер, реплика в логе) с намёком на ветхость зданий. Из таких ловушек можно построить лабиринт, чтобы игрок поломал голову, как ему добраться до ништяков.
  - Забегаловка «Don Jose`s Mexican Food» - см ретро-фото. Автомат облученной ядер-колы, холодильник с довоенной пищей (телеужин, чипсы, ядер-кола, пиво и пр).



- Довоенный виски. Предмет для мариачи-бенда?



- Древняя реликвия. Доступ к ней должен быть непростым: взлом, разбор завала или подрыв стен, починка лифта, жесткая радиация или зеленая жижа, лабиринт, головоломка, передвижение ящиков и т.п.
- Редакция газеты «[The San Diego Union](#)» (или «[The Star News](#)» в Чула-Виста) в одном из небоскребов.



- Сейчас в городе издаётся San Diego Union-Tribune – слияние старых газет The San Diego Union (основана в 1868) и San Diego Evening Tribune (1895). Также можно San Diego Daily Bee building с фотки 1908.
- По-хорошему проход в здание надо делать через канализацию, парадный вход завалить обломками. Но обломки можно взорвать, чтобы пройти внутрь.
- Десяток уцелевших книг в шкафах по всему зданию.
- В компах заголовки статей для пояснения разных моментов относительно лора и вселенной.
- Подземная парковка с выходом в канализацию.
- Печатный станок. Ремонт изымается деталь по квесту Дальнобойщика. Можно напечатать свежий журнал.
- Автомат ментатов на входе.
- Коготь смерти по кличке Красная Угроза (исп. El Temor Roja). Баллоны с азотной кислотой в разных помещениях как возможная ловушка против него.

## База ВМС США (Остров Коронадо)



- Если база будет вынесена в другой слот локаций, то добавить опцию исчезновения с карты мира, как у Сияния.
- Сделать прохождение карт более коридорным, как в Одинокой Дороге или в FT.
- Главная задача здесь по сюжету - отключить охранную систему (береговые орудия, турели и роботы), сдав базу выбранной стороне интересов (Сан-Исидро, Старый Город, Братство Стали). Альтернатива: уничтожить остатки базы взрывом ядерной бомбой, чтобы никому не досталось.
  - Береговые орудия все еще работают и не дают высадиться на берег.
- Возможные препятствия: сильная радиация на всех уровнях + отравленный воздух в некоторых помещениях + утечка электричества в порванных проводах + турели и патрулирующие роботы + силовые поля + запертые двери с необходимостью искать карты доступа + обвалы + мины.

### ***Внешний уровень***



- Высокий уровень радиации. Сильная разруха. Ни одного живого дерева и травинки.
- Пирс с потопленными кораблями, место высадки.
  - Один из гулей при осаде острова произносит «Ах, ты чувствуешь этот прекрасный свежий запах? / Что ты несешь? Я чувствую только радиоактивную пыль от выжженной земли!»



○



- КПП. Тяжелые турели.



○

- Административное строение со спуском в бункер. Турели на входе.
- Разрушенные ангары с гаубицами. Только одна из них может стрелять.
- Склад со снарядами для гаубицы.
- Вход в бункер, как в Лост-Хиллс (или дыра со спуском по веревке, как в Сиянии?) с дверью, которую надо подрывать гаубицей. Альтернативный путь для небоевого персонажа.
- Поврежденные ПВО и прочая военная техника для вида.
- Мины.

#### ***Нижний уровень 1 – Потерны***

- Функциональные зоны: подъемы на поверхность + склады + спальные комнаты + точки подзарядки роботов + медкабинет.
- Среди находок: Гатлинг-лазер и другое тяжелое вооружение + боеприпасы + силовая броня + карты доступа.

#### ***Нижний уровень 2 – Командный центр***

- Зона автоматизированного ремонта роботов.
- Суперкомпьютер, управляющий охраной базы.
  - «Отмена боевой тревоги» или типа того (роботы пропадают с карт города, но не с территории военной базы). Для отключения нужно поискать коды командиров базы (найти три жетона и ввести три числа с них в определенном порядке).

#### ***Нижний уровень 3 – Склад боеприпасов ПВО***

- Ангар с подлодками? ракетная шахта? склад боеприпасов? причаливший после бомбардировки авианосец?
  - "USA Confidential": "Когда случился Суэцкий кризис [1956 г.], военно-морской флот покинул Сан-Диего и отправился на Восточное побережье". Какие-то суда могли причалить уже после ядерных взрывов, уцелев вдали от базы.



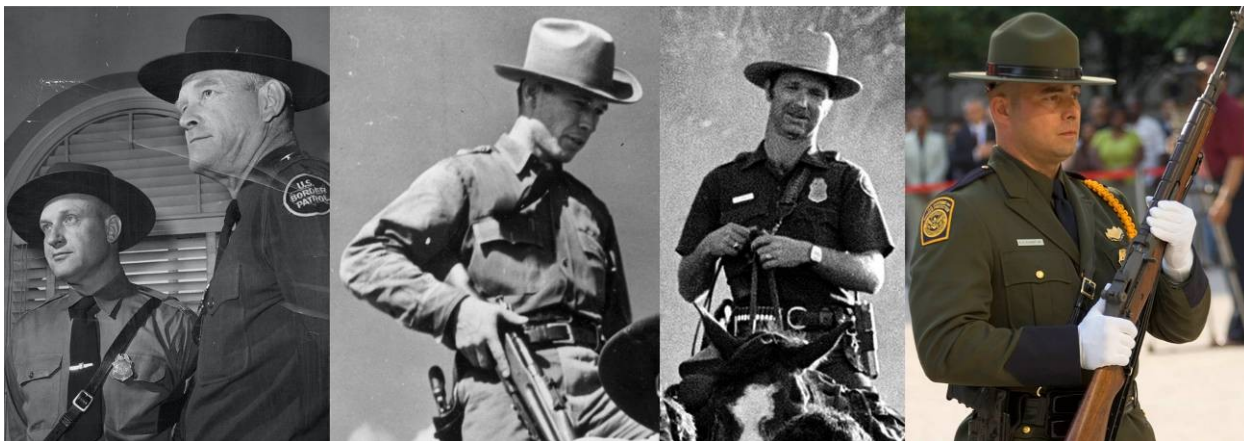
- Склад с ядерными торпедами. Можно взорвать торпеду, уничтожив военную базу окончательно.

## Убежище 24

- Переход только по квесту в качестве бонуса под конец сюжета.
- Располагается в парковой зоне Otay Open Space Preserve.
- Убежище, из которого вышли Последователи Апокалипсиса. Возможные номера:
  - 9 + 10 (вряд ли, ведь 11 находится далеко отсюда – в Vegase)
  - 14 + 16 (но едва ли – очевидно, оно должно быть далеко, ближе к 13 и 15)
  - 18 (упоминается в "Fallout: New California")
  - 20
  - 23 (может быть в окрестностях Феникса)
  - **24 - приоритет** (но кто-то делал мод на него для F3)
  - 25+26+27 уже заняты
  - 28 (может быть в окрестностях Феникса)
  - 30
- Убежище заброшено и затоплено. Нужно запустить насос для прохождения определенных мест. Вся ценная техника уже вынесена Последователями во время миграции (сделать об этом инфотригер).
- На жилом уровне вверху зал для религиозных собраний, а внизу конференц-зал для научных выступлений.
- Предмет на складе по квесту Дальнобойщика.
- Отрывки записей (голодиски, компьютеры, дневники) рассказывают о жизни тех, кто впоследствии станет Последователями Апокалипсиса. Убежище было заселено 50/50 глубоко религиозными людьми и атеистами-учеными.
  - Прописать реакцию Последователей в КНуэва на убежище и записи из него.
  - Голозапись Смотрителя.
  - Данные развед-групп в библиотеке: вскользь упоминание Хаба, разведка в Адитуме, фонащее Свечение и погибшие от него разведчики, состояние военной базы и руин Сан-Диего.

# Персонажи

## Гуль-пограничник Тобиас Вульф



- Имя Тобиас Вульф (Tobias Wolf) выбрано по созвучию с именем Минотавра (Тавр -> Тобиас), который был охранником одних из врат ада в концепции Данте.
- Лицо гуля выглядит очень грозным и обезображенным. Вооружен автоматом или винтовкой. Носит шляпу и форму пограничника [USBP](#).
  - Если применить на него значок, найденный в офисе пограничного патруля, то ГГ получит опыт, благодарность и репутацию. Если значок предварительно очистить на АвтоРемБазе, то опыта будет больше.
- Стоит у входа в автомобильный тоннель на американо-мексиканской границе. Вход огорожен, пройти мимо охраны очень трудно. Он запрещает ГГ открывать ворота, пока тот не получит разрешение на переход границы. Но можно обойти его в скрытности. Уходит на обочину улицы или к горящей бочке после того, как ГГ с ним договорился, чтобы не мешать проходу.
- Диалог – знакомство:
  - Если ГГ имеет мутацию из Инферно, то пограничник поприветствует ГГ как родного и откроет ворота, проведя процедуру досмотра и регистрации: спросит имя, откуда ГГ прибыл (Вилла, Южная Аризона), не везёт ли тот запрещенные предметы (затем скажет, что это шутка) и т.п. В конце он добавит: «Добро пожаловать в Сияние Дня».
  - Иначе он будет крайне недоволен появлением ГГ и потребует его уйти туда, откуда пришел. ГГ требует его пропустить. Варианты:
    - Спровоцировать драку и убить. «Ты не имеешь права меня не впускать.»
    - Подкупить, заплатив 1000 крышек.
    - Вызваться помочь пограничникам. Гуль попросит ликвидировать военного робота на руинах Тихуаны, который патрулирует территорию со времен Великой Войны, когда в городе была объявлена военная тревога. Гуль поясняет, что против робота поставили ловушки, но пока он в них не попался. Уходим на руины, уничтожаем или отключаем робота, возвращаемся – гуль будет рад и откроет ворота.
- Диалог, когда ГГ имеет разрешение посетить лагерь:

- Если ГГ прошел границу минуя пограничника, то гуль будет ужасно зол такой дерзостью, но позволит ГГ и дальше проходить границу, так как его всё же приняли в лагере.
- Иначе он нейтрально приветствует ГГ и разрешает пройти куда тому нужно.
- На дополнительные вопросы (о себе, гулях или руинах) он не желает отвечать. «Иди в лагерь и там доставай кого хочешь. А я на посту, я должен заниматься охраной границы.»

### ***Одинокий старик***

- Гуль-мексиканец, одиноко живущий в “тоннельном доме” у границы. Хитрый старикан, за кучу крышек проведет через границу в лагерь гулей, но секрета не раскроет (на самом деле под его домом находится потайной тоннель, вырытый еще перед Войной для переброски нелегалов). Если ГГ пришел без крышек (фиксировать их наличие через переменную при первом посещении), то предложит принести мексиканского пива из руин Тихуаны. Это будет проще, чем сражаться с роботом по заданию пограничника.

### ***Администратор южного прииска***



- 
- Имя взято в честь [Густаво Обанель Вальехо](#) (мэр Тихуаны в 1954-1956).
- До Войны был врачом. Одет в деловой костюм и очки. Провести метафору с тем, что он как бы лечит этот город и его общество от старых ран.
- Диалог:
  - Реакция на события КПП (как именно ГГ прошел через границу – скрытно, боем или уговором).
  - «Я что, по-русски говорю, раз ты не понимаешь?» - популярная присказка у мексиканцев, когда их слова не понимают.
  - «Мы просто хотим жить, как нормальные люди. Без грандиозных миссий по спасению человечества.»
  - Первоначально очень насторожен в отношении ГГ-человека. Своё первое задание даёт из расчета, что ГГ умрёт от радиации в процессе выполнения. Но по мере выполнения заданий меняет своё отношение.

### ***Администратор северного прииска***





- 
- Имя взято в честь [Джон Д. Батлер](#) (мэр Сан-Диего в 1951-1955, республиканец).
- До Войны служил в ВМС США. Одет в форму ВМС США.

### *Дальнобойщик / Караванщик из Хаба*



- 
- [Рутгер](#) из F1, помощник Бутча. Или же куратор караванов в офисе «[Дальнобойщиков](#)» (стоял рядом с Рутгером) – подумать, кто лучше подходит. Спрайт как в F1.
- Образ и характер взять от brutальных стереотипов американских дальнобойщиков. В речи использует крепкую брань.
- После спасения из засады перемещается в лагерь гулей. За спасение дарит что-то полезное вроде антирадина или автомата в зависимости от эффективности спасения (сохранился ли груз и как много людей/браминов удалось спасти).
  - Товар: импульсные гранаты 5 шт, боевая броня 1 шт. Количество и набор товара зависит от эффектности спасения – как много товаров и людей удалось спасти. Товар единожды класть скриптом через первый диалог (не обновляется со временем).
- Диалог про ситуацию в Хабе (+100 опыта). Начать можно с разговора про крышки «В Фениксе тоже используют крышечки для обмена. / Неужели? Вот так совпадение! В Хабе идею крышечной валюты поддерживают уже много лет. / Ну, в Фениксе это мода нова. / Так и думал. Значит, кто-то привёз эту идею из Хаба. Вот только какой нормальный человек мог перейти через токсичный водораздел между Аризоной и Калифорнией? Интересно! / А что за Хаб такой, расскажешь?»
- Диалог про компанию. Может упомянуть Бутча и рассказать про встречу с Выходцем, которой он теперь гордится. «Выходец-из-Убежища изменил нашу/ мою жизнь.»

- Даёт квест на поиск определенных редких предметов технологий. См раздел событий. «Мой босс Бутч/Рутгер будет ужасно недоволен, если я вернусь в Хаб с пустыми руками. А Хаб нуждается в куче самых разных вещей.»

### ***Последователь Апокалипсиса***



- 
- Мутант [Талиус](#), служивший у Последователей в библиотеке Могильника. Перебрался в Сияние и организовал здесь свою часовню, чтобы нести идеи Последователей. Он наиболее лоялен к ГГ-человеку, всегда приветлив. Почерпнуть его образ от мормонов (тем более, что в Сан-Диего есть мормонская крепость) или лютеран.
- «Добро пожаловать в мою часовню. Скажи, ты тоже ищешь просветления? / Просветления? Не думаю. + Просветление – да, именно так. / Знаешь, раньше и я был атеистом. Но после того, как судьба сделала меня бессмертным, невольно уверуешь в божий замысел.»
- Сделать разовое пожертвование крышками, получив за это опыт и репутацию.
- За древнюю реликвию отведет в убежище 24, из которого вышли Последователи. При низком отношении к ГГ отведёт за крышки, иначе – бесплатно.
- Диалог о Последователях меняется, если ГГ побывал в Каса-Нуэва.

### ***Старички Мариачи***



- 
- Состав: вокал, гитара, труба.

- См фильм «[Mariachis](#)» 1950 г, режиссер [Adolfo Fernandez Bustamante](#). Коллектив в фильме назывался "Mariachi de Jose Solis". Имена актеров: Antonio Badu, [Beatriz Aguirre](#), Isabel Del Puerto, Nelly Montiel, Chula Prieto, Fernando Casanova.

### ***Джеффри, всегдашней бара***

- Персонаж – отсылка на фильм «[Большой Лебовски](#)». В баре он попивает коктейль «[белый русский](#)» с браминьим молоком и говорит о себе: «Очень давно я жил здесь, пока не переехал в Бейкерсфильд/Лос-Анджелес. Прошло столетие. Я снова здесь, а от дома ничего не остались. Больше всего мне жаль ковёр. Он задавал тон всей комнате.» Грубый ответ: «Тебе стоит перейти на коктейль [черный русский](#). Он взбудрит остатки твоих мозгов, которые, по-видимому, уже совсем не работают.»
- Говорить с ГГ не желает из-за недоверия к людям, но выпивка или гулификация разговорит его без проблем (+100 опыта).
- Расскажет про Некрополь и Великую Миграцию.
- «Знаешь, когда-то (очень давно) эти земли принадлежали мексиканцам. Но потом пришли американцы и отобрали её. Но Война снесла любые границы. Теперь эта земля принадлежит нам, гулям - мутантам без расы и национальности. Сбылась мечта пацифиста.»

### ***Механик монорельса***



- 
- Одет в рабочий комбинезон. Бродит в восточном терминале монорельса. Курирует квест по запуску монорельса.
- «Тебе не мешает эта штука у тебя в голове? / Штука? А, ты про арматуру. Она торчит из этой башки уже тридцать пять лет. Ничего страшного, я привык. Но лучше её не вытаскивать.»
- Диалог:
  - Первая встреча – взаимный испуг, где ГГ пугается внезапно появившегося из темноты гуля (в помещении темно), а гуль пугается белого гладкокожего человека.
  - Далее гуль рассказывает, что приводит в порядок местную станцию, чтобы гули смогли запустить монорельсовую дорогу. ГГ вызывается помочь, так как видит в этом пользу для себя (отыгрыш эгоиста) или для гулей (отыгрыш альтруиста).

- Далее свободный набор вопросов относительно ремонта: что нужно сделать, где остальные станции, как запустить трамвай, что это такое монорельс и т.д.
- Отчёт после завершения подготовительных работ с получением опыта и репутации:
  - Если ГГ починил только местный терминал, то гуль говорит про остальные терминалы.
  - Если ГГ починил и другие терминалы, то гуль отвечает плавающими фразами о том, что теперь монорельс работает и что это настоящее чудо.

### ***Гуль-грибник Пэк/Пэкстер***

- До Войны был нищим бездомным, жившим под мостом. За сотню лет своим привычкам не изменил и по-прежнему чурается жить как нормальный человек со всеми в городе. В отсутствие собеседника разговаривает сам с собой. Голова гуля поросла мелкими светящимися грибами. Грибы из токсичной долины – его основной рацион. Можно покупать у него грибы, чтобы затем готовить антирадин. Подобрать за образец какого-нибудь мирного веселого калифорнийского бомжа.

### ***Рядовой Куча***

- Отсылка на персонажа из фильма «Цельнометаллическая оболочка». В оригинале его имя Гомер.
- Супермутант-тень, помогающий гулям на дамбе. Страдает от недоверия со стороны гулей.
- Можно взять его в команду как напарника в рамках Сияния (в Сонору он не переходит). При его наличии в партии можно мирно договориться с враждебными супермутантами. Если ГГ нападет на супермутантов в присутствии Кучи, то Куча станет враждебен со словами «Не смей трогать теней, норммик!»
- При хороших отношениях он расскажет про Собор, Создателя, исход, гонения на мутантов (+опыт за диалог).

### ***Альберт Де Санти***



- Владелец отеля «La Pensione». Имя взято из мемуаров Мортимера «USA Confidential». Образ навеян несколькими персонажами из фильма «Человек со шрамом» 1932 года. Одет в костюм и шляпу. Зовёт ГГ малышом.



- Цитаты из фильма: "Куда ты? / Прибрать за тобой дерьмо, пока не поздно." + "Получи, малыш. Легкие деньги. Просто постоял рядом." + "Учти, малыш, в этом бизнесе нужно знать только одно: стреляй первым, стреляй сам, стреляй всегда. И ты не пропадешь." + "Это грязные деньги. Тони их не заработал." + "Просто так он деньги не даёт." + "За работу, малыш." + "Полюбуйся, босс. Всё схвачено. Район наш." + "Говорят, паме наглотался свинца. Какая жалость!" + "Он взорвался." + "Пора его приструнить." + "Найди себе девушку, Тони." + "Я остался один. Мне конец." + "Я еще могу понять, когда восхищаются бандитами дикого запада. Они сходились в честном поединке." + "Туристическое агентство Кука - Мир принадлежит тебе" + "И ты сам станешь боссом? / Да, ты угадал. Я!"

### **Стив Морган**

- Имя персонажа и название квеста «Автостоп с мертвяком» - отсылка на нуарный триллер «[The Devil Thumbs a Ride](#)» 1947.
- Гуль, страдающий манией денег и золота, авантюрист. Но при этом не может накопить на сколько-нибудь серьезные вещи или удержать их при себе. Эта мания тянется еще с довоенной эпохи. Выкрал один из ценных артефактов, который предназначался Дальнобойщикам, и понес его в Хаб, чтобы там разбогатеть.
- Голос и манера речи примерно как у Бредли из Квинси в FTactics. Хитрый тип. В разговоре изворачивается, обманывает, пытается что-то навязать ГГ, проявляет авантюренность, подлизывается. Но как только видит, что дело пахнет керосином – тут же меняется вплоть до агрессии.

### **Фил-библиофил**

- Чемпион мира по шахматам. Игру в шахматы воспринимает через призму борьбы с коммунистами (см реальную историю чемпионата).
  - "За 90 лет он изучил ВСЕ возможные ходы в шахматах. Тебе ни за что его не обыграть."
  - При очень высоком навыке игры можно обыграть его. За это даёт доступ к своим книгам (+2 ко всем навыкам).
  - Можно повисить свои шансы, поюзав на соперника напитки или еду (отвлекающий маневр). Эффект обнуляется при перезаходе на карту.
- [отказ] Скупает уцелевшие книги?
- Просит найти книгу (мемуары Мортимера «USA Confidential» про Сан-Диего), которая только вышла перед Войной и еще не успела попасть в магазины. Она лежит где-то на руинах. Игрок может прочитать ее, но не получит никаких новых знаний, так как это «дела прошлой эпохи», далекие от текущих проблем мира.

### **Стражники Сияния Дня**

- Молчаливые типовые гули, охраняющие периметр лагерей. Вооружены.

### **Жители Сияния Дня**

- Обычные типовые гули, проживающие в лагерях. У некоторых можно своровать что-то полезное.
- Выдают разные плавающие реплики с реакцией на события города.

- Ой, мамочки, это же человек!
- Гладкокожий в Сиянии? Глазам своим не верю!
- Нам тут гладкокожих еще не хватало.
- Эй, что эти нормики себе позволяют?
- Гладкомордые даже здесь нас достали.
- [Угадай - какая у меня линия?](#)
- [Сияние Дня - чудесный город](#) (тв-шоу «Faye Emerson's Wonderful Town»).
- Жаль, Гарольда с нами нет. Он ушел на север.
- Ни с места! Я обронил мозги... (из «Пиратов Карибского моря»)

# Сценарий

Часть квестов должна повторно приводить в уже пройденные районы, обновляя их.

## Темы сюжета

- Основной конфликт разворачивается вокруг идеи создания гульского города. Борьба достигает апогея при вскрытии базы ВМС – назревает сражение двух сторон или же уступка одной из них.
  - Одна сторона (южный лагерь) считает, что технологии нужно сохранить самим гулям, чтобы создать процветающий город гулей на базе Сан-Диего с довоенным уровнем технологий (электричество, монорельс, неоновая реклама и пр). А остальной мир пусть живёт в своём средневековье, ведь люди плохо относились к гулям и мутантам. Гули заслужили покой.
  - Другая сторона (северный лагерь) считает, что нужно отдать все находки людям в городах, дабы те выжили как вид, а заодно поменяли плохое отношение к гулям. Гули обречены, они бесплодны, со временем они вымрут. А вот людям нужно жить дальше и спасти свой род.
- Северный лагерь богатый, но разобщенный. Южный – сплоченный, но бедный.
- Так как это пограничный город, то здесь хорошо уместятся мекс/амер тёрки во время аннексии и перед ВВ.
- Раскрыть тему гульского безумия: кто сходит с ума, кто говорит загадками, кто командует невидимой армией, кто говорит от множественного лица, у многих странный внешний вид и наряды, новые верования, разговоры с собой или с воображаемыми собеседниками и пр.

## Стадии сюжета

- Акт 1:
  - этап 1, экспозиция:
    - Некто (Незнакомец) связывается с ГГ через робоглаза и предлагает отправиться с караваном в Сияние Дня, чтобы помочь гулям в их нелегком деле восстановления города.
    - ГГ находит караван и отправляется с ним в Сияние.
    - Здесь его однако не желает пускать гуль-пограничник, считая, что людям не место в городе. ГГ предлагает свои услуги в обмен на пропуск. Пограничник предлагает избавиться от назойливого робота, до сих пор охраняющего государственную границу. ГГ справляется с роботом и получает доступ к городу. Если ГГ имеет мутацию, то ему сразу дадут пропуск.
  - этап 2, новая ситуация:
    - ГГ посещает город и наблюдает короткие сцены, подсвечивающие проблемы и особенности города (нехватка ресурсов и нищета, гульское безумие, расизм, попытки восстановления инфраструктуры)

- ГГ говорит с лидером южных гулей, Густаво. Тот недоверчив к чужаку и даёт ему задание на отмашку в расчете, что тот не справится. Он просит помочь в восстановлении электростанции Бонита.
  - ГГ справляется с заданием и докладывает. Густаво изумлён и благодарит.
  - Далее Густаво просит восстановить радиостанцию. Порешав также другие местные проблемы, ГГ и с этим справляется.
  - Тогда Густаво даёт задание отнести голодиск в Старый Город. На диске Густаво даёт данные для радиопередач и предупреждает Батлера, чтобы тот прекращал работать с гладкокожими.
- Акт 2:
    - этап 3, прогрессия:
      - По пути ГГ сталкивается с новыми испытаниями - более высокая радиация, обвалы, военные роботы, черные старатели, супермутанты и пр. Еще на пути игроку даются намёки и наводки по основному идейному конфликту севера и юга.
      - Добравшись до Старого Города, он вручает диск мэру Батлеру. Тот даёт новое задание – приструнить старателей на Заводе, работающих без Печати Сэта. ГГ решает, кому отдать чипы с завода - Густаво хочет оставить завод и чипы себе, а Батлер продать на север.
      - После сдачи квеста выясняется, что караван дальнобойщиков осадили супермутанты. Лидер просит их выволочь из засады, так как они очень важны для будущей экономики города.
      - Спасенный караван предлагает контракт на остатки военной базы. Батлер заинтересован, а Густаво решит забрать базу себе.
      - Батлер просит собрать транспондер из деталей на освобожденном Заводе для безопасной переправки на остров.
      - /Незнакомец вновь даёт о себе знать, даёт подсказки, показывает схран/
    - этап 4, усложнение и рост ставок:
      - /по-хорошему тут должен быть конфликт с БС, в ходе которого ГГ получит коды безопасности/
      - Батлер даёт диск с кодами безопасности и просит занять его на радиостанции в Сан-Исидро, чтобы передать на военную базу данные о новом транспондере. Вместо этого можно отдать коды Густаво.
      - Затем встретиться с отрядом на пирсе для высадки на остров.
      - Разрулить стычку гулей на пирсе.
      - Подготовить лодку/паром и отправиться на ней к острову.
      - Высадка на остров.

- Акт 3:



- этап 5, последнее усилие:
  - Проникновение внутрь базы, прохождение лабиринтов базы, различные препятствия
  - Уничтожение базы взрывом или отключение системы безопасности.
- этап 6, последствия:
  - После взрыва Незнакомец находит ГГ на пирсе или в кафе и проводит с ним разъясняющую беседу.
  - Затем ГГ возвращается в город и наблюдает там результаты своих дел. Лидеры поселений пропадают с карт.
  - ГГ покидает Сияние

### Основные события и квесты

Стадии квеста	Подробнее	Награда
<b>«Койоты» [отказ]</b>		
Примкнуть к каравану, идущему в Сияние Дня	Название «Койоты» - сленговое название людей, незаконно пересекающих границу.	
Уйти от патрульных роботов	«Смотри. Это роботы-пограничники. Но зачем они здесь? Ведь США уже поглотили Мексику. А не-ет, граница никуда не делась. Ни на земле, ни в головах людей». Пройти опасный район Тихуаны, наполненный роботами, последовательно спасая каждого члена партии (включая браминов?). Чем больше нпс выживет, тем больше ГГ получит опыта и репутации.	
Пересечь государственную границу		
<b>«Bienvenidos a Dayglow!» («Добро пожаловать в Сияние Дня!»)</b>		
Примкнуть к каравану, идущему в Сияние Дня		
Поговорить с привратником на КПП	Несколько гулей не пускают ГГ в лагерь. <i>«Зачем ты привел сюда гладкокожего? Ты ведь знаешь, что ему здесь не место. Это земля гулей, и мы строим город гулей. Пускай уходит туда, откуда пришел.»</i>	
Получить разрешение на вход в лагерь	Варианты: - просто попросить при наличии мутации - пройти боем - выполнить квест по нейтрализации робота в развалинах Тихуаны - скрытно: договориться со стариком из «тоннельного дома», чтобы тот провёл по тайному пути за большую сумму крышек	
(необязательно) Устранить робота в развалинах Тихуаны	Робот находится на Арене Monumental Plaza de Toros. Варианты его устранения: - перепрограммировать Наукой - уничтожить напрямую в бою - зарядить и использовать эми-излучатели, установленные гулями [Самый простой вариант – положить тело гуля с 3 эми-гранатами]	+ репутация у гулей + проход через КПП + гуль-мародер в Тихуане
Добраться до ближайшего лагеря гулей		
Поговорить с лидером южного лагеря		
<b>«Во имя Сияния!»</b>		
Добраться до восточного лагеря гулей, минуя опасные развалины	Квест даёт лидер южного лагеря в расчете, что ГГ погибнет от радиации на пути. Местность облучает.	
Помочь восточному лагерю в восстановлении электроснабжения и вернуться назад	Нужно починить электростанцию – квест «Да будет свет!»	Пропуск на проход через границу на руины Сан-Диего
Принести детали для радиостанции из северного лагеря	Починить радиостанцию можно только деталями, но никак не навыком.	Заработает переносная рация
Сообщить северному лагерю о начале радиотрансляции	В этот момент выдаётся квест «Дальнобойщики», завершив который можно продолжить этот квест.	
Вернуться с ответом в южный лагерь	Лидер северных гулей передаёт секретный план в южный. План о том, что пора вскрыть базу ВМС и распродать её богатства в Хаб. Радиосвязь для этого не применяется, так как её могут подслушать. Южный лагерь	

	против продажи вещей на север.	
<b>«Bonita!»</b>		
	Название квеста – одновременно отсылка на песню «Bonita» Luis Arcaz и на название дамбы. Bonita переводится с исп. как прекрасно, красиво и т.п.	
Поговорить с гулем Айзеком	Тот проинструктирует ГГ.	
Сопроводить Айзека до центра управления	Добравшись до места, Айзек наладит панель управления и проинструктирует ГГ о дальнейших действиях. Но ГГ может использовать панель без Айзека при высокой Науке. А если Айзек по пути погибнет, то на его теле появится планшет с записями для использования панели без проверки Науки. Препятствия на пути: мины у прохода, патрулирующие роботы, силовые поля с требованием карт доступа.	
Расконсервировать электростанцию	Последовательно совершить ряд действий: - открыть клапан для подачи воды на турбину - найти порванный кабель между турбиной и трансформатором - поднять рубильник аварийного предохранителя - перенаправить энергию на подстанцию через главпанель управления - перераспределить энергию на подстанции (можно реализовать это через математическую или логическую головоломку)	+ Доступ к луту на складе + Освещение на дамбе и в южном лагере + Доступ к квесту «Монорельс»
(необязательно) Отчитаться перед Айзеком	Выдаёт награду, фиксирует квест, отправляет к лидеру южного лагеря.	+ Счетчик Гейгера + Возможность взять напарника на дамбе
<b>«Дальнобойщики»</b>		
Встретить караван из Хаба	Квест выдаётся по ходу квестовой цепочки «Во имя Свечения!».	
Пробраться к осажденному каравану из Хаба	Караван попал в засаду бандитов или супермутантов. Участники засады появляются только на время выполнения квеста!	
Вывести караван из осады	Вариант 1. По одному вывести в безопасную зону каждого караванщика (лидер каравана уходит последним, чтобы завершить квест). На пути бродят враги. Вариант 2. Просто перебить врагов. Вариант 3. Убедить отдать врагам товар, выступив в качестве связного. Вариант 4. При наличии супермутанта в напарниках или при наличии мутации можно уговорить супермутантов уйти мирно. Спасенные караванщики вскоре появятся на стоянке в северном лагере.	+ Караванщик с хорошим торгом в северном лагере + Награда от спасенного караванщика в зависимости от числа спасенных караванщиков + Доступ к квесту на поиск ценных предметов
<b>«Сокровища острова Коронадо»</b>		
Прийти на пирс №9	Там будут ждать гули, которые подскажут, что делать. Или будет стычка двух групп гулей. Северные гули пришли изымать ресурсы на продажу с чужаками, а южные хотят забрать всё себе и изолировать город от чужаков. Нужно выбрать одну из сторон и отправиться вместе с ней на остров.	
[???	Подквест из северного лагеря, где требуется найти способ обойти препятствия на пути к острову. Что это может быть? Варианты: 1) Вдоль берега сохранились пушки или турели, которые не дают подойти близко. Это немного нереалистично, но допустим. Как можно их обойти? Надя карту доступа? Военные документы? Что-то, что привезли Дальнобойщики? Маркировку-маячок для судна? 2) Уничтожить подводные мины в заливе, запустив робота-сапёра, гаубицу или еще что-то. А затем спустить на воду из ангара на пирсе лодку. Лодке дополнительно нужно принести ядерный блок от механика из лагеря. 3) Подводный тоннель может вести от пирса к острову. Внутри токсичный газ и лужи, роботы/турели, ворота с пропускной системой. Для прохода нужно иметь карту доступа или пульт. 4) Восстановить разрушенный мост через залив с помощью мистер Помощников. Но выглядит это слишком эпично. 5) Попасть ночью на некое судно-призрак, которое периодически заходит в залив и его не трогает система охраны (пушки вдоль берега на острове). Нужно сначала осадить это судно, а затем высадиться с него на остров.	
Подготовить лодку к отправке на остров	? разбить ворота ? запустить кран/лебедку/робота для перетаскивания к пирсу ? подготовка транспондера на Заводе ? установка транспондера на лодку ? батарея от байка? ячейка от генератора? ? металлолом? починка лодки навыком?	
Посетить остров Коронадо	Снаружи жесткая радиация, роботы/турели и много разрушений.	

Проникнуть в подземные помещения базы ВМС США	Местами нужно применять гаубицы для разрушения слабых участков. На пути роботы, турели, мины.	
Отключить систему охраны в подземном комплексе, чтобы доступ к острову отрядам старателей		
(альтернатива) Запустить ядерную торпеду на складе боеприпасов	Этим ГГ лишит гулей тех сокровищ, которые остались в бункере.	
	После всего этого ГГ оказывается на пирсе, где его встречает незнакомец, который присылал ему приглашение в начале дополнения. Он резюмирует сюжет диалогом вместо финальных слайдов и затем уходит.	
	В зависимости от выбора действий некоторые нпс на других локациях могут исчезнуть или появиться.	

### **Финал**

Финал ДЛС и его концовки резюмируются головой Выходца-из-Убежища, который склоняется над лежащим телом Крестьянина и подводит черту под его деятельностью. «Я понимаю тебя. И не осуждаю твой выбор. Ты сделал то, что посчитал правильным.»

- Концовка 1 отвечает за историю военной базы - кому пошли ресурсы (люди, гули, БС, никому). Использовать фразу "осколки Старого Мира".
- Концовка 2 отвечает за жизнь гулей - насколько ГГ им помог или обделил их (проверка репутации и отдельных квестов).
- Лица не видно из-за ослепления светом (солнце, огонь, прожектор), темноты или голова просто уходит за край экрана, оставляя вид на грудь и подбородок. Камера смотрит в небо, так как ГГ лежит на земле.
  - Фоном за головой багровые тучи или тучи пепла. Можно анимировать их пучком горящих угольков на ветру в качестве случайной анимации.
  - Различия эмоциональной реакции нет, разные анимации делать не нужно.

### **Побочные события и квесты**

Стадии квеста	Подробнее	Награда
<b>«Добро пожаловать в Убежище 24»</b>		
Найти древнюю реликвию и отнести её фанатику	В обмен тот ответит ГГ к убежищу. Лучше всего посетить гуля в северный лагерь.	Открытие локации убежища
Проникнуть в убежище 24		Опыт за нахождение убежища
Проникнуть на нижние этажи убежища	Для этого нужно спустить веревку, запустить резервный генератор, откачать воду и т.п.	
Узнать предысторию убежища	Найти и прочитать голозапись зрителя на нижнем уровне. Об этой записи можно будет поговорить в Каса-Нуэва.	
<b>«Монорельс»</b>		
	Гули пытаются восстановить трамвай (только одну линию) для перевозки предметов и пассажиров. Задачи этой квестовой цепочки можно выполнять в разной последовательности.	
(необязательно) Поговорить с механиком в терминале монорельса	Тот пояснит детали квеста и расскажет в целом о монорельсе.	
[отказ] Починить разрушенные участки монорельса	Часть путей разрушена. Для их восстановления нужно запустить роботов-ремонтников, которые разберут уцелевшие участки других путей и восстановят повреждения.  Подумать, как это сделать: 1) На руинах возле опор могут лежать обрушения, которые надо просто заюзать Ремонтом. 2) Можно поместить возле одной из разрушенных опор в отдельном строении роботов-ремонтников. Загрузить им программу (голодиск даст механик).	

	3) Можно сопроводить гулей до поврежденных участков, защищая их роботов. 4) Избавиться от роботов, мутантов или супермутантов на руинах, которые не дают гулям и роботам ремонтировать линию.	
Восстановить электроснабжение линии	Сначала нужно восстановить подстанцию ГЭС по квесту «Да будет свет!» Затем направить энергию через подстанцию на монорельсовую линию.	
Восстановить трамвай	Сам трамвай находится в восточном лагере. Нужно изъять его бортовой компьютер (или что-то типа того) и починить через рембазу или механика в другом лагере.	
Вновь поговорить с механиком		+ Репутация
Совершить первое путешествие на монорельсе	После этого на станциях пропадает мусор и появляется ночное освещение.	+ Опыт + Быстрое и безопасное путешествие между лагерями гулей
<b>«Старички мариачи» / «Mariachi de Jose Solis»</b>		
	Название квеста и имена персонажей – отсылка на фильм «Mariachis» 1950, реж. Adolfo Fernandez Bustamante.	
Поговорить с лидером группы	Тот расскажет, что до Войны выступал со сцены (мариачи? мамбо-биг-бенд? джаз-бенд?). Его мечта – возродить традицию. Просит починить его гитару и затем привести остальных участников из других лагерей.	
Починить гитару	Для этого нужно найти в Тихуане струны и использовать на гитару, которая лежит на столе. См Museo de Tequila y Mariachi en Tijuana в качестве локации для поиска предметов.	
Привести вокалистку	Та просит найти что-то (платье, кастаньеты, микрофон, маракасы, скрипку) на руинах Тихуаны. Затем временно общается к партии ГГ.	
Привести трубача	Тот просит найти на руинах медную трубу на руинах Тихуаны. Затем временно общается к партии ГГ.	
(дополнительно) Принести рекламный голографический модуль	Если кто-то из членов группы погибнет в пути, то лидер просит заменить его голограммой. Эмиттер голограмм изымается в ЧулаВистаЦентр.	
Посетить первый концерт	Подобрать стартовую песню (на испанском). Например, вступление из фильма «Simbad el mareado» (1950). Можно запись пускать сменой фоновой музыки.	+ Репутация + Крышки + Виски при хорошей репутации в городе
<b>«Мозг Донована»</b>		
Найти пропавшего на руинах гуля по имени Донован	Название квеста и его персонажи – отсылка на фильм « <a href="#">Donovan's Brain</a> » 1953 г. Квест северного лагеря. Гуль погиб где-то среди руин. Тело гуля появляется на руинах только после получения квеста! Можно рендомизировать его точное расположение на карте для усложнения поиска.	
Вернуть тело Донована его друзьям	Нужно забрать его тело (предмет из F2) и вернуть друзьям. После возвращения казалось бы мертвого тела друзья отказываются признавать его смерть и просят отнести медику в южном лагере на лечение.	
Отнести останки Донована Талиусу	Талиусу пересаживает мозг Донована в робомозга (нужно принести биогель из госпиталя). В таком виде он появится среди друзей. Донован будет страшно рад перемене и отблагодарит друзей: «Я... я теперь робот? Это так необычно... и так здорово!» «В этом теле я чувствую себя намного лучше!»	+ Репутация, крышки, опыт
	Подумать. Квест можно продолжить после лечения. Донован говорит, что местная мафия (мистер Де-Санте) в Итальянском районе его прикончила на пирсе в духе старых мафиозных фильмов. Теперь он просит остановить мафию – прямым нападением или поиском улик для мэра Сияния.	
<b>Мистер Де-Санте – администраторские квесты</b>		
Починить робота-администратора	Сначала просто починить навывком/металлолом. Затем подготовить ему программу через гуля в библиотеке.	+ крышки, опыт
Добыть пленку с фильмом в Сан-Исидро		+ крышки, опыт
Бутлегерство	Перехватить детали пищевого процессора у робота-курьера на руинах. Детали можно отдать истинному заказчику (Эду в кафе "Полночники") за меньшие деньги, но с большей репутацией и пользой для гулей. Де-Санте будет очень недоволен.	+ крышки, опыт



<b>Мистер Де-Санти – бандитские квесты</b>		
Устранить обезумевших	Устранить светящихся обезумевших в руинах напротив. ДеСанти несколько не будет их жалко, так как они вредят его бизнесу, отпугивают клиентов и нападают на людей. Для мирного устранения можно их вразумить химикатами.	+ крышки, опыт
Устранить Деррика	Избавиться от сутенера/таксиста/пушера или сделать его своим человеком. Он барыжит рядом с Де-Санти, забирая у него клиентов.	+ крышки, опыт
Выбить долг	Выбить долг у гуля (или с нескольких нпс?), сбежавшего в Сан-Исидро или Старый Город, не заплатив за услуги.	+ крышки, опыт
Проучить или забрать дань со старателей	Можно отказаться от квеста. "В моем районе объявились черные старатели. Они песочат развалины, а платить налог не собираются. Они должны работать на меня, а если не хотят - то пускай проваливают с моей земли!" "У этих ребят проблемы с получением печати Сэта. Скажи им, что я могу помочь. Но они должны будут работать на меня."	
Переманить на свою сторону супермутанта	Мутанта надо прикормить и сопроводить к Де-Санти. Из мемуаров «USACConfidential»: "У нас был один парень из флота по имени Флауэрс. В свое время Флауэрс был боксером, и говорил он как-то грубо."	
???	Всё заканчивается большой заварушкой на районе, если ГГ решает работать на ДеСанти до конца. Идеи следующие: 1) Две группы старателей сталкиваются в борьбе за район, а Де-Санти выбирает самую сильную. См квест в Дыре. 2) Группировка «San Diego Bombers» (названная в честь спортивной команды Сан-Диего 50х) захватывает район. Нужно от нее избавиться. 3) Борьба за район между супермутантами и черных старателей. 4) Нашествие обезумевших.	
Последствия	Если ГГ подкачает, выполнив квесты неэффективно или провалит их, то Де-Санти найдет на него наемников. Они появятся где-то на руинах.	
<b>«Обезумевший»</b>		
Предложить Талиусу свою помощь	Очередной мертвяк пал жертвой безумия – типичного недуга гулей. Он сбежал на руины и теперь представляет опасность для себя и окружающих. Талиус просит его устранить.	
Найти и устранить обезумевшего гуля	Варианты: - Убить в открытом бою. - Применить во время боя ментаты или рад-осадки и затем заговорить с гулем. - Запустить рекламные голограммы в торговом центре, чтобы у гуля сработал психический триггер, затем заговорить с ним возле голограмм.	+ При мирном уговоре можно сразу переместить в Сан-Исидро через диалог с гулем
Поговорить с Талиусом	В случае мирного решения обезумевший гуль размещается в часовне в запертой комнате часовне (по аналогии с церковью Сэта в F1).	+ Скидка 50% на лечение в случае спасения гуля. Иначе медикаменты.
<b>«Автостоп с мертвяком»</b>		
Остановить Стива Моргана	Квест – отсылка на нуарный триллер « <a href="#">The Devil Thumbs a Ride</a> » 1947. Квест северного лагеря, становится доступен только после квеста Дальнобойщиков (даже если квест был провален?). Гуль Стив Морган ограбил Дальнобойщиков (или своих же гулей) и сбежал с украденным ценным предметом (или просто кучей крышек), который хотел слить конкурентам в Могильник или Хаб. Нужно вернуть вещь силой, словом, кражей, выкупом. Событие можно развернуть на той же карте, где было спасение каравана, так как к этому моменту там уже не будет нпс.	+ Репутация, крышки
<b>«Драка в баре»</b>		
Посетить бар после спасения Дальнобойщиков	После спасения Дальнобойщиков в баре завяжется драка между ними и черными старателями, которые до того спали в своих номерах. Можно убедить всех разойтись мирно или драться за одну из сторон. Само событие обыгрывает частое явление для Сан-Диего 50х, когда матросы с ближайшей военной базы устраивали дебоши на улицах города (это если верить разным мемуарам).	Репутация, опыт
<b>«Трудовые будни на заводе»</b>		
Поговорить с лидером Старого Города	Он просит сходить на Завод и спасти из плена гулей.	
Посетить Завод	Банда черных старателей эксплуатирует гулей на Заводе, отправляя их в токсичную зону за полезными предметами. Лидер старателей говорит: «Богатства Старых Времен принадлежат тому, кто их найдет! Это честно и справедливо. Мы имеем на них те же права, что и мертвяки. Но они	

	считают, что эти богатства принадлежат им. Черта с два!» При фриплеинном посещении Завода старатели просто разворачивают ГГ. Дальнейшие развития начинаются после начала квеста.	
Освободить гулей и прогнать старателей	ГГ может перебить старателей или договориться с ними, принеся 10 чипов с территории завода. После квеста оставшиеся чипы можно будет отдать лидеру Старого Города за дополнительные крышки. Количество награды (опыт, репутация и крышки) зависит от того, как много гулей погибло.	Репутация, опыт, лут
<b>«Торговые контракты»</b>		
Принести бармену довоенный алкоголь	Заказ бармена в южном лагере. Бутылки разбросаны по разным районам, за каждую платят отдельно. Для завершения квеста достаточно 1 шт. «Знаешь, мы тут получаем мало товаров с севера, потому что лагерь в Старом Городе оставляет всё самое вкусное себе. А нам тоже хочется хорошенько оттянуться. Раздобудешь нам довоенного виски? В долгу не останусь.»	Крышки или репутация на выбор
Принести банку кофе в кафе	Заказ в северном лагере. Банки разбросаны по разным районам, за каждую платят отдельно. Для завершения квеста достаточно 1 шт.	Крышки или репутация на выбор
Принести библиофилу новую книгу	Гуль просит найти на руинах скандальную книгу «USA Confidential», которая вышла прямо перед Войной и поэтому еще не успела попасть на прилавки. Зато она есть на руинах Сердца Сан-Диего в издательстве.	Крышки или репутация на выбор
Принести ряд предметов дальнобойщику	Заказ караванщика, спасенного по квесту «Дальнобойщики», на поиск ряда особых предметов. Ему выгоднее нанять ГГ, чем гулей. Гули же будут недовольны тем, что ГГ отобрал у них работу и заработок.  Предметы мало стоят при бартере, но хорошо стоят при сдаче по квесту. Постараться сделать так, чтобы предметы не лежали тупо на локациях, а их надо было вытаскивать навыком из стационарных объектов строго по квесту. А те, что тупо лежат, пусть находятся в труднодоступных местах (ловушки, жижа, радиация, враги и пр).  Предметы: - из убежища: водяной чип - из руин: печатная плата - из руин: диагностический модуль авто-дока - из руин: топливный регулятор (см квест «Автостоп с мертвяком») - из завода: чертежи винтокрыла  Намекает, что здесь есть убежище. Про него он мог узнать от Бутча, который родился возле Свечения.  Другие варианты предметов: особые предметы из убежищ в FoN, голосовой модуль, мотор на N лошадиных сил, опреснитель морской воды, воздушный фильтр Брокен-Хиллс, микросхема робота или турели, кибермозг, детали для АЭС в Гекко, импланты F2, чертежи или инструкция силовой брони F1.	Крышки, опыт
Отнести обеды рабочим на дамбе	Рабочие появятся там после завершения квеста по восстановлению ГЭС.	Крышки, опыт
<b>Случайные встречи на руинах</b>		
Мародер в Тихуане	Если ликвидировать робота-пограничника на Арене, то в Тихуане среди руин появится гуль-мародер с полезным лутом для торга.	
Пироман на автозаправке	Гуль-мародер, появляется после устранения роботов на мосту возле заправки, торгует горючими предметами (огнемёт, коктейли, смола). Если ГГ – человек, то дополнительно для диалога нужно найти ему зажигалку.	
Гопстоп у разрушенного моста	После взятия квеста на доставку голозаписи в Старый Город возле разрушенного мота на трассе №5 появятся гуль и два супермутанта, которые пытаются вытрясти из него всё ценное. Можно перебить их или уговорить уйти.	
Дорожный полицейский	Робот появляется на трассе №5 после засады дальнобойщиков. При нём ценный лут. Он признает в ГГ нарушителя закона, так как тот находится на дороге, и нападает на него.	
Полчище крыс	Толпа крыс бредёт с севера на юг по дороге до какой-то точки, затем бродит там по кругу. Можно сделать на пирсе после устранения роботов или в Сердце Сан-Диего.	
Гуль из холодильника	Гуль спрятался в холодильнике в кафе на руинах и заснул. Чтобы вскрыть холодильник, нужно поюзать монтировку. Гуль просыпается и уходит, давая доступ к вещам в холодильнике.	

Разведчик Братства Стали	Разведчик Джерри (персонаж F1) запрашивает помощь через рацию после того, как ГГ восстановит радиосвязь в городе. На него нападают супермутанты в одном из разрушенных районов. Чтобы поймать сигнал бедствия, ГГ должен знать частоту БС (узнаём в Пуэрто).	
Гуль под обвалом	Гуль попал под обвал и повредил кости. Можно его вылечить или оставить умирать ради его лута, которым он не собирается делиться даже после лечения.	+ Опыт + Репутация или лут в зависимости от решения
Суд Линча	Гули линчуют черного старателя. Можно помочь ему избежать казни или не вмешиваться.	

### Личный квест Кучи

Стадии квеста	Подробнее	Награда
<b>«Цельнометаллическая оболочка»</b>		
Поговорить с Кучей и принять его в напарники, пообещав вернуть доверие		
Поговорить с Кучей о его отряде	Просто поговорить или нужен триггер вроде посещения определенных мест или событий?	
Найти отряд Кучи	Через радиостанцию? Через диалоги с нпс? Сопроводить куда-то? Отряд устроил лагерь в парке Бальбоа. Находим – говорим – получаем квест отряда.	
Выполнить квест отряда	Капитан отряда схвачен Братством Стали. Нужно найти способ выволочить его (силой или скрытно). Если же он погибнет, квест все равно продолжится. После выполнения квеста отряд позволит Куче вернуться. Альтернатива: можно сдать Братству весь отряд в парке.  Подумать: можно усложнить квест доп. задачами: собрать остальных членов отряда из разных карт вместе + выкрасть карты у гулей или БС + захватить транспорт + выкрасть партию стелсбоев у гулей?	
Поговорить с Кучей	Если отряд погиб, то Куча в любом случае решит остаться с гулями. Если нет, то можно решить за Кучу – остаться помогать гулям или вернуться в отряд, который затем уйдет из Сияния.	
(Примечание)	Был еще такой фриплейный вариант квеста без связи с Кучей. Гули в Старом Городе просят разобраться с отрядом супермутов: убить, прогнать, определить на прииски Старого Города или определить на прииски Сан-Исидро. Выбранный гульский лагерь получит больше очков в финале. <i>«В парке Бальбоа супермутанты устроили лагерь. Они вроде мирные и не против стать частью нашего прекрасного общества. Такие сильные ребята будут очень кстати на моих приисках. А если я откажу им, то они уйдут в Сан-Исидро. Проследи, чтобы они пришли именно сюда, в Старый Город.»</i>	

### Что еще можно обыграть?

- Из Ла Меса или Эль Кахон уходят старатели в Свечение F1. Соответственно где-то здесь должен быть небольшой лагерь в духе старых шахтерских городков (провести параллели с эпохой золотой лихорадки).
  - Аэропорт [Gillespie Field](#) (Гиллеспи Филд) в Эль-Кахоне – пожалуй, самое подходящее место для такого рабочего лагеря.
  - С/муты, гули и черные старатели работают здесь сообща, так как их свойства полезны друг другу: с/муты сильные, гули защищены от радиации и лучше всех разбираются в довоенных технологиях, а гули умны и имеют связи вовне. Но этот баланс можно расшатать.
  - Среди заданий – лечение кого-то от рабочих травм.
  - Но где именно находится Свечение? Можно воссоздать само Свечение из F1 и построить лагерь рядом с ним. Местный ИИ мог бы попросить ГГ избавиться от вредителей-мародеров.
- Международный аэропорт Сан-Диего.

- Аэропорт наверняка должен был пострадать от ядерных взрывов или напрямую (так как стратегическое место) или от взрывов на острове Коронадо (так как близко). Поэтому можно сделать очередной точкой мусорного прииска, куда уходят работать черные старатели, рискуя жизнью. Но если предположить, что здесь нет высокой радиации, то это отличное место для стоянки караванов из Хаба.
- Базилика Сан-Диего-де-Алькала ([Mission San Diego de Alcalá](#)) в Ла Меса.
  - Здесь может быть лагерь супермутантов с некоторым омажем на Собор. Муты устраивают ритуалы в честь своего Создателя. Братство Стали попросит выкрасть отсюда ритуальную вещицу, которая окажется мутагеном из Свечения или Марипозы. Мутаген может быть частью ритуала посвящения.
  - Хотя для гулей подобные места тоже отлично подходят. Также здесь может быть медицинский центр Последователей Апокалипсиса.
- Территория [университета Сан-Диего](#).
  - Рядом остановка монорельса.
  - Здания образуют лабиринт из множества университетских корпусов. Внутри много находок, связанных с довоенными знаниями (книги, голозаписи, чертежи и пр). Как достать их – это головоломка. В каждой части карты своя особая находка, путь к каждой из них имеет свои препятствия: крысы, обрушения потолка, опасный газ, подрываемые стены. Группа мародеров пытается достать это всё из здания, а ГГ может к ним присоединиться (поделив находки) или опередить (обрушив на себя их гнев). Лучше, чтобы кто-то из гулей отправлял ГГ туда, а не просто по фриплею.
  - Еще университет как источник знаний полезен для получения программ, документации, спецификации, инструкций по самым разным квестам: активация мистер Помощников для ремонта города, починка монорельса и пр. Университетский компьютер мог уцелеть и применяться для расчетов.
  - Здесь может быть химическое сырьё для изготовления медикаментов.
- «Космополитен» отель, где могла бы развернуться эпичная драка гули+люди+супермуты, каждый занял свою область и хочет контролировать это важное место на пути.
- Ангар с баллистической ракетой Atlas 2E.
  - Лучше всего подходит как наблюдательный аванпост Братства. Всего несколько человек, выходят из ангара для изучения обстановки, а затем эпизодически отсылают гонца в Лост-Хиллс с донесением.
  - Ракету можно подорвать, чтобы уничтожить лагерь.
  - В ангаре верстак для ГГ.
  - Запертый склад с инструментами и динамитом.
  - Задания:
    - Починить радиоантенну неподалеку для более легкой связи с остальными членами БС.



- Спасти агента, которого схватили с/мутанты и держат в заложниках, пытаясь у него информацию. Он окажется в плохом состоянии. При спасении окажется, что он выдал местоположение БС и поэтому нужно вовремя передать в ангар информацию о готовящемся нападении с/мутов. Готовимся (запуск турелей, поиск снаряжения, восстановление связи, починка заклинившей бронедвери и пр) – отражаем атаку.
  - Вылазка в некий высокотехнологичный объект вроде авиационного завода «Конвоир».
  - Починить силовую броню одного из паладинов, принеся детали с поверхности.
  - Отдать антирадин за репутацию или обменять на что-то полезное.
- Центральный парк Сан-Диего Бальбоа:
  - Обширная парковая зона с горелым лесом и изрезанным рельефом.
  - Местный зоопарк породил разнообразие мутировавшей живности, теперь населяющей парк. Стандартные враги: хищные растения, сколопендры, гули-безумцы.
  - Balboa Naval Medical Center – развалины больницы с ценными находками и технологиями. Больница стала причиной появления лоботомитов. Местные роботы-медбратья начиная с со времен Великой Войны хватают любых путников и делают принудительную операцию лоботомии, затем отпускают больного на волю. Тот подчиняется инстинктам, уподобляясь животному, и становится агрессивным. Также здесь можно установить себе военные импланты, как в F2.
  - Гольф-поля с токсичными болотами.
    - Лучшее место для сбора грибов.
    - Можно утонуть в трясине, если неправильно выбрать путь или же заманить туда монстра в бою.
    - Можно сделать озеро или реку, для преодоления нужно починить лодку/плот, перебросить мостик из бревен горелых деревьев или починить мост.
  - Гондола для безопасной переброски через долину после её починки.
- В море остался плавать военный патрульный корабль. На нём обитают потомки военных, переживших ядерные взрывы вдали от берега. На этом корабле нужно получить маячок, карту доступа или еще что-то для пропуски на базу ВМС.
- Исторический отель «Коронадо» (Hotel del Coronado), построенный в 1888. Но так как он рядом с базой, то должен быть полностью разрушен.
- Район Маленькая Италия на пути к пирсам. Здесь полно итальянских ресторанов. Что еще подходит для темы итальянской мафии:
  - Устранение конкурентов.
  - Злоупотребление положением, обкрадывания старателей.
    - Взятие платы за проход (так как это простой прямой путь в южную часть городских развалин и побережье)

- У перехода к Старому Городу гопстопят гули или старатели, требуют денег, если ГГ не стал своим человеком у ДеСанتي. ГГ может скооперироваться со старателями на другом конце карты, чтобы пробиться через гулей-гопников. Это также может быть толпа просто обезумевших.
  - Что-то из мафии, что было не доделано до войны, но гуль пытается доделать после: схрон, месть, информация, обналичивание нелегальных чеков.
  - Ограбление банка/ювелирки/казино/клуба/каравана/конвоя/старателей. Кража чего-то в Старом Городе.
  - ДеСанти втихую сотрудничает с черными старателями, которые не получили Печать Сэта.
  - Проверка деятельности из Старого Города. Можно сдать Де-Санти проверяющим или помочь ему избежать огласки его преступлений.
    - См также квест Омерты в Гоморре.
    - Задание даёт босс в Старом Городе. Он просит расследовать подозрительные дела в ИтРайоне.
    - Расследуем исчезновение Донована.
    - Говорим с кем-то у ДеСанти и попадаем в тайне в его кабинет, находим улику (фальшивая печать Сэта?).
    - Отдаём улики боссу, тот предлагает сместить ДеСанти.
    - Альтернатива – говорим с ДеСанти, тот предлагает помочь ему в укреплении власти.
    - Сходить и договориться со старателями в Бальбоа/Больницу, чтобы они перешли к нему.
  - Добыть желчь-сколопендры/радиоактивную-пыль/спайс/специю, чтобы гули кайфовали.
- Мидлтаун.
  - Портовая администрация в Мидлтауне. Она может быть полезна в получении допуска на остров Коронадо по воде.
- Полицейские и т.п. службы:
  - Погранслужба недалеко от Маленькой Италии
  - San Diego County Sheriff's Department Lemon Grove Substation
  - San Diego Police Department
  - La Mesa Police Department
  - El Cajon Police Department
  - California Highway Patrol

- Встреча с караваном на севере. Северная зона вдоль 5й трассы и побережья довольно унылая. Из возможного для использования здесь:
  - San Diego Science Center – научный центр.
  - San Diego California Temple – церковь святых последних дней.
  - Гольф-поля, где караван может окопаться в административном здании посреди озера зеленой жижи, а супермуты их осаждают словно крепость.
  - Аквариум «Берч». Можно обыграть тайный вывод каравана через подземную трубу, по которой сливалась вода из бассейна.
  - Ботанический сад San Diego Botanic Garden. Здесь могут быть хищные растения и другие ботанические мутанты. Караван мог попасть в западню растений вместо супермутантов. Подходящее место для применения противогАЗа.

### ***Что если это была бы новая игра по типу New Vegas?***

- Сделать отыгрыш рас – человека, гуля, супермутанта. У каждого свой набор перков и особенностей, свои отличия в сюжетной линии, своя стартовая позиция на карте. По ходу сюжета все они сходятся в одной точке и могут стать напарниками. А потом игрок переиграет за другую расу – и увидит события с другой стороны.
- Есть куча классных мест для обыгрывания, но их приходится упускать из-за ограниченной картографии: шахта Атласа, отель «Коронадо», центральный парк, Мидуэй, аэропорты и пр.
- Не удалось полноценно развернуться с развилками на пути, когда есть на выбор несколько «коридорных» путей сообщения между районами. Эти пути обладают разными опасностями: один опасен радиацией, другой врагами, третий требует дополнительных действий вроде подрыва обвалов и т.д. Некоторые пути открываются только с одной стороны, другие становятся недоступны по ходу сюжета, как в Resident Evil 4. На разных путях разные встречи, разный визуальный облик. Отчасти это было сделано сразу после Сан-Исидро (трассы 5 и 805 на выбор), но это должно быть регулярным явлением в игре.
- Можно будет нормально работать с вертикальным дизайном локаций, с чем я изрядно обломался в изометрии.
  - Остатки высокого даунтауна, где развалины образуют лабиринты и изолированные участки в духе руин Вашингтона в F3. Сейчас вся эта логистика проседает, а могла бы быть важной частью геймплея. Нужно больше тайников, ложных путей, тупиков, связь изолированных районов через подземку, снайперских позиций для борьбы с врагом и т.п. Не говоря уже о визуальном облике, который должен создавать вау-эффект.
  - В изометрии верхние этажи сильно заграждают обзор карты сзади. В 3D этого бы не было.
  - Остатки обильной рекламы на стенах высоких зданий для создания ретро образа. В изометрии это сложно передать, так как нужно создавать и размещать тысячи тайлов + верхние этажи в изометрии загромождают обзор.
  - В изометрии нет панорамных видов. В результате не удаётся нормально отобразить географию локации в целом. Без знаний реальной карты Сан-Диего игроку тяжело понять, что за локация перед ним, как один район или ландшафт сменяется другим, где были падения бомб и т.д.

- В частности, теряется рельеф долины Отей. А в темноте эта долина могла бы еще эффектно светиться. Часть врагов можно будет отстреливать сверху, что повысит отыгрыш снайпером.
- Эстакады и монорельсовые линии, создающие нужный ретрофутуристичный антураж:
  - В изометрии они сильно ограничивают обзор на карте + игрок не видит, как эти линии распределены по карте города (нужна хотя бы картосхема на станциях).
  - В 3D можно будет сделать поездку на монорельсе эффектной сценой в реалтайме.
  - Аналогично утерян образ дорожной развязки в точке осады каравана. В 3D развязка смотрелась бы эпично. 3D также позволил бы сделать более сложный стелс на основе многоуровненности карты (на вершинах эстакад будут снайперы супермутантов или ГГ сам мог бы сделать там снайперскую позицию + изрезанный рельеф в качестве укрытий).
  - Аналогично – гондола в центральном парке, которую можно запустить для быстрого перемещения. Сейчас ей просто нет места.
  - Кстати, восстановление монорельса предполагалось силами мистера Помощников – этот момент тоже упущен из-за нехватки масштаба. Но еще важнее, что можно показать в реалтайме восстановление линии, как в «Red Dead Redemption 2». К тому же сейчас верхушки монорельса приходится делать тайлами и поэтому нельзя их скриптом менять с разрушенных на нормальные. Можно даже дать игроку возможность поручить ремонтными ботами с видом сверху или дать возможность выбора, какую из линий чинить по мере накопления ресурсов для этого.
- Окружение Убежища остаётся за кадром из-за ограниченной картографии. В итоге не понятно, что это парковая зона с изрезанным рельефом (Otay Open Space Preserve). На пути могла бы встречаться живность, неожиданно выпрыгивающая из темных расщелин.
- Пограничная стена и роботы-пограничники. Сейчас не видно, что это масштабное сооружение с двойной стеной, а роботы как угроза представлены лишь одним примером на арене. Можно было бы развить эту тему лучше. И показать заодно подземные ходы, как в «туннельном доме».
- Остаётся на воображении игрока тот факт, что берег и залив крайне захламлены металлоломом и мусором.
  - Вдоль берега тянется кладбище кораблей.
  - Некоторые из судов (первый претендент здесь – авианосец Мидуэй) выкинуло на берег взрывной волной, отчего они перегородили проход по пирсу. Это можно выгодно использовать для стелса и для работы над логистикой карты.
  - Из воды торчат остатки затонувших судов. Вода в заливе грязная и коричневая, на воде плавает много мусора, при заплыве вода сильно облучает.
- Показать дюзы вдоль всего берега Коронадо, из которых торчат пушки. Сейчас это остаётся на воображении игрока. А ведь они важное препятствие на пути к острову.



- Водная тема:
  - Дайвинг по затонувшим судам в заливе в поисках ценных вещей.
  - Заплыв на лодке:
    - Заплыв к острову по сюжету должен быть эпичным событием, но он остаётся за кадром.
    - Подводные мины как ощутимая опасность на воде. Они появляются по ходу движения лодки, а некоторые размещены там заранее. Их можно обезвреживать навыком или обстреливать с лодки/берега. Аналогично можно сделать плавающий мусор, который может навредить лодке.
    - Еще можно сделать течение или ветра, которые будут смещать лодки/мин/мусора по воде, усложняя заплыв.
    - Уцелевшие пушки в дюзах острова Коронадо обстреливают суда на подходе. Механику см в Assassin`s Credo Black Flag. Варианты, как можно их обойти:
      - Плыть с риском на быстрой моторной лодке. Нужно будет уворачиваться во время движения от снарядов, выжидать интервалы между залпами, прятаться за торчащими из воды объектами и т.п.
      - Получить в портовой администрации разрешение для свободного заплыва на любом судне.
      - Взайти на судно береговой охраны, которое еще со времен Войны бороздит залив.
  - Еще можно внести ограничение на время заплыва, чтобы игрок не мог просто переплыть залив и делал промежуточные точки отдыха на плавающем мусоре. Скорость заплыва еще можно менять в зависимости от веса рюкзака, силы и перка.
- Разнообразие гулей. Сейчас есть три гульских спрайта. И для поселений с большим числом уникамов этого слишком мало – они все выглядят одной массой. Стражники и ученые – все на одно лицо.
  - Нужно разнообразить их хотя бы через одежду: фетровые шляпы и костюмы (гангстер, деловой человек, агент служб) + матросское обмундирование + полицейская форма + форма пограничников + одежда механика + докторский халаты и пр.
  - В игре есть гульская броня, но игроку придётся додумывать её на гулях-стражниках в воображении, отчего теряется образ.
  - Теряются образы (и вообще весь омаж) из картины «Полуночники» в Сан-Исидро.
  - Можно наглядно обыграть разного рода физиологические особенности. Сейчас не видно, что гуль-грибник оброс грибами или что у техника на станции торчит арматура из черепа. Кто-то может светиться глазами в темноте, у кого-то нет руки, у кого-то рук три, у кого-то пол-лица перекошено, от кого-то исходят фиолетовые флюиды– просто рай для обыгрывания гульских образов, чего серии крайне не хватает. Лишь в FT и FNV смогли чуть-чуть поработать с внешностью гулей.
  - Не удалось толком обыграть гулей-безумцев. Нужно сделать их эпизодическими врагами, а не единичным примером.

- Не удалось сделать лоботомитов.
- Дальнобойщики остаются на воображении игрока, хотя предполагался брутальный образ стереотипных американских дальнобойщиков с татухами, сленгом, бородами, толстыми руками и пр.
  - Аналогично теряется образ армейских потасовок в барах из мемуаров «USA Confidential», где черные старатели уподоблялись буйным воякам, сошедшим на берег для снятия напряжения за бутылочкой крепкого.
- Так как гули строят новый город, то это идеальное место для механики строительства поселений из F4. Можно даже сделать соревнования поселений за поселенцев. Можно налаживать между ними караванные пути.
- Фракцию гулей нужно сделать более таинственной. Современные люди их во многом не понимают:
  - «Иногда я не могу понять, чего хотят гули. Он просят достать странные бесполезные вещи, ради которых приходится сильно рисковать и которые мы в Хабе просто выкинули бы на свалку. И обычно они не могут объяснить, для чего им эти вещи. А если пытаются, то понять их все равно бывает трудно. Иногда они говорят словами, смысл которых давно утерян.»
  - «Еще одна странность гулей – иногда они собираются группой и молча стоят. Так продолжается несколько часов, а то и дней, пока их кто-то не потревожит или им это не надоест. Никто не знает, зачем им это нужно. Может, они в это время обмениваются мыслями, чтобы их никто не подслушал?»