



Дизайн-документ игры (версия 1.10)

Важное замечание! Данный документ писался для внутреннего использования разработчиком и не предназначался для широкой публики. Документация не полна, частично устарела и не всегда соответствует конечному результату в игре.

Содержание:

- [Геймплей](#)
- [Карта мира](#)
- [Вилла](#)
 - [Шакалы](#)
- [Гараж-Сити](#)
- [Флагстафф](#)
- [Сан-Брамин](#)
- [Рейнджеры](#)
- [Феникс](#)
 - [Убежище 25](#)
 - [Убежище 27](#)
 - [Старый мотель](#)
- [Каса-Гранде](#)
 - [Магистральщики](#)
- [Ту-Сан](#)
- [Каса-Нуэва](#)
 - [Санта-Ана](#)
- [Пуэрто](#)
 - [Сан-Фелипе](#)
 - [Платформа](#)
- [Инферно](#)
- [Эрмосильо](#)
- [Вспомогательный материал](#)

Геймплей

Критерии (декларация ценностей)

- Это – целостное повествование.
 - В основе игры лежит повествование, связывающее единым потоком событий и общей глобальной темой основную часть квестов и локаций. У игры есть тема, и она раскрывается по ходу сюжета.
 - Это не песочница. У игры есть конечная достижимая цель.
 - Это не хламовник инвентаря и идей, всё должно иметь своё место и быть актуальным.
- Это – ролевая игра.
 - В основе ролеплея лежит 4 базовых билда: Combat, Charisma, Stealth, Science. Все или почти все квесты должны иметь пути решения, доступные каждому из них.
 - Принятые решения в основных заданиях должны иметь наблюдаемые по игре последствия.
 - Игру можно пройти без убийств разумных существ.
- Это – мрачная антиутопия.
 - Игра ставит перед игроком моральные, этические, нравственные дилеммы. В игре нет однозначного разделения персонажей и решений на положительные и отрицательные. Сам игрок определяет, что хорошо и что плохо.
 - Это ретрофутуризм с отсылкой на 50-е и максимальным соответствием стилю Fallout 1. Здесь не может быть в явном виде эстетики вестерна, великой депрессии, космической оперы 60-х и др.

Геймролики

Название	Инициация	Ход сюжета
Логотип	Запуск игры	Логотип Nevada Band.
Интро 1	Запуск игры	Начинается с фразы «Посвящается Тиму Кейну». Вид на радио, начинается музыка, камера отъезжает задом и показывает последовательно ряд предметов главным образом довоенной тематики (ядер-кола, чипсы, комиксы, кукла на сиденье). Затем камера переходит на землю (поваленный дорожный указатель, шляпа на земле), вскоре становятся слышны звуки стрельбы и бега. В кадр попадают чьи-то ноги. Наконец камера показывает панораму: на дороге лежат тела караванщиков, тело брамина и повозка. Рядом автозаправка и заброшенные дома. Из повозки торчит развевающееся знамя культа Огня, а на заднем плане силуэты разрушенного Феникса.
Интро 2	Запуск игры	Слайд-шоу. Начинается словами «Эта история начиналась очень давно» Или как вариант: «Война никогда не меняется. Так говорили Древние. Так говорим и мы.»
	Старт новой игры	Начинается с движения камеры по дороге (метафора движения и пути).
	Окончание пролога	Вид на опустошенную и разграбленную деревню.
	Первое посещение Феникса	Вид на стены и городские ворота, кругом дымные костры, мрачное небо.

	Уничтожение Собора	Вид с высоты полуразрушенного небоскреба (долина и разрушенный город как на ладони). В отдалении вспышка и затем туча пепла. В этот момент камера начинает пятиться назад. Спустя несколько секунд взрывная волна доходит до камеры, та сильно раскачивается, вместе с волной приходит звук взрыва, видео резко обрывается.
	Уничтожение дамбы Паркера	Кадр 1. Шлюз резко опускаются вниз. Кадр 2. Демонстрируется, как вода подбирается к надстройке. Кадр 3. Вид на надстройку немного снизу. С боков начинает литься вода, затем надстройка постепенно движется под давлением, затем переламывается, разрушается и падает вниз.
	Уничтожение корабля БС	Вид на корабль в тумане, на переднем плане пальмы и берег моря. Камера отъезжает назад, спокойствие и тишина, внезапный взрыв или череда взрывов, которая разносит на куски корабль и вызывает столб воды и пара (см реальные ядерные взрывы на воде).
Впервые в седле	Первая поездка на своём транспорте	Можно что-то подсмотреть в Full Throttle. Для простоты можно показывать просто слайд с изображением темного силуэта на байке на фоне заката.
Финальные слайды	Конец игры	Начать с фразы «История повторяется», а закончить фразой «Война никогда не меняется»

Криттеры

Вид	Подвиды	Особенности	Бонус атаки
<i>Животные и мутанты</i>			
Богомол	Богомол Богомол-гигант Матка богомол	Не восприимчив к зеленой жиже.	Не травмирует конечности ГГ.
Муравей	Муравей-гигант Муравей-солдат Радмуравей	Не восприимчив к зеленой жиже. Радмуравьи светятся в темноте.	Радмуравьи: облучение
Хищное растение	--		Слабое отравление . Не травмирует конечности ГГ.
Сколопендра	--	Нарисовать спрайт. Много ОД, среднее ОЗ , хорошая защита от обычного урона, плохая от энерго.	Сильное отравление.
Грызуны	Крыса-мутант Городская крыса Кротокрыс Свинокрыс Крысиный король	Плохая защита от всего, особенно от энергоатак. Много ОД.	
Собака	Койот Дикая собака Вожак стаи Горный волк		Травмы ног
Радскорпион	Радскорпион Радскорпион-гигант Радскорпион-легенда	Не восприимчив к зеленой жиже. Это должен быть <u>намного</u> более опасный противник, чем раньше. Хорошая защита от взрыва и пуль, но плохая от энергоатак, особенно огня. Ядовитая железа на теле.	Если жало не травмировано, то сильное отравление
Брамин	Выучный брамин Одомашненный брамин Дикий брамин Истощенный брамин	Много ОЗ (больше, чем у человека).	Травмы рук и ног
Летун	--	Не восприимчив к зеленой жиже. Нулевая защита от огня.	Сильное отравление Часто травмы глаз Урон плазмой
Кентавр	--	Много ОЗ. Регенерирует травмы и ОЗ в бою. Нулевая защита от огня.	Слабое облучение
Коготь смерти	Детеныш когтя смерти Коготь смерти Эль Гиганте		Часто наносит травмы по любым частям тела
Гуль	Разумный гуль Усохший гуль	Иногда регенерирует.	
	Потрошитель Светящийся потрошитель	Регенерируют травмы и ОЗ в бою. Случайный довоенный лут на теле.	Травмы глаз Светящийся: сильное облучение

	Призрак	Тело не исчезает со временем. Не регенерирует.	
	Споронос	Часто регенерирует (чаще прочих гулей). Всегда в начале хода восстанавливает травмы.	Отравление
Роботы			
Мистер Помощник	--		
Робоглаз	--		Урон электричеством
Робомозг	--	Вооружение: ружья и винтовки.	
Робот-охранник	--	Вооружение: 6-зарядная ракетница и встроенный миниган (оружие недоступно игроку).	
Турель	--	Используется только спаренный вариант из Наварро. Но лучше бы нарисовать новый арт. Оружие встроено и недоступно игроку.	

- Всем криттерам вернуть возможность осматривать их лут. В случаях специального оружия задействовать опцию удаления при смерти согласно механике кислотных гекко в FoN 1.0.
- Не использовать:
 - Ванаминго, их наличие в это время и в этом месте крайне сомнительно.
 - Гекконы, их не было в мире F1, а Сонора близка территориально и по хронологии.
 - Турель из Сьерры, так как плохо вписана в стиль F1 и прочно ассоциируется с базой Сьерра.
 - Яйца избыточны.

Напарники (общие замечания)

- Одновременно можно иметь только 1 напарника-человека и 1 нечеловека (робот, прирученное животное).
- Напарники должны быть вовлечены в сюжет или быть транслятором главной темы игры, иначе они избыточны. Каждому напарнику следует сделать свой сюжет, как это было в FNV.
- Все способности и особенности партийцев (особенно мирные) должны чётко позиционироваться в диалоге партийца, чтобы игрок знал о них.
- Напарники должны комментировать посещаемые локации и действия игрока.
- Напарники должны расти по уровням.
- Напарники (описание персонажей см в соответствующих разделах):
 - Гараж-Сити: постоялец в мотеле после помощи
 - Сан-Брамин: брамин-тягач, покупаемый после всех завершения местного сюжета
 - Убежище: ученый после его спасения
 - Рейнджеры: кадет после его личного квеста
 - Инферно: паладин после его личного квеста
 - Эрмосильо: шпион

- Фриплей: робот в склепе Основателя на Вилле

Личный транспорт



Описание

- Мотоцикл в духе игры Full Throttle или фильмов про Безумного Макса. Компоновка ближе к чоперу, трубы, сзади торчат «антенны», шипы. Компьютеризированная система управления.
- Двигатель на ядерном топливе. Заряжается специальными батареями.
 - Батареи сделать из прошкина я/б, а сам я/б сделать из другого прошкина. Так удастся обмануть движок и сделать ситуацию более гибкой и правдоподобной. Нарисовать новый арт.
 - Батареи иногда встречаются на локациях и у торговцев, но редко и в ограниченном количестве.
- Багажник:
 - Изначально это металлический ящик, привязанный к сиденью веревками, а также спальный мешок и какие-то тряпки. Затем ГГ может заменить ящик, новый будет лучше и больше. Можно также заменить крепления ящика. По бокам ГГ может добавить кожаные карманы.
 - Изначальный объём багажника 50. Повышается апгрейдами.
 - При использовании на багажнике Эрудиции можно узнать его текущий объём.
- Перерисовать панель транспорта в интерфейсе карты мира: вид на вибрирующий от тряски бортовой компьютер со спидометром и локатором (см Full Throttle).

Улучшения

В Пип-Бой апгрейды записывать не надо.

Суть апгрейда	Результат	Как получить	В Fallout 2
Байк			

Замена шин	+ Увеличение скорости на 15%	Гараж-Сити	GVAR 439 Ретч в НКР: Клаудиа
Замена/улучшение двигателя	+ Снижение энергопотребления на 50%	Гараж-Сити (потому что туда дальше всего добираться от первой парковки и по сюжету)	GVAR 453 Дыра: топливный контроллер
Авиационный ускоритель в духе Full Throttle	+ Увеличение скорости на 40% + Смена внешнего вида на близкий к Full Throttle (веер труб торчащих позади байка)	ТуСан Апгрейд доступен только после первых двух (замена шин и починка двигателя). Это объясняется увеличением давления на колеса. Это самый дорогостоящий апгрейд.	GVAR 455 ТиРей в Рино: 1й апгрейд
Восстановление передней фары	+ Освещение перед транспортом	Лампа для фары покупается бартером на рынке в Фениксе и устанавливается собственноручно Героем, без проверки Ремонта.	GVAR 454 B F2 отсутствует
Украшение черепом	+ Слава +50 + Опыт +250 + Смена внешнего вида	Применить череп когтя смерти на байке. Череп снимается с тела любого когтя. Череп вместо этого можно дорого продать.	GVAR 454 B F2 отсутствует
---	+ Увеличение скорости на 100% + Топливо не расходуется совсем	Отказ от использования	GVAR 456 ТиРей в Рино: батарея RAM
Багажник			
[Отказ] Замена крепежа	+5 единиц вместимость багажа	Использовать веревку на багажник (навык Ремонт не учитывается)	GVAR 454 B F2 отсутствует
Мелкий ремонт	+5 единиц вместимость багажа	Использовать Ремонт 40 на багажник.	GVAR 454 B F2 отсутствует
Крепление кожаных рюкзаков по бокам	+25% вместительность от оригинала	Кожевня в Сан-Брамин	GVAR 454 B F2 отсутствует
Замена багажного ящика	+100% к вместительности от оригинала + Смена внешнего вида	ГаражСити	GVAR 454 B F2 отсутствует

Сюжет байка, порядок

- ГГ получает байк у магистральщиков в награду, силой или угоном. И это как раз вовремя, так как впереди героя ждут еще более долгие и опасные путешествия через пустыню, чем до того.
 - [отказ] Для использования транспорта игроку придется найти специальную книгу «Вождение мотоцикла», которая находится, например, в ГаражСити или Фениксе. Стоит она дорого. Ее прочтение даёт перк «Ездок (Уверенное вождение)», без него использовать мотоцикл невозможно. Шарж перка оформить с отсылкой на фильм «Дикарь» 1953 года.
 - ГГ обследует свой байк. Он чуть-чуть расширяет багажник навыком Ремонта и еще чуть-чуть заменой крепежной веревки.
- Следуя своим путём в ТуСан, ГГ неожиданно обнаруживает, что может улучшить здесь свой байк. Однако единственный доступный апгрейд (турбоускоритель) будет непосилен для байка из-за слабого мотора и чahlых шин. Герою предлагают поискать им замену. Тут он вспоминает про картель в ГаражСити и едет туда после того, как разберется с рабами в ТуСане. Основной сюжет все равно предлагает ему вернуться на Виллу, так что выходит по пути.
 - Уже сейчас при наличии достаточных сбережений ГГ может заказать замену багажного ящика (но стоимость здесь значительно выше, чем в Гараже).
 - По пути в Гараж ГГ забегаёт в Феникс и покупает на рынке лампу для восстановления фары.

- Также в Фениксе оставив байк без присмотра возле Арены, ГГ ввязывается в потасовку с бандитами.
- Заглянув по пути также в СанБрамин, ГГ и здесь вызывает неразбериху – возле байка собирается толпа зевак. Разобравшись с ними, он может заказать в кожевне рюкзаки для увеличения багажа.
- Заехав по пути в ГаражСити, ГГ обращается в картель мусорщиков, за большие крышки:
 - Чинят мотор
 - Меняют шины
 - Меняют багажный ящик, если ГГ этого еще не сделал в ТуСане
- Посетив после Гаража Виллу, ГГ отправляется в Пуэрто. По пути он решает заглянуть в ТуСан, чтобы установить турбосистему за очень большие крышки.
 - На входе его встречает жестянщик, который предлагает продать байк за очень большие крышки. В этом случае ГГ теряет свой байк навсегда. Впрочем, было бы неплохо сделать специальную встречу после продажи, где перед взором игрока предстанут разбитые останки байка и труп жестянщика, байк восстановлению не подлежит.
 - Следуя вдоль трасс между ТуСаном и Фениксом, ГГ может оказаться в засаде 2-3 магистральщиков, если байк был у них угнан.
- ГГ движется дальше через пустыню в Пуэрто (вот где байк уж точно пригодился!) и далее в Инферно.
 - Возле Инферно он нечаянно сбивает изумленного светом фары гуля-потрошителя.
 - В Пуэрто он может взорвать базу БС, мотоцикл поможет ему быстрее скрыться с места до взрыва подобно финалу Full Throttle. Это сменит финальный слайд Пуэрто.

Скриптинг

- Отказ от генерации объекта скриптом карты. Теперь транспорт непосредственно размещается на карте через редактор. Но блокираторы по-прежнему будут генерироваться скриптом (но уже скриптом самого байка). Переписать весь скрипт с нуля.
- Возможность использования мотоцикла напрямую зависит от наличия у ГГ ключа от него. Когда мотоцикл кто-то похищает, то ключ перемещается похитителю, а ГГ больше не может завести транспорт. Это также будет удобно при первом получении транспорта у магистральщиков.

Карта мұра

События разворачиваются на юге штата Аризона и на пограничной территории с Мексикой (граница выступает ролью метафоры). Основную часть карты мира занимает пустыня Сонора. Левая граница частично пересекается с картой мира Fallout 1.



Название	Англ название	Индекс	Маркер	Видимость	Репутация	Иконка	Население	Аутентичная локация
Вилла	Villa	V	Ср	+	+	+	<120	---
Шакалы	Jackals	J	Ср	+	+	+	<40	---
Гараж-Сити	Garage City	G	Б	+	+	+	<120	Kingman
Флагпул	Flagstaff	F	Б	+	+	+	500	Flagstaff
Лагерь Уайнон	Winona	F	М	-	-	-	10	Winona
Рейнджеры	Rangers	R	Б	+	+	+	500	Parker Dam
Кварц	Quartz	R	Ср	+	-	-	0	Quartzsite
Сан-Брамин	San Brahmin	B	Б	+	+	+	350	Wickenburg
Феникс	Phoenix	P	Б	+	+	+	15000	Phoenix
Убежище 27	Vault 27	VV	Ср	-	-	+	0	---
Старый Мотель	Old Motel	M	М	+	-	-	4	Gila Bend
Каса-Гранде	Casa Grande	D	Ср	+	+	+	<100	Casa Grande
Рейдеры	Raiders	M	Ср	+	+	+	30	---
Ту-Сан	Two Sun	T	Б	+	+	+	500	Tucson
Каса-Нуэва	Casa Nueva	N	Б	+	+	+	250	Sonoyta
Санта-Ана	Santa Ana	C	Ср	+	+	+	<50	Santa Ana
Пуэрто-Пеньяско	Rocky Point	S	Б	+	+	+	300	Puerto Peñasco
Лагерь Братства		S	Ср	-	-	-	0	Caborca
Платформа	Oil Platform	A	Ср	+	+	+	<150	---
Сан-Фелипе	San Felipe	A	Ср	+	+	+	<120	San Felipe
Инферно	Inferno	I	Б	+	+	+	0	Mexicali
Эрмосильо	Hermosillo	H	Б	+	+	+	350	Hermosillo
Сияние Дня	Dayglow	Y	Б	-	+	-	<1000	San Diego + Tijuana

Регистрация (city.txt):

Название	#	Реп.	Используется
Арройо	0	47	Вилла
Дыра	1	49	Флагпул
Клават	2	48	Гараж-Сити
Модок	3	52	Сан-Брамин
Город Убежища	4	50	Ту-Сан
Гекко	5	51	Пуэрто
Броккен-Хиллс	6	54	Рейнджеры
Нью-Рино	7	55	Феникс
Сьерра	8	53	Платформа
Убежище 15	9	294	Каса-Гранде
НКР	10	57	Эрмосильо
Убежище 13	11	59	Сан-Фелипе
Военная база	12	-	Инферно
Реддинг	13	56	Каса-Нуэва
Сан-Франциско	14	61	
Наварро	15	(60, но в статусе ГГ не прописывается)	Мертвый мотель
Анклава	16	(62, но в статусе ГГ не прописывается)	Сияние Дня
Эббей	17	63	
Примитивная деревня	18	65	Санта Ана
ЕРА	19	64	
Ферма ужасов	20	308	Шакалы
---	21	---	Пит-Стоп
Разрушенный Арройо	22	-	не использовать
Токсичные пещеры	23	-	Убежище 27
Невольничий рынок Дыры	24	-	Лагерь Братства

Рейдеры	25	66	Рейдеры
(встречи в пустыне)	26	-	
(встречи в горах)	27	-	
(встречи в руинах)	28	-	
(встречи в пещерах)	29	-	
---	---	---	---
Голгофа	30	-	Пуэрто (руины)
---	---	---	---
Ложное убежище 13	45	-	---
Ложное убежище 13 b	46	-	Кварц
---	47	---	---
Конюшни	48	-	Лагерь Уайнон

Встречи

Важно: технически может быть не более 13 встреч.

#	Ранг	Описание	Ценность
Рабский конвой			
-	-	Наемники заставляют рабов тащить радиоактивные предметы технологий. Это один крупный высокотехнологичный объект под брезентом (требуется уникальный арт) с длинными вожжами для рабов и несколько простых телег с мелочью. Все они сильно фонят радиацией, что ставит ситуацию негуманной по отношению к рабам. Лидер группы не разговорчив, но косвенно можно догадаться, что он из Последователей Огня. По желанию игрок может пройти мимо или помочь рабам избавиться от гнёта наемников. Результат этой встречи должен отразиться на диалогах в Пуэрто и в Соборе. По ходу дела можно расспросить о рабовладении в этих краях и получить отсылку на Флагпул, что полезно для сюжета. У кого-то можно своровать инструменты, лопату, молот или что-то другое, связанное с техникой и ручным трудом. Убийство рабов снижает славу, наемников – повышает. В качестве объекта высоких технологий можно взять за образец Tory II (ядерный ПВРДвигатель). Другие варианты: ракеты ФАУ-1 или ФАУ-2 + ядерная бомба + ракета XM из фильма 1950.	Сюжетная подготовка игрока
Крик тишины Ареал: везде			
36	I	Отсылка на серию «Крик тишины» (The Outer Limits: Cry of Silence) сериала «За гранью возможного» (серия 6, сезон 2). Серия вышла 24 октября 1964. Фермер по имени Ламонт стоит у костра, его окружает несколько перекасти-поле. ГГ вступает с ним в диалог, но Ламонт быстро впадает в панику из-за появляющихся перекасти-поле и выходит из диалога. Так происходит несколько раз, и после каждого диалога вокруг появляется всё и больше сорняков. В последний момент Ламонт оказывается окружен полностью, а ГГ едва удается сбежать из круга. Ход диалога можно подсмотреть в оригинальном фильме. Отклоненный вариант: Ламонт изначально окружен сорняками, их нужно уничтожать в боевом режиме (можно сделать их типом doog для возможности атаки) или зажигалкой. Только уничтожив всех с ним можно заговорить и получить в конце диалога опыт. Текст дневника из фильма: «Долгая ночь близится к концу. Скоро завершится мое ожидание. Я это чувствую. Хоть и не знаю, откуда. Что за слабый огонек понимания помогает мне? Другие мои способности и чувства одно за другим гаснут. Когда меня полностью вытеснят, что останется? Пустая оболочка? Как я буду им служить? Кто они такие? Меня никто не слышит. Я сдаюсь...»	Отсылка Опыт за диалог
Грузовик «Петро-Чико» Ареал: везде			
35	I	Фура с логотипом «Петро-Чико» посреди пустыни. Отработанное топливо из бочек в прицепах растеклось вокруг фуры и образовало токсичное озеро зеленой жижи, в которое частично ушел транспорт. Местность радиоактивна. Рядом с фурой ящик, в нём ядерный блок для байка. Неподалеку скелет водилы, при нём куртка, дробовик и патроны. Но чтобы добраться до всех этих вещей, придётся пройти по зеленой жиже.	Батарея для байка
«Золото!» Ареал: везде			
31	I	Отсылка на серию «The Rip Van Winkle Capers» сериала «Сумеречная зона» (серия 24, сезон 2). Идея вдоль дороги ГГ сталкивается с умирающим человеком, который просит его о помощи, предлагая много золота взамен. Человек умирает на руках ГГ. Далее он обнаруживает перевернутый автомобиль, рядом еще один труп с револьвером в руке. Рядом с трупом рассыпаны золотые слитки, выпавшие во время аварии. Идея по следам этой аварии ГГ обнаруживает пещеру, из которой	Отсылка Довоенные деньги

		выехала машина. В пещере 4 саркофага, подключенных к газовому оборудованию. Один из них разбит. Оборудование можно изучить Наукой.	
Генри Бимис [Henry Bemis] Арéal: везде			
32	II	Отсылка на серию «Time Enough at Las» сериала «Сумеречная зона» (серия 8, сезон 1). Руины библиотеки с видами из фильма (показана лестница, упавшие колонны, много мусор, часы и т.д.). Среди руин бродит гулифицировавший Генри Бимис и выдаёт фразы о разбитых очках. Очки лежат на ступеньках, их можно починить Ремонтом и отдать Бимису. Тот в ответ подарит книгу, которая повышает при чтении все навыки на 2 (по первоначальной версии – один случайный навык на 10).	Отсылка Книга для повышения навыков
Придорожное кафе Арéal: везде			
33	II	Через карту проходит автомагистраль, сбоку от неё парковка, а за парковкой стоит красивое придорожное ретрофутуристичное «Атомное кафе». Следует нарисовать уникальный арт для здания и вывеску. Позади забегаловки много мусора (попадают крышки от бутылок) и яма с костями (имеются опарыши). Пустой автомат ядер-колы с ловушкой на человека. По периметру карты редкие развалины для заполнения. В забегаловке обитает приветливая улыбчивая семейная пара в прекрасных довоенных костюмчиках. С каждым из них можно поговорить и проникнуться к ним симпатией. По их словам, здесь иногда останавливаются путники и караванщики. Семейка продаёт вяленое мясо, игуан, хвосты радскорпионов, довоенные деньги. Однако они будут удивлены, что крышки от бутылок используются как валюта. Под зданием находится вырытый после Войны подвал. В нём сокрыта тайна семейки – здесь готовят человечину, лежат трупы путников, попавших в ловушку. При высокой Медицине можно обнаружить в диалоге, что семейка страдает от трясушки – характерной для каннибалов болезни. Убийство семейки повышает славу. В подвале должен быть главный приз. Варианты: довоенный виски + кожаная куртка; синтез-кола с особыми свойствами (например, увеличение случайного параметра) и сильным облучением; пистолет 0,50. Важно, чтобы бонус не дублировался относительно других спецвстреч. После реализации этой встречи нужно пересмотреть оформление влажных салфеток под стиль этой закуской.	Бой Торговля/лут
Бомбардировщик Арéal: везде			
34	II	Рухнувший бомбардировщик (изображение А.Березина) с постера Fallout 1. Рядом с ним армейский ящик с ценной находкой.	Ядерная граната
Ночной кинопоказ Арéal: везде			
37	III	Открытый кинотеатр, где вместо людей фильм смотрит несколько роботов. Карта: расписание на въезде, большой экран, старые машины, будка кинопроектора. Взять за основу один из реальных кинотеатров Аризоны 50-х. В основном они были сконцентрированы в Фениксе и Тусоне. Лучше всего подходят: - The Cactus Drive-In в Тусоне просуществовал с 24 марта 1951 по октябрь 1976 года. В 1977 он вновь открылся с 3 экранами (до того был 1) и под новым названием The DeAnza Drive-In Theatre. Новый кинотеатр закрыт в октябре 2009 года и вскоре полностью снесен. С тех пор в Тусоне не осталось кинотеатров. - Big Sky Drive-In в Фениксе. Был открыт 18 октября 1956 года показами «Джубале» и «Маленького преступника». Закрыт в 1985. Вмещал 400 машиномест.	Энергооружие
Летающий Падре Арéal: ниже уровня Пуэрто и Ту-Сан			
38	III	Отсылка на фильм С.Кубрика «Летающий падре» 1951. На карте стоит двухместный самолёт серии Piper J-3 Cub (он же Taylor Cub E-2), на борту надпись «Дух святого Иосифа» (Spirit of St. Joseph), на крыле серийный номер из фильма. Рядом бродит святой отец Фред Стэдтмаллер. Перед ним лежат трупы монстров. При нём полезный инвентарь (стимулятор, докторский чемодан, револьвер с патронами, крышки). В разговоре падре спрашивает, не нужна ли ГГ помощь. В ответ можно попросить: - перевезти ГГ в одну из локаций по выбору - заставить падре отдать все свои вещи - отпустить грехи (+100 Слава) - вылечить от всего сразу (травмы, облучение, отравление, ОЗ)	Лут, слава или быстрое перемещение по выбору
Снегопад Арéal: только в пустынных зонах			
40	III	Заснеженная пустыня Сонора как отсылка на катаклизм, случившийся в январе 2019. Несколько обледеневших фигур кочевников с поклажей. Если поюзать фигуры, те рассыпаются на осколки,	Случайный лут Отсылка

		оставляя после себя случайный лут.	
[отказ] Барон Аризоны (ранее – Легенда Пустошей) Ареал: везде			
39	IV	Отсылка на фильм «Барон Аризоны» 1950 г, который в свою очередь обыгрывал реальную историю Джемса Ривиса. Для такой встречи должна быть встреча-предтеча. Сначала нужно найти её, а уже потом возможна эта встреча. Также желательно ограничить появление высоким уровнем ГГ или высоким скиллом натуралиста. Некий легендарный лидер ведёт свою паству, обещая им райские сады и счастливую жизнь. Лидером может быть бывший паладин БС, отступник. Он называет себя законным наследником земель Аризоны. Толпа крестьян собирается линчевать. Можно помочь им или ему. Во втором случае игрок получит бонус к одной из характеристик, если захочет принять перед ним присягу.	Мини-квесты Бонус по выбору
Затерянное убежище Ареал: только на американской территории			
41	IV	Локация из демо-версии Van Buren, вольно переделанная под контекст FS. Первая карта – развалины города с отрядом рейдеров. Вторая карта – убежище, в котором жители заперлись от рейдеров. Но в убежище отказала система жизнеобеспечения, можно помочь жителям, восстановив её (починить генератор, починить робота, использовать компьютер). В награду жители дарят фляжку, наличие которой полностью снимает опасность обезвоживания при перемещении по засушливой пустыне на карте мира. Один из жителей не успел спрятаться в убежище. Рейдеры поймали и пытаются с целью получения допуска в убежище. Его можно спасти (боем или скрытно) и сопроводить в безопасное место.	Опыт Особая фляжка Комбинезон Отсылка к VB
Мобильная крепость Ареал: везде кроме северо-восточных гор			
42	IV	Воссоздание мобильной платформы, которую озвучивали разработчики Fallout 2. Хотя оригинальная задумка предполагал, что это платформа Братства Стали. Но можно сделать увязку, что некогда она использовалась армией супермутантов, а после событий F1 перешла в собственность БС. Как раз эта встреча иллюстрирует это событие. Платформа стоит посреди пустыни. ГГ свободно входит внутрь, но там полно супермутантов. Нужно продумать тактику движения нпс для скрытного прохождения. Местный инженер, следящий за платформой, была похищен мутантами. Это рыцарь Пауль, персонаж F1. Он расскажет про с/м, армию Создателя и прочие события F1. Пауль просит уничтожить реактор платформы, чтобы можно было сбежать. Среди инвентаря на локации есть рельсовая пушка или какое-нибудь оружие, характерное для с/м. (В принципе, можно сделать локацию стационарной для квеста Пуэрто по захвату платформы. Но со случайным расположением на карте мира.)	Рельсовая пушка Опыт Отсылка к F1
Легенд-Сити Ареал: везде			
43	V	Затерянный в пустыне аттракцион, который существовал в реальности с 1963 по 1983. Можно обыграть игровой автомат или пострелять в тире. У входа стоит робот для разъяснения правил игры. В баре автомат ядер-колы и музыкальный автомат. Оформить вход по реальной фотографии.	+1 к выбранной характеристике

Общие замечания:

- Как организовать специальные встречи?
 - Вариант 1. Как раньше – набор встреч везде одинаков и имеет лишь общее ограничение на Уровень>4. Плохо то, что навык Натуралиста оказывается не у дел.
 - Вариант 2. Состав встреч и условия везде одинаковы, но каждая встреча требует свой уровень навыка Натуралист. Но это не будет для игрока очевидным.
 - Вариант 3. Для каждого ареала своя встреча. Плохо то, что встреч заметно меньше, чем ареалов + игрок не сможет самостоятельно догадаться до этого во время игры.

- Следующие районы не могут содержать специальные встречи: ячейки занятые маркерами локаций, окрестности Феникса, кратер возле Феникса, автотрассы.
- Все или почти все встречи должны пропадать с карты после обнаружения, чтобы не захламлять карту и не мешать соседним маркерам.
- Обычно наименование встреч состоит из двух слов – либо это существительное с описательным прилагательным (одиноким след, братья Гримм), либо составное слово (авторынок, бензоколонка).
- Лучшие встречи старых Fallout (по моему мнению), на которые нужно ровняться:
 - F1: Авторынок, Одинокий след, Перевернувшийся грузовик, Разбившаяся летающая тарелка
 - F2: Свалка токсичных отходов
 - FT: Бензоколонка, Братья Гримм
 - FoN: Свалка покрышек, Оазис, Дом на колесах

Рядовые случайные встречи

- Виды рядовых случайных встреч:
 - Событие:
 - Облучение в зонах ядерного поражения «Похоже, вы попали в радиоактивную зону»
 - Обезвоживание в центральной пустыне
 - Камнепад в горах
 - Пылевая/песчаная буря по краям пустыни
 - Люди-враги – рейдеры, бандиты, грабители, шакалы и т.д.
 - Люди-нейтралы – рейнджеры, иммигранты, рыбаки и т.д.
 - Монстры – от муравьев и крыс до когтей смерти и роботов.
 - Чье-то тело со случайным лутом: тело брошенное на борозе, тело выброшенное на берег, тело поеденное дикими зверьми и т.п.
 - Уникум-встречи для иллюстрации разных зон и местных событий. Например, взбесившийся мистер Помощник в кратере Феникса.
- Карты случайных встреч снабдить рэндомайзерами окружения (стандартный скрипт).
- В наименовании случайных встреч избегать упоминаний вида «несколько», «группа» и т.п. Например, вместо «Несколько отчаянных мародёров» писать «Отчаянные мародёры».

- Переписать с нуля скрипт Таинственного Незнакомца и пересмотреть его опции. Смерть незнакомца обнуляет его перк, чтобы игрок мог получить незнакомца снова [впрочем, спорно].

Вилла



Карточка локации

Критерий	Описание
Локации	
Расположение на карте	
Антураж	Чистенький сельский городишко в духе Шейди-Сендс, но с мексиканским колоритом. Город-оазис посреди пустыни. Свои жилища жители построили из кусков старых зданий: собрали кирпичи и прочий строительный мусор и воссоздали из них относительно новые дома. Дома в хорошем состоянии. Но после налёта здесь сплошной бардак.
Тайники	- свежевскопанная земля с лутом, раскапывается лопатой - тайник на дне колодца
Население	
Численность населения	
Криттеры	
Социальный строй	Община, во главе стоит 3 старейшины, имеется лидер-представитель для переговоров.
Факторы выживания	
Источники воды	Подземная вода в колодце и вода в реке Колорадо
Источники пищи	Местные плантации маиса, рыбалка на реке Колорадо, в голодное время охота на мелкого зверя
Источники энергии	Разведение огня
Защита от врагов	Стена вокруг поселения, коллективное население, орудия труда, укрытие в погребах
Защита от прир.явлений	Крепкие дома, погреба
Внешняя торговля	Продукты с плантаций (однако Вилла редко ведет торговлю)
Уникальное предложение	
Прелюдия при посещении	Видеоролик начала игры, видеоролик выхода на Плазу.
Уникальный лут	
Уникальный апгрейд	
Уникальный криттер	
Кат-сцена	
Отличительный статус	Хранитель традиций / Разрушитель традиций

Предыстория

Дата	Событие
2077	В момент Великой Войны это место было обычным необжитым участком пустыни. И оставалось таковым до прихода Техады.
2092	Феликс Техада выкрадывает ГЕКК из убежища 27 и отправляется со сподвижниками на север. Долгое время он искал подходящее место для создания города-сада, пока не пришел сюда. Для создания Виллы он использует ГЕКК и строительный материал из близлежащих развалин мелкого довоенного городка (Отман).
2167	Налетчики нападают на Виллу, поработщают трудоспособное население и уведут его на восток.

Планировка



Общие замечания

- На карте не может быть: бутылочных крышек, ядер-колы, местного алкоголя (хотя может быть алкоголь, принесенный чужаками во время налета), предметов довоенной медицины и химии, довоенных денег.
- Местные нпс остро реагируют на ГГ, если: он в силовой броне, имеет зависимости от психо и баффаута.
- Нарисовать собственную архитектуру саманных домов и свой набор окружения. Образцы см в папке локации.



Локация №1 – Спальный район

- Стартовая локация игры.
- Инвентарь ГГ на старте игры складывается в зависимости от tagged-навыков. Например, если Выживание tagged – даются мутафрукты и игуаны. Если Удача ≤ 3 , то кладется только один предмет – Карманный Мусор.
- Жилые дома и сады вокруг них.
 - Дом бабули Адонсии. Сад дома – стартовое место.
 - Дом соседа 1. Спуск в изолированный погреб, где стоит сундук с лутом. В доме установлены крысоловки.
 - Дом соседа 2. Спуск в погреб и лут на полках.
 - Дом соседа 3. Разрушенные полки, которые можно починить Ремонтом и найти при этом ценный предмет.
 - Свежевскопанная земля, пара штук. В одной личинки, в другой гранаты.

Локация №2 – Плаза де Сомбра (исп. Plaza de Sombra – Тенистая площадь)

- Общие замечания:

- Жители возвращаются сюда по мере развития сюжета – рабы из Флагпула, madre, падре и отдельные нпс.
- В домах ещё остались некоторые вещи. В дом поближе к выходу на карту мира поставить контейнер с большой вместимостью для склада вещей игроком.
- В некоторых стенах дыры от пуль. Опрокинутая мебель. Выбитые двери валяются на полу. В зданиях могут быть ловушки, устроенные налетчиками перед уходом.
- Здание ратуши:



- Первый этаж:
 - Холл. Входная дверь выломана и валяется на полу. На входе инфотриггер о том, что ратуша разорена и разворочена.
 - Лестница наверх. Спуск в погреб под лестницей (завален обвалом, его нельзя использовать).
 - Тела погибших, прикрытые простынями. Можно закопать лопатой – бонус к репутации и славе.
 - Столовая для большой семьи. Рядом единственный на локации цивилизованный туалет с унитазом. Возле унитаза валяются листья для сбивания запаха.
 - Зал для сюжетного собрания старейшин.
- Второй этаж:
 - Здесь завелись крысы.
 - Спальня с двуспальной кроватью.
 - Полки с ключом от ангара.
 - Стол с забытыми вещами налетчиков. Предметы формируются скриптом. Состав определяется по tagged навыкам, а количество зависит от Удачи. Например, если навык Легкое основной, то кладутся патроны 10 мм, если навык Красноречие – алкоголь и т.д. Учесть каждый навык. Также при Удаче 9-10 кладется стимулятор.

- Кабинет лидера общины со следами варварского грабежа.
 - Сейф падре на 2м этаже ратуши. Максимальный уровень взлома, чтобы игрок не смог получить лут слишком рано и держался элемент таинства. Пароль даёт папаня после возвращения на Виллу. Внутри голозапись Основателя, револьвер с патронами, стимулятор.
 - Шкаф с Уцелевшими книгами (ранее предполагался Шкаф с книжным собранием, стандартный скрипт для повышения навыков).
 - Балкон, немного забытых налетчиками винтовочных патронов на полу.
 - Жилые дома:
 - Дом Хосе. Во дворе его дома находится метеостанция.
 - Дом с раненым жителем.
 - Дом с детьми (налетчики не брали их за ненужностью).
 - Площадь между домами:
 - Колодец. Можно спуститься на дно, поюзав веревку. На дне тайник с лутом.
 - Возле колодца стоит Крис. Позже вместо него появится квестовый крестьянин.
 - Возле ратуши высокая колокольня для антуража. С нее жители следили за территорией от пожаров, врагов, зверей и пр. Хотя вышка также подойдет для карты плантаций.
- Образец:



- Выход на карту мира:
 - Поселение огорожено стеной от пустоши. Забор вдоль Виллы собран из старых довоенных кирпичей, из него вверх торчат шипы и столбы, высота примерно с человека, местами кирпичи осыпались.
 - При выходе из локации в пустоши на стене нарисован символ культа Огня, оставленный налетчиками. Его можно изучить Наукой.

- Инфотриггер на выходе из локации в пустоши: *«Впервые в жизни вы выходите в пустоши для дальних странствий. Для путешествия стоит запастись провизией и водой.»* или *«В последний раз вы оглядываетесь на Виллу. Возможно, вы не скоро сможете вернуться домой.»*

Локация №3 – Плантации

- Плантации выглядят как шахматная доска с маленькими рабочими лачугами возле каждого поля.
 - Среди плантаций бродит стая койотов (нападают на расстоянии ≤ 3 гекса).
 - В зарослях частый стрекот насекомых (но не такой сильный как в Каса-Нуэва).
 - Свежевскопанная земля, раскапывается лопатой, внутри разный мелкий лут.
- Запертый ангар. Внутри полки с фруктами, маисом, рабочим инвентарем (обязательно лопата и веревка). Парочка мародёров обосновалась возле ангара.

Локация №4 – Погреб

- Подземелье в духе Джанкшенсити. Под многими домами имеются оборудованные погреба, объединенные земляными коридорами. Здесь темно, нельзя спать.
 - Встречаются крысы.
 - Поместить камней в количестве до 10.
 - Нарисовать полки специально для погребов. Мешки, канистры, бочки, коробки, ящики.
 - Укрепить стены балками и дощатыми щитами, чтобы погреба не выглядели пещерами.
 - Лестницы блокируются скрипом, пока ГГ не выполнит первое задание. Лестницу к бабуле и на площадь оформить слабым освещением, чтобы выделить их как самые важные.
 - На стенах висят масляные лампы, которые можно зажечь зажигалкой. Горят неделю.
- Погреб под спальным районом:
 - Погреб нижнего левого дома изолирован обвалом, туда можно пройти лишь по поверхности. Внутри сундук с лутом.
 - Большой зал зернохранилища с балками и множеством крыс.
- Погреб под площадью:
 - В одном из погребов запертый сундук с лутом. Хозяин после взлома и после возвращения из плена делает замечание, что ГГ не стоило этого делать.
 - В некоторых местах поместить крысоловки.
 - Видна шахта колодца.

- Погреб под ратушей, самый большой и обустроенный:
 - Дверь в подвал заперта, ее нужно выбить, вскрыть, найти ключ.
 - Тайная комната – цель для игрока. Здесь он собирает вещи, необходимые для путешествия: Пип-Бой, костюм из убежища, фляжка. Эти вещи нельзя использовать сразу, они автоматически используются при выходе из подвала. Важно: их нельзя выкинуть из рюкзака до завершения пролога!
 - Лестница из подвала наружу разрушена взрывом. У лестницы стоит Неудачливый бандит.
 - Полки стоят зигзагом, образуя лабиринт. Некоторые из них придется поюзать, чтобы освободить проход.

Локация №5 – Руины

- Развалины довоенного поселения (из реальных наиболее подходит городок Отман), где с момента Великой Войны никто не живет. Остатки поселения были разобраны сподвижниками Основателя для строительства Виллы. Поэтому в настоящий момент там почти не осталось целых строений, всюду торчат углы кирпичных зданий, немного видны остатки асфальта.
- На карте бродит несколько койотов.
- Центральное строение – кирпичное здание бывшего магазина сувениров. Крыша обвалилась, у входа стоит упавшая вывеска. Внутри пусто, ветхие стеллажи. Под зданием подвал с укрытием Криса.

Локация №6 – Склеп

- Важно: здесь нельзя спать + первый переход на локацию возможен только через Бабулю.
- Пещеры, в которых спрятан склеп Основателя. [впрочем, для сельчан было бы традиционной зарыть его в землю] Карта строится запутанным лабиринтом с многочисленными переходами между уровнями.
- Внешний уровень:
 - Старый грузовик, какие-то развалины или палатка, вход в пещеру. У входа бродят койоты или скорпионы.
- Подземные галереи:
 - Блокировать проход к склепу горой камней, если игрок попадет в локацию до финала игры.
 - Пещера наводнена кротокрысами. Имеется один коготь смерти Эль Гарра (исп. Коготь).
 - Желательно поместить хотя бы в одно место гору камней для подрыва и место для спуска по веревке в обход врагов.
- Склеп:

- Проход к склепу может содержать примитивные ловушки, которые можно использовать против мутантов.
- Здесь захоронены различные вещи Основателя. Среди лута: стеллсбой, ядерная граната, уникальное оружие. Подумать: личная вещь Основателя (часы, кулон, солдатский жетон)
- Уникальная винтовка/автомат/пулемет Техады. Стрельба только очередью. *«Вы бережно осматриваете это старое оружие, затем с криком "Вива Техада!" бросаетесь в атаку.»* За прообраз можно взять пулемёт [Hotchkiss Mle](#) с известной фотографии Панчо Виллы. Хотя желательно нарисовать собственный ретрофутуристичный образ без прямых отсылок.



○



- Нарисовать сам склеп и сделать его контейнером с лутом.
- Мистер Помощник. Наделён личностью Основателя: его голос, манера речи, некоторые исторические знания о жизни Техады и всей Виллы. С ним возможен диалог о прошлом и будущем Виллы. Его можно взять в напарники.

Персоналии

Бабуля Адонсия



-
- История персонажа:
 - Всю жизнь прожила на Вилле и даже немного застала самого Основателя. Сложно сказать, сколько ей лет, ведь года здесь никто не считает. Много работала на плантациях, затем по хозяйству в домах. Бабуля – главная повитуха Виллы, в ее доме находится повивальное кресло. Она принимала роды ГГ.
- Образ персонажа:
 - Спрайт в грязном балахоне. Носит дреды под банданой, мексиканскую накидку на плечи. Сильно загорела от многих лет работы под солнцем Соноры. Усохшая и морщинистая с выделяющимся черепом, но все еще активная боевая бабка с мексиканскими корнями и дурными манерами. Активно курит трубку с пустошными травами, смотрит на всех со скептическим прищуром, говорит грубовато. Тем ни менее, очень любит всех жителей Виллы и заботится о них. Она «повидала виды», ее уже ничем не удивишь и не обескуражишь.
- Снаряжение:
 - При ней нет никаких предметов. Но через диалог дарит зажигалку для выживания в погребях.

Дядюшка Хосе



-
- История персонажа:

- Всю жизнь прожил на Вилле, хотя иногда мог покидать окрестности намного дальше прочих жителей. В основном работал на физически тяжелой работе – таскал мешки с зерном, качал воду на акведук, строил дома и т.п. Из-за тяжелого труда у него начались проблемы с ногами, поэтому ему пришлось перейти на более легкую работу. Община возложила на него обязанности внешних связей с чужаками благодаря его коммуникабельности.
- Образ персонажа:
 - Низкорослый, ширококостный и полноватый. Носит богатые усы, помятый и порванный сомбреро. Под глазом синяк, лишен зуба во время налёта.
 - Наполнен мексиканскими стереотипами и посредственностью. Коммуникабельный и веселый. Пытается никогда не унывать, даже несмотря на трагедию, и на этом его можно подловить в диалоге.
- Снаряжение:
 - Торгует маисовой мукой и чистой водой. Ассортимент и количество товара изначально ничемны, но возрастают после возвращения населения.
- Диалог:
 - Показывает Гараж-Сити и предупреждает, что жителей Виллы там недолюбливают, чтобы игрок заранее знал, почему у него репутация там не на нуле.
 - При высоком Бартере можно выпросить у него что-нибудь в дорогу. *«Я бы пошел вместе с тобой, но в мои-то годы от меня будет больше вреда в пути, чем пользы.»*
 - Упоминает Дядю Мигеля, который ушел на заработки в Феникс.
 - Пытается шутить, но у него это плохо выходит и видно, что в душе у него депрессия. На него можно надавить в диалоге по этому поводу и довести до слёз.
 - После возвращения сельчан Хосе может сыграть с ГГ в азартные игры. За победу повысит опыт (более серьезные бонусы в этот момент игры не оправданы балансом).
 - Отобразить, что ГГ не покидал окрестностей Виллы, поэтому не знает о других поселениях почти ничего.

Сеньор Андрес, отец ГГ



- История персонажа:
 - Член династии Основателя Виллы (в 4 поколении) и гордится этим. Его с малых лет готовили стать лидером общины, из-за чего у него были постоянные ссоры с младшим братом Мигелем. Когда же Андрес стал главой общины, братья повздорили так, что Мигель покинул Виллу и ушел в пустоши (поговаривают, что Андрес поставил перед ним ультиматум).
 - Будучи лидером общины больше всех имел контакты с чужаками и больше всех (кроме ГГ) ходил за пределы деревни. В частности он добирался до базы рейнджеров и Гараж-Сити, но не дальше. Поэтому он больше всех осведомлен о жизни за пределами родной Виллы, однако многие факты умалчивал или перевирал, чтобы сохранить уклад крестьян.
 - Появляется на Вилле после освобождения из Ту-Сана.
- Образ персонажа:
 - (На референсе актёр [Педро Армендарис](#))
 - Крепкий на вид мужчина с собирательной мексиканской внешностью. Носит усы и сомбреро. Хорошее телосложение и отличное здоровье, рост выше большинства членов общины для подчеркивания лидерских качеств (в целом жители общины низкорослы).
 - Сильный духом лидер своей общины, часто выступает третейским судьей в спорах. Среди местных только старики могут спорить с ним. Был такой, брат Мигель, да после спора покинул Виллу.
 - Непоколебимый консерватор, не терпит нарушений табу, неприязненно относится к технологиям Старого Мира (хотя знает о них намного больше любого жителя Виллы), радеет за старые традиции. Очень гордится своей династией.
 - Это прямой отец ГГ, тот называет его «падре».
- Снаряжение: Отсутствует, чтобы у игрока было меньше причин вступать с персонажем в бой.
- Диалог:
 - После прочтения голозаписи Основателя можно развёрнуто поспорить с отцом о прошлом Виллы и о грядущих переменах.

- Даёт код от личного сейфа в ратуше после возвращения людей из Флагпула.

Сеньора Мария, мать ГГ



- История персонажа:
 - Всю жизнь прожила на Вилле и иногда уходила оттуда вместе с мужем Андресом.
 - Появляется на Вилле после освобождения из Флагпула.
- Образ персонажа:
 - В отличие от мужа, Мария довольно низкая. Он следит за внешностью, чтобы поддерживать «лицо» перед всей общиной, ведь на нее равняются остальные. Имя Мария обыгрывает ассоциацию с Девой Марией, так как для многих крестьян лидеры общины как святые, они идеалы, их нужно слушать и следовать за ними. Сеньора Мария мать не только ГГ, но и как бы для всех остальных крестьян. Скромна, послушна перед мужем и по многим вопросам не имеет своего мнения, так как перенимает его от Андреса.
- Снаряжение: Отсутствует, чтобы у игрока было меньше причин вступить с персонажем в бой.
- Диалог:
 - Развернуто реагирует на разные свершения ГГ на Вилле и другие его проделки – зависимость от психо и баффаута, приезд на байке, надетая силовая броня, титулы в других фракциях и т.д.

Незадачливый налетчик



- История персонажа:

- Родился в Фениксе, затем связался с плохими парнями и стал путешествовать вдоль трасс, зарабатывая легальными и не легальными делами. Всю жизнь болтался от места к месту, не найдя себе применение. Наконец оказался в Флагпуле, где устроился охранником, но вскоре был выгнан с работы за несоблюдение правил и приличия. Болтаясь и входя в долги, уже совсем отчаялся и хотел бежать, но узнал о походе гарнизон на восток за рабами. Его взяли в команду, но во время налета в силу неопытности и нетерпеливости оказался погребенным в погребке, попав в ловушку Андреса.
- Образ персонажа:
 - Человек без прошлого и будущего, человек без имени и дома, еще одна потерянная душа в анархичном мире. Типичный грязный бандит и неудачник: короткая стрижка и плохие манеры, молодецкая нетерпеливость и неорганизованность. Тем ни менее из него вышел бы толк, попав он в хорошие руки.
- Снаряжение:
 - Скорее всего, только камни или обычный нож. Следует учесть, что персонаж появляется в прологе, а значит, он не может иметь существенного оружия, тем более не доступного спрайту дикаря (спрайт ГГ в прологе), а также: бутылочных крышек, наркотиков, предметов вне сеттинга Виллы.

Крис



- История персонажа:
 - Всю жизнь прожил на Вилле. Из-за мягкотелости плохо приживается в общине, поэтому предпочитал уединенные виды труда, в частности его отправляют на собирательство в пустошь. Показывал искусное владение гончарным делом, так как он для тяжелой физической работы явно не годен. В силу некоторой отрешенности и мягкости струсил во время налета и спрятался в погребах, из-за чего теперь стал ненавидим соплеменниками. Когда ГГ вернёт в селение крестьян, те устроят ему публичную порку.
- Образ персонажа:
 - Ссыкливый и неопытный юнец, над которым раньше потешались сверстники. Из-за своей отрешенности и несостоятельности находится в пассивной депрессии и предпочитает уединенные виды труда.
- Снаряжение:

- Игуаны и метательный нож. Можно выменять бартером, выкрасть, нож можно выпросить.

Старик Идальго



- Старик из фильма «Дорога грома», 1958. Худощав, медлителен, вечно жуёт табак. Именно через него проходит сюжетный Совет общины.

Мародеры на плантациях

- Парочка типовых бандитов, пришедших на слухи о налёте. Они лишь подобно падальщикам хотят поживиться останками большого пира. Вооружены холодным оружием.

Шакалы



Карточка локации

Критерий	Описание
<i>Локации</i>	
Расположение на карте	В 2-3 клетках правее и выше от Виллы.
Антураж	
Тайники	
<i>Население</i>	
Численность населения	
Криттеры	
Социальный строй	
<i>Факторы выживания</i>	
Источники воды	Подземные воды
Источники пищи	Каннибализм, легкая охота, падаль из пустошей
Источники энергии	Огонь
Защита от врагов	Обитание под землей, холодное самодельное оружие, отравленное оружие, ловушки
Защита от прир.явлений	Подземное жильё
Внешняя торговля	Нет
<i>Уникальное предложение</i>	
Прелюдия при посещении	
Уникальный лут	
Уникальный апгрейд	
Уникальный криттер	
Кат-сцена	
Отличительный статус	

Предыстория

Дата	Событие
2077	Жизнь в этих краях быстро сошла на нет, так как во время Войны это место имело сельскохозяйственное значение, здесь почти не было населения, но имелись некоторые разрозненные строения.
2141	Весной открылось убежище 15. Население вышло на поверхность и разделившись на четыре группы разбрелось в разные стороны. Одна из групп со временем стала бандой шакалов.
2150-е	Банда шакалов росла и делилась на кланы. Некоторые из них попали в пустошь Мохаве. Еды здесь было мало, поэтому кланы были вынуждены прибегать к каннибализму.
2167	Крестьянин натывается на скрытый лагерь шакалов в пустыне.

Планировка

- Важно: На локации нельзя спать. + У локации нет загрузочного экрана.
- Логово банды/племени/клана Шакалов в пустыне Мохаве недалеко от Виллы (шакалы едва ли забрели бы дальше на юг или восток). См [лагерь шакалов](#) в Van Buren.
- Антураж состоит из самодельных объектов. Примеры: стол из досок лежащих на кирпичах, аналогичные полки, перегородки между спальнями и помещениями из висячей кожи, со стен свисают веревки, в быту используются горшки. Подземка украшена черепами и прочими костями.

Локация №1/1 – Дом в пустошах



- Внешний уровень локации. Здесь мало примечательного: пустошь, кактусы, мусор, ЛЭП.
- Дымоходы из подземных уровней. В один из них можно спустить веревку для спуска вниз.
- Вверху развалины кирпичного здания. Подступы к нему оборудованы примитивными ловушками, безопасный вход с севера. Внутри - спуск в норы.
- Под одной из ЛЭП Свежевскопанная земля. Раскапывается лопатой. В ней вяленое мясо, игуана, немного крышек.

Локация №1/2 – Норы Шакалов

- Подземка скрывает целый городок по типу базы зверомагов FT. Подземные помещения вырыты племенем в современное время, до войны это было несколько подвалов отдельных домов.
 - Для стен подземки нарисовать собственный арт – укрепленные дисками и кирпичами самодельные стены со множеством рисунков и веревок для создания атмосферы племенного культа. Вдохновляемся базой зверомагов в FT.
 - Имеются дети, что делает ситуацию довольно пикантной.
 - В некоторых помещениях очень темно.
 - Тотемы, состоящие из костей, черепов и различного пустошного мусора. Их можно разобрать навыками (Ремонт, Ловушки) или инструментами (кувалда, лопата и пр).

После разбора тотем заменяется на разрушенный тотем-контейнер, в нём генерируется случайный лут (патроны, личинки, мясо и пр).

- Мясные ямы или горшки с пакостью. В них много личинок и всякая мелочь.
- Жилые помещения с типовыми дикарями и детьми.
- Зал трапезы. Разделочный стол с частями тел.
- Зал лидера.
 - Объект культа – имитация двери-шестеренки убежища 15, составлена из досок и разного мусора, украшение черепами. Можно исследовать Наукой.

Локация №1/3 – Склады Шакалов

- Шакалы не позволяют ходить по этой территории даже при хороших отношениях, поэтому пройти этот уровень можно лишь боем или скрытностью.
- Территория патрулируется именованным дикарем. Выдает при ходьбе реплики о своей важности для стаи, ведь ему доверили столь важный объект для охраны. При себе носит ключ от местных дверей.
- Помещения:
 - Площадка для часового.
 - Запертый склад с лутом. Здесь встречаются трофеи с пустошей (самое ценное хранится в обособленном выделяющемся сундуке). Желательно поместить что-то редкое, например, ПП 022LR.
 - Камера заключения, где держат рейнджера.

Персоналии

Бешеная Сука, жрица и лидер племени



-
- История персонажа:

- Родилась внутри клана, как и все остальные члены племени. Голодные годы сделали её агрессивной, смелой и напористой, она умела отстаивать свои интересы и давать сдачу обидчикам. Своеволие и выживаемость быстро привели ее к лидерству, а управление общиной сделало ее более умной и сведущей. Поэтому встреча с ГГ может изменить ее неоднозначные взгляды на мир.
- Образ персонажа:
 - Спрайт – кожаная куртка с ирокезом, что выделяет персонажа среди остальных. На шее шипованный собачий ремень. Бледная кожа, жилистое тело, ритуальная раскраска лица. Хищный взгляд. Как и всякий шакал, заостряет зубы.
 - Бешеная Сука получила свое имя за свой нрав. Она умеет добиваться своего, она защищает свой выводок до последнего, довольно агрессивна, когда надо.
- Снаряжение:
 - Вооружена шипованным кастетом или боевым ножом. Желательно в лут жрицы поместить **уникум-предмет**: древняя реликвия? карта доступа с цифрой 15? окровавленный ланчбокс?
- Диалог:
 - Расспрос о внешнем мире, об истории племени.
 - Предупреждает, чтобы ГГ не заходил на склады.

Черный Клык, главный воин



-
- История персонажа:
 - Родился внутри клана, как и все остальные члены племени.
- Образ персонажа:
 - Свое имя получил за черные зубы, которые красит с целью устрашения врага (впрочем, они также могли почернеть из-за неумеренного употребления крови своих жертв).
 - Воин и защитник племени. Его возмущает, что женщина встала во главе клана, а он лишь довольствуется уделом воина.

- **Снаряжение:**
 - При себе носит ожерелье из патронов 0.308, оно сделано из вещей рейнджера. Можно: отыграть, выкрасть, снять с трупа, уговорить отдать. Предмет разбирается в инвентаре и даёт некоторое количество боеприпасов.
- **Диалог:**
 - Первым встречает ГГ при спуске в норы.
 - В диалоге он недоверчив к ГГ. После получения допуска сомневается в лидере: *«Бешеная Сука сошла с ума, впустив в наши норы чужака. Только дай мне повод, и я вырву твое сердце своими когтями!»* Можно поговорить с ним о том, почему он недоволен лидером.

Рядовые соплеменники

- **Замечание:** Наименование племени подобно Ханам и Гадюкам писать с большой буквы.
- Шакалы – отъявленные каннибалы и падальщики. Используют дикарский спрайт. По отдельности слабы, поэтому нападают вместе. Часто используются уловки и хитрости – ловушки, яды и пр. Их лезвия сильно отравляют, а брошенные мешочки с пылью ослепляют. Вооружение и амуниция низкоуровневные.
- Имеются дети, что делает ситуацию деликатной. У каждого ребенка что-то по мелочи в кармане: 1- 3 крышки, случайный патрон и т.д.
- Женщина-шакал для диалога. Расскажет, как живется в норах. Изначально несговорчива, для диалога ее нужно покормить пищей. В результате дается 100 опыта «за изучение особенностей жизни шакалов».

Рейнджер



-
- **Сломаны ноги.** После лечения сопровождает ГГ до выхода с карты.

Гараж-Сити



Карточка локации

Критерий	Описание
Локации	
Расположение на карте	В 2-3 клетках правее от Виллы. Основан на довоенном городе Кингман.
Антураж	Город-свалка в духе Джанктауна и Джанкшен-Сити. Частично сохранился довоенный антураж.
Тайники	
Население	
Численность населения	
Криттеры	
Социальный строй	Клановый
Факторы выживания	
Источники воды	?
Источники пищи	Торговля, охота на легкую дичь, ловушки на игуан и крыс
Источники энергии	Ядерный генератор
Защита от врагов	Стена вокруг жилой зоны, холодное и немного огнестрельное оружие
Защита от прир.явлений	Стена вокруг жилой зоны, самодельные строения из мусора
Внешняя торговля	Технические детали и услуги, различные находки из руин
Уникальное предложение	
Прелюдия при посещении	
Уникальный лут	
Уникальный апгрейд	
Уникальный криттер	
Кат-сцена	
Отличительный статус	

Предыстория

Дата	Событие
2077	Великая Война привела город к вымиранию, так как ветра (откуда бы они не дули) приносили на Кингман радиоактивные осадки. Рабочие законсервировали заводы и гаражи. После здесь бывали лишь редкие путники.
2160	Картель мусорщиков из Феникса основал здесь филиал и принялся добывать полезные ресурсы из развалин.
2167	Полезные ресурсы на руинах закончились, работа прииска остановилась, город начал вымирать подобно золотодобытчикам во времена золотой лихорадки.

Экскурс – Кингман

- Нахождение на исторической трассе 66, что неоднократно обыгрывалось в разных фильмах и активно используется в туризме.

- Ворота в Лас-Вегас и Гранд-Каньон. В постапокалиптическом романе "День Войны" Кингман является «точкой входа» в Калифорнию.
- 1955 построен испытательный полигон, в дальнейшем стал Контрольной площадкой Chrysler, для разработки и проверки новых автомобилей.
- 1953 - Short Creek raid, один из крупнейших арестов в истории США, было арестовано 400 мормонов-фундаменталистов за многоженство, 150 из них дети.
- Kingman Army Air Field был основан в начале Второй мировой войны в качестве воздушной артиллерийской тренировочной базы. Он стал одним из крупнейших в США, обучая около 35 000 солдат и летчиков.
- Doxol Disaster или Kingman BLEVE - мощный взрыв пропана на жд в 1973, погибло 11 пожарных.
- Достопримечательности:
 - Трасса 66, вдоль которой множество объектов для проезжающих (Hotel Beale Air cooled, Hill top motel, El Trovatore), автомастерских, заправок, стоянок для автодомов и т.п.
 - Водокачка Кингмана на трассе 66
 - Музей Powerhouse Visitor Center + рядом музей Mohave Museum of History and Arts
 - Hualapai Mountain Park - гора Хуалапай на юго-востоке и множество каньонов вокруг города
 - [Дом Бонелли](#) - исторический дом 1915 года, английская архитектура, ныне музей
 - Парк Льюис Кингман (Lewis Kingman Park)
 - Тюрьма Mohave County Jail
 - Mohave Power Station в соседнем городке Лафлин (7 часов пешком).
 - Есть ветряки на юге города
 - Chrysler Arizona Proving Grounds – испытательный полигон на юге от города

Планировка



Локация №1 – Деловой район

- Антураж города-свалки. Здесь полно металлического мусора, дома построены из рухляди, вокруг поселения оборудован забор из подручных средств. Между зданиями тянутся провода. Тесная застройка.
 - Для вдохновения см: Скрапхеап/Джанктаун в Fallout, Джанкшен-Сити в FT, свалка в Full Throttle, бабуля с собаками возле Новака, атомные коты в F4, сборщики хлама в фильме "Star Wars: The Force Awakens".

- Парадные ворота:
 - Привратник с ружьем.
 - Уникально оформить ворота. Например, висячий над входом и как бы опускаемый корпус фургона, рядом рекламная неоновая консоль со стрелкой облокоченная на городскую стену и т.п.
 - Городская стена из мусора. Частично в качестве стены выступают хибары жителей, корпуса машин и прочий хлам.
- Довоенный футуристичный гараж – главное строение локации. Это крупное здание с амбарными воротами для автомобилей. Здесь развернулась мастерская по разбору довоенной техники и прочих вещей, найденных в ближайших развалинах. Принадлежит местному картелю мусорщиков (сборщиков, старателей).
 - Снаружи:
 - Оформить особенно круто, с объемной вывеской на крыше. См здания заправок в Джанктауне и Наварро.
 - Вокруг гараж обнесён многочисленным металлическим мусором, являющимся результатом деятельности гаража.
 - Рядом закрытая территория за решеткой, где работает единственный местный источник энергии.
 - Рядом или на крыше можно сделать небольшую радиовышку.
 - Мастерская:
 - Разобранный мистер Ханди, прочий металлолом и коробки.
 - Механик-торговец
 - Подсобка:
 - Босс картеля
 - Терминал с торговыми записями картеля, взлом низкой Наукой. Координаты Флагпул и Сан-Брамин.
- Сельский клуб – первое место, куда ГГ должен заглянуть по сюжету. Расположен сразу слева от входа на локацию. Рядом неоновая вывеска в виде классической г-образной стрелки с нехваткой лампочек (возможно, стоит облокоченная к стене, на столбе, на крыше).
- Мотель: холл, комната управляющего, 5 спальных комнат.
 - На крыше мотеля люггер для выработки электричества.
 - Рядом площадка для стоянки караванов.
 - Запертый номер мотеля, который ГГ может заказать. Обязательно поместить сюда шкаф, где игрок мог там хранить свои вещи.

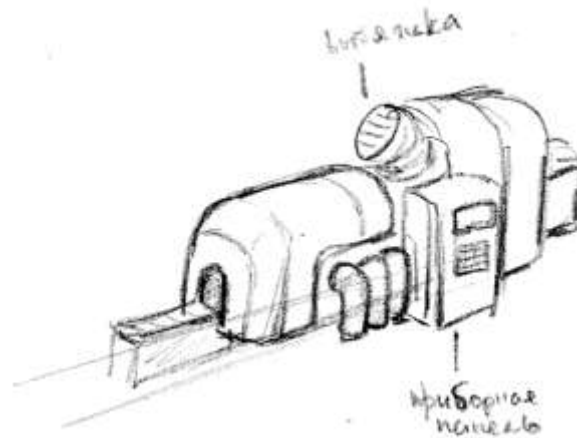
Локация №2 – Лачуги

- Мусорщикам добавить лута для кражи, а то локация пустовата на движуху.
- Общежитие картеля старателей – центральное здание этой карты.
 - [отказ] Загон для собак. В загоне несколько штук мяса. Собак разводят, потому что они полезны для происков на руинах и для охоты.
 - Перед общагой площадка с горячей бочкой и сидухами. Старик-мусорщик жарит игуану.
 - В оформлении общаги нужно добавить элемент «гаражности»: дорожный указатель в качестве заплатки для стены, люгер на крышу, большой вентилятор на стену, рекламная консоль у стены, вросшая в песок, шины висающие на стенах как на бортах у лодок, между домами электрические провода, высокий прожектор над входом для освещения территории ночью. Инфотриггер на входе о духоте, запахе ржавчины и резины.
- Общественная водоканализация с водонапорной башней. Вокруг много сухой травы и кустов. Ночью здесь слышится стрекот насекомых.
- Общественный туалет возле общаги, положить туда нож.
- Спальные дома по периметру карты:
 - Хибара недоверчивой семейки.
 - Хибара семейки незадачливых садоводов. На заднем дворе ферма, см описание в разделе событий.
 - Запертая хибара с лутом.
 - Зброшенная хибара, жители которой покинули эти места (сообщение инфотриггером + упоминание соседями) – как иллюстрация погибающего города.
 - ? Домик старого охотника

Локация №3 – Зброшенный завод

- Основное строение локации – старое заводское здание.
 - Это одно из отделений Ваттс Электроникс.
 - Вообще для реального Кингмана более характерна тема автомобилей. Отклонённые варианты – здание «Технолоджи чего-то там»: автосалон (отсылка на мотоцикл/машину у магистральщиков), производство автомобильных деталей, центр переработки сломанных роботов, центр изготовления микрочипов для роботов и ЭВМ, завод ядер-колы, производство эмиттеров силового поля, металлоплавильный завод, сервис-центр робототехники.
 - [неактуально, завод вскрыт недавно] На входе инфотриггер: «Это здание давно разграблено. Мусорщики из гильдии подобно падальщикам вынесли отсюда все ценные вещи.»

- Красиво оформить крышу, добавив туда проводов, цистерн, труб и прочего характерного для завода антуража. На внешних стенах рекламные плакаты.
- Здесь обосновались бандиты. Важно: добавить бандитам в инвентарь сапоги, чтобы они могли ходить по зеленой жиже без вреда для здоровья. Можно в неактивную руку поместить, чтобы нельзя было своровать.
- Запертый сейф с довоенными вещами. Описание гласит, что сейф многократно пытались взломать, но безуспешно. Рядом может валяться шпилька, как бы оставленная взломщиком. Внутри довоенные деньги и револьвер. Можно нарисовать собственный уникальный арт с вмятинами.
- В помещении отгрузочной станции или склада поместить множество бочек, это место радиоактивно – первая радиоактивная территория, с которой столкнется игрок по сюжету. Склад сплошь залит зеленой жижой. Положить туда что-нибудь ценное в качестве испытания.
- Некое довоенное оборудование, которое можно разобрать на металлолом и смолу. Или верстак на заводе для изготовления Ремонтом лазера-самопала.
- Большой производственный станок, который намерены запустить мусорщики.



- Подвал под заводом (обслуживающие коммуникации) с крысами. Сюда нужно спуститься для получения нужной по квесту детали. Или поместить её на склад среди токсичной жижи.
- [частично устарело] Вокруг завода свалка, образующая лабиринты подобно Грейт-Бенд в FT.
 - Среди мусора бочки с зеленой жижой (рад-триггеры не нужны, так как жижка сама облучает). Проследить, чтобы игрок мог получить на локации резиновые сапоги (неважно, торговлей, трофеем, эксплорингом).
 - Примитивные ловушки на подступах к заводу.
 - Свежевскопанная земля (или Мусорная куча?), внутри металлолом.
 - Среди баррикад и мусора лежит металлолом, рядом собаки для усложнения доступа.

- Небольшое количество собак по периметру локации (задать им радиус передвижения, чтобы они не заходили в нежелательные зоны). Приручив собак, их можно использовать для нападения на бандитов в качестве поддержки.

Локация №4 – Трасса 66

- Кусок исторической трассы 66 с одной из местных достопримечательностей – [Water Tower Kingman](#).



-
- Здесь проводится сделка между караваном и владельцем деталей с Завода.
- Снизу проходит железная дорога, сверху полуразрушенные строения автомастерских. См реальную карту местности.

Локация №5 – Стоянка скотоводов

- Место для квеста по нападению на скотоводов. Костёр, два пастуха, брамины, нападающие.
- Из аутентичных мест лучше всего подходит Chrysler Arizona Proving Grounds (Крайслер Аризона Провинг Граундс) – испытательный полигон для авто. Переделать Крайслер в Крайслус Моторс. Но не понятно, как это визуализировать. Можно ограничиться только въездом на территорию:



-
- Другие варианты:
 - Многочисленные каньоны вокруг города – Бокс Каньон, Кук Каньон. А также гора Хуалапай (Hualapai Mountain Park). Впрочем, горная местность не вяжется с урбанизмом на остальных картах локации.
 - Одна из многочисленных стоянок автодомов или грузовиков. Например, Petro Stopping Center (Kingman Exit 66 Petro).
 - Парк Льюис Кингман (Lewis Kingman Park).

Персоналии

Мистер Коган, глава картеля и города



-
- История персонажа:
 - Вырос в Фениксе, где занимался собирательством по руинам. После чего был зачислен в местный картель мусорщиков, далее занялся административной работой и руководством. Спустя время он предложил боссу открыть филиал в Кингмане, так как из довоенных источников он узнал о местных автомастерских и заводах. После этого была снаряжена экспедиция, в Кингмане основан филиал картеля, а Коган стал руководителем этого филиала.
 - Раскрутившись на новом месте, Коган погряз в алчности. Он все меньше чувствовал зависимость от главного офиса в Фениксе и все больше добивался независимости. Теперь же, когда запасы руин Кингмана иссякли, Коган осознал, что в Феникс ему не вернуться – там его ждет лишь виселица. При появлении конвоя из Флагпула у него появились новые амбиции и надежды.
- Образ персонажа:
 - За образец внешности, характера и голоса взять мафиози из фильма «[Thunder Road](#)» 1958. Спрайт Вика. Носит старый грязный деловой костюм с галстуком и заплатами, что выглядит дико посреди окружающей свалки. Костюм и общая пухлость подчеркивает образ алчного капиталиста. Коган наживает на честном труде работяг. Не терпит конкурентов и готов ликвидировать их самыми жестокими способами. Желает держать все под своим контролем, стремится сеять страх и повиновение в адрес своей персоны. (В фильме Коган пытался прибрать под себя нелегальных производителей виски в долине.) Но при этом остается лишь мелким боссом свалки, осознавая свою маленькую нишу по отношению к остальному большому миру Аризоны. Закрытие прииска нанесло удар по его здоровью и психике.
- Снаряжение: Крупная сумма крышек при себе и/или в сейфе. Сигара и зажигалка.
- Диалог:
 - При каких-то условиях (диалог в Флагпуле, диалог с бандитами в заброшенном районе) можно узнать, что этот хрен замешан в похищении людей из Виллы – он за плату дал

наводку и раскрыл полезную захватчикам информацию. За что ГГ может держать на него обиду.

- Ёрничит относительно Виллы (Вилла ставила Гараж на колени из-за еды): *«А когда МЫ нуждались в помощи в голодное время, ВЫ тем временем наживались на этом и требовали от нас двойных расценок на товары и услуги! Ну что - приятно ощутить себя в роли подстилки в этот раз?»*
- «Этот город вырождается»
- Хотел бы перейти на услуги рабов, нанятых в Флагпуле, но пока не может себе этого позволить.
- Особая реакция на силовую броню, броню Тесла, мантию Последователей.
- Если обворовать его личный сейф, то вскоре он узнает о краже и заговорит об этом с ГГ.

Механик картеля



-
- История персонажа:
 - Пришел со всеми в надежде нажиться на местном прииске.
- Образ персонажа:
 - За образец характера и внешности взять мексиканца из фильма «Три крёстных отца» 1948 или улыбатого мексиканца из фильма «Случай в Окс-Боу».
 - Слабохарактерный и услужливый, добродушный и немного глуповатый простак. Любит почесать языком и подлизаться. Угнетён бестией-начальником, смотрит в пол при разговоре с ним. И в тоже время с руками в нужном месте, отличный мастер в своём деле. Говорит с мексиканским акцентом.
- Диалог:
 - Диалог начинается с фразы «О! Салют, компаньерс!» (цитата из фильма «Три крёстных отца» 1948)
 - В силу услужливости хорошо относится к ГГ и его племени.
 - Особая реакция на броню Тесла и силовую броню.

- Если шеф гаража умрет, то станет сетовать, ведь хозяин давал ему смысл в жизни и рабочее место, а теперь ему некуда идти, без хозяина он погибнет.
- Торговля:
 - Выбор не богат, но навыком Торговли и квестами можно расширить товар.
 - Предметы ремонтного назначения и простые боеприпасы.
 - На старте в товаре обязательно имеется 5 металлолома.
 - Различные виды холодного оружия, включая метательные ножи и копья.
 - Первая по сюжету кожаная куртка.
 - Обязательно торгует счетчиком Гейгера, 1 шт.
- Услуги:
 - Улучшает мотоцикл (цена зависит от репутации и Торговли). Подробнее см в общем разделе описания байка.
 - Оружейные апгрейды:
 - Преобразует патроны классического 12 калибра в пулевые.
 - Усиливает патроны для сигналки.
 - Делает уникальный единственный апгрейд оружия (заточка боевого ножа? копья?) в качестве награды за квесты Гаража (как тыколка в СанБрамин).
 - Улучшает лазерный пистолет-самопал, которым владеет местный бандит.
 - При наличии у себя или в товаре персонажа некоторых предметов технологий можно расспросить о них и связанных с ними темах:
 - Счетчик Гейгера – о пользе, способах применения, о вреде радиации.
 - Рация – о радиосвязи, о пользе, о частотах рейнджеров.
 - Стелс-бой
 - Сенсор движения

Привратник



-
- История персонажа:
 - Как и многие жители Гаража пришел сюда с потоком иммигрантов в поисках «золотой жилы», но так и остался без особых перспектив.
- Образ персонажа:
 - Посредственная личность, старается быть у кого-то в услужении, чем принимать решения самому. Прямолинейный простак. Его дело маленькое – поставили привратником, значит, теперь это его место. Спокойно и безразлично относится к многим людям и процессам в городе. Что делает его самым подходящим кандидатом для скучной и важной должности привратника.
- Снаряжение:
 - Не стреляющее ружье и пара патронов 12 калибра.
- Диалог:
 - При первом диалоге говорит «Покажи руки. Ты не из этих?» В общем он изучает синдром трясушки, не является ли ГГ каннибалом. После этого с ним можно поговорить и о Шакалах. См эпизод из фильма «Книга Илая».
 - Стоит в парадных воротах и проверяет проходящих. При первом посещении карты его можно расспросить о поселении и его наиболее важных персонах. Но главным образом героя будет волновать, не проходил ли здесь конвой из рабов (он отошлет в бар, мотель, картель).
 - В первом разговоре ГГ признается, что впервые так далеко от Виллы и хотел бы узнать о том, как здесь живут люди и чем отливаются от его соплеменников. За прохождение всех вопросов даётся немного опыта. См аналогичный диалог у ворот Шейди-Сендс в F1. Диалог расширяется, если принести охраннику алкоголь. См привратника в Кламате.
 - При повторной встрече с ГГ выдаёт разные плавающие фразы:

- (Про ПипБой) Классная у тебя штука на руке. Никогда таких не видел.
 - Добро пожаловать на нашу свалку. Чувствуй себя как дома.
 - Добро пожаловать в Гаражсити. Тебе здесь понравится
 - Что, так сильно не хочется уходить?
 - Эта свалка – наш дом. Наш милый уютный дом
 - Стой, кто идет? А, это ты...
- Можно заметить (перк «Наблюдательность» или другие условия?), что ружье в руках охранника сломано и не стреляет. Технически это можно реализовать через создание префаба с ШКН 95%. Сделать реально не стреляющий прошник ружья при отображении его в руках нпс, скорее всего, не получится. При должном ремонте можно починить ружье:
 - за плату
 - бесплатно ради репутации и славы
 - Починить и не вернуть, тогда привратник лишается оружия и намеревается напасть на ГГ, но игрок может предупредить его *«помни, у кого здесь оружие, а у кого его нет»*, чтобы обойтись без насилия.

Бармен



- История персонажа:
 - Пришел со всеми, когда услышал про создание картеля старателей. Но поняв, что работа мусорщика ему не по душе, открыл свой бар.
 - Привечал налетчиков, которые поработили Виллу. За что герой может держать на него обиду или простить.
- Образ персонажа:
 - Смотрит на ГГ с подозрительным прищуром, как и на всякого чужака. Не желает проблем и неприятностей, негативно отнесется к ГГ-качку.
- Торговля:

- В товаре должно быть столько крышек от бутылок, чтобы их хватило на заселение ГГ в мотеле и другие местные события. Рассказывает подробнее о крышечной валюте.
- Торгует всякой мелочью. После заключения договора с Сан-Брамин в его товаре появляется мясо и на 50% больше крышек (бармен должен чётко пояснять этот эффект).
- При первом посещении у него появится маисовая мука из Виллы. Его можно спросить о том, откуда она взялась, говорит про мародеров и рабский конвой.
- Диалог:
 - Откажется развернуто говорить с героем, пока тот что-нибудь у него не купит или не проявит себя хорошим парнем.
 - Во время первого разговора с персонажем на ГГ будут коситься люди в баре. Если же ГГ хоть немного спровоцирует людей в баре на негатив, те устроят ему бучу и выкинут из бара с потерей ОЗ, можно также драться и избить их до полусмерти, после чего угрозой вытянуть инфу у бармена.
 - Если при ситуации в баре показать себя с сильной стороны, то бармен может дать ему квест на доставку товара в/из Сан-Брамин. Из-за войны в Сан-Брамин он лишился товарооборота и хочет разобраться, почему поставки мяса прекращены. ГГ может разобраться в этом деле, тогда у персонажа повысится товарооборот.
 - Можно поставить выпивку людям в баре, но это создаст прецедент дальнейшего попрошайничества.
 - Реагирует на амуницию ГГ:
 - Отказывается говорить, если ГГ в силовой броне.
 - Сомнение при мантии Последователей Огня, но без прямых последствий.
 - Кожаная куртка – нейтральная реакция, где в ГГ тот признает проходимца с большой дороги.
 - В одном комбинезоне он распознает выходца из Виллы и будет саркастично относиться к нему как к чистюле-неженке.
 - Уникальная и намного более лояльная реакция на трейт «Воин дороги».
 - *«Что это за история с бутылочными крышками? – А, ты же из пустошей. Если вкратце, то горожане Феникса сделали крышки обменной валютой. Это как деньги до Великой Войны... Ты и про деньги ничего не знаешь? Ну, это для обмена на вещи. Впрочем, в пустошах крышками мало пользуются, а вот в Фениксе без них не обойтись.»*
 - Реакция в диалоге при Эрудиции 50: *«Как-то ты странно говоришь для деревенщины... Как тостер, снабженный искусственным интеллектом. – Я просто увлекаюсь чтением старых книг.»*

- При Выживании 30 или ИН<3 подарит бесплатную игуану. *«Ладно, если ты что-нибудь купишь среди моих припасов, то я дам тебе бесплатную жареную игуану. Она все равно испортится, если ее никто не купит.»*
- При Рукопашке 80 принимает ГГ за вышибалу и начисляет 10% штрафа к бартеру.

Посетители бара



- Местные старатели, последнее время сдерживают напор разбойников из заброшенного района, чем и живут. Им прощают дерзкое поведение, но как только разбойники будут ликвидированы, этих двоих население тут же попрёт прочь.
- Сначала персонажи заговаривают с ГГ принудительно, когда тот входит в бар и впервые говорит с барменом. *«Потрепанные задницы обычно не останавливаются в Гараже. - [Игнорировать] - Здешняя жизнь кажется им слишком быстрой. Ты, наверное, решил, что сможешь угнаться за ней, а? – Я быстрее, чем ты предполагаешь.»* (фильм «Бродяга высокогорных равнин») Затем по выходу из салуна вновь вызывают принудительный диалог ЕСЛИ персонаж не поставил им выпивку. *«Что с тобой такое? Не нравится наше общество?»*
- *«Бармен продаёт дерьмовую выпивку. Зато она согревает по ночам.»*
- *«Целый год я ждал чего-нибудь горячительного. А у него только дрянное пиво. Ве-есь год.»*

Владелец мотеля

- История персонажа:
 - Как и многие пришел сюда извне в надежде заработать на прииске.
 - Привечал налетчиков, которые поработили Виллу. За что герой может держать на него обиду или простить, ведь для мотельщика это был хороший навар.
- Образ персонажа:
 - ?.
- Снаряжение: Немного крышек, ключи от номеров.
- Диалог:
 - При первом диалоге выражает своё недовольство героем, когда узнает о том, что он из Виллы или что он ищет рабский конвой.

- Жалуется, что посетителей стало мало, ведь город вырождается, караванов мало. Рабский конвой дал хорошую прибыль, но это лишь временно.
- Можно заказать номер за 10 крышек. ГГ получает ключ, размещается в номере, восстанавливает часть здоровья.
- За ощутимую сумму крышек расскажет по сюжету, куда двинулся конвой с рабами.
- Крышки хранит в кассе. Есть выкрасть крышки, админ узнает о краже и тут же пойдёт разбираться с ГГ в его комнату. Там его можно будет убить, пока остальные жители не узнали.

Лукас – лидер банды на Заводе



- История персонажа:
 - Один из старейших мусорщиков Гаража. С его опытом и навыками могут лишь единицы сравниться. Благодаря этому он собрал вокруг себя маленькую, но очень талантливую команду.
- Образ персонажа:
 - Защитные очки на лбу, рабочий комбинезон со множеством карманов, резиновые сапоги, походный рюкзак – этот человек оснащен всем, что пригодится делу мусорщика.
- Снаряжение:
 - Вооружен самодельным лазерным пистолетом, созданным из руки промышленного робота – первое энергооружие по сюжету. За успешное завершение своих заданий дарит это оружие. Далее его можно улучшить у техника в гараже.
- Диалог:
 - Если диалог оканчивается боем, в лог выводится «Переговоры провалились».

Люди Лукаса

- Некоторые члены банды носят на голове для защиты маску сварщика, которую нашли на заводе после вскрытия.
- Вооружение в основном холодное.

Старик-мусорщик

- История персонажа:
 - Как и многие, пришел из Феникса в надежде на заработок. Был одним из старейших и лучших искателей, но после истощения руин переключился на трапперство, так как еда нужна всегда, а полезные ресурсы руин уже исчерпаны. Но в душе он все еще надеется найти что-то стоящее.
- Образ персонажа:
 - Недоверчивый и нелюдимый старикан с густой бородой. См образ Нелая и Забей-Пита в FNV.
- Снаряжение (доступно бартером): 3-5 игуан, со временем возобновляются.
- Диалог:
 - Поговорить с ним об игуанах, которых он жарит, и при некоторых условиях получить игуану в подарок.
 - Старикан опытен в своем деле и ответит на многие вопросы: расскажет о погибающем поселении, о заводе, об истории этого места.
 - Может обучить Выживанию/Ловушкам.
 - «Ты видел рабский конвой? – Одним глазом. Я не хотел сталкиваться с такими опасными людьми, поэтому ушел в пустоши проверять свои ловушки. – Ты знаешь, куда направился конвой? – Куда-то на восток. Но я не был в тех краях. Поговори с мотельщиком, он сдавал комнаты большим шишкам из этого конвоя.»

Флагстафф



Карточка локации

Критерий	Описание
Локации	
Расположение на карте	На базе довоенного городка Флагстафф.
Антураж	Здания из кирпича в жилом районе и огороженный рабочий лагерь
Тайники	
Население	
Численность населения	
Криттеры	
Социальный строй	
Факторы выживания	
Источники воды	?
Источники пищи	Торговля, в голодное время охота в горах на среднюю дичь
Источники энергии	Ядерный генератор, урановое сырьё из шахт
Защита от врагов	Наемная хорошо вооруженная сила местной каторги, изгородь вокруг жилой зоны, радиосвязь
Защита от прир.явлений	Реконструированные довоенные здания
Внешняя торговля	Урановое сырьё, рабы, древесина
Уникальное предложение	
Прелюдия при посещении	
Уникальный лут	
Уникальный апгрейд	
Уникальный криттер	
Кат-сцена	
Отличительный статус	

Предыстория

Дата	Событие
2077	
2167	

Экскурс – Флагстафф

- Центральным местом в появлении и развитии города была трансконтинентальная железная дорога, а позже – историческая трасса 66. Ранее, во времена Гражданской войны, это был важный транспортный пункт на пути между Западом и Востоком США.

- На рубеже 19 и 20 веков главный источник дохода Флагстаффа – добыча леса. В 1949 правительством США спонсировалась добыча урана для атомного оружия в регионе 4х углов неподалеку от Флагстаффа ([источник](#), но правдивость не существенна).
- Армейская база Camp Navajo Army Base рядом с Флагстафф.
- Особо развит туризм – Гранд-Каньон, кратер Бэрринджера, Седона, многочисленные национальные парки и музеи.
- Космическая тематика:
 - Обсерватория Лоуэлла, где открыты Плутон в 1930 и кольца Урана в 1977.
 - Станция Флагстафф военно-морской обсерватории США (NOFS) — астрономическая обсерватория, основана в 1955 году в Coconino County около Флагстафф.
 - Метеоритный кратер Бэрринджера, открыт в 1891. У индейцев есть много легенд о кратере. Здесь тренировались космонавты.
 - Кафе «Galaxy Dinner», работает в Фластаффе с 50-х гг.
- А также:
 - Университет Северной Аризоны
 - Музей Северной Аризоны
 - Несколько медицинских лабораторий
 - В городе часто проводятся научные выставки
 - Во вселенной FNV здесь находится штаб Цезаря

Планировка

Образ города обыгрывает историю колонизации Аризоны, включая собственно [историю Флагстаффа](#). Название города удачно обыгрывает метафору – колонисты вторгаются в чужие земли, нарушают местный уклад, захватывают ресурсы с целью создать свой новый мир.



Локация №1 – Колония

- Планировка локации по кольцу, тесная застройка, здания небольшие.
- Периметр оцеплен забором. Дозорные вышки. Баррикады. На столбах рупоры городского оповещения.
- В городе действует комендантский час. Ночью люди уходят спать. Это позволяет использовать тактические возможности для скрытого прохождения, грабежа и т.п. Улицы патрулируются.

- Указатель из старого дорожного указателя (укреплен всяким мусором и крышками), на котором краской написано «Prison» и указана стрелка.
- «Сонора Экспресс» - почтовое/курьерское отделение как пример позитивных новаций из Феникса. Здание маленькое, половина его завалена коробками, общая атмосфера бардака. Рабочий – женщина (женщин в игре мало).
- Бар/кафе «Galaxy Dinner» (реальное кафе, которое работает в Фластаффе с 50-х гг):
 - Название и тематика бара также напоминают о связи города с космической тематикой (обсерватория Лоуэлла, кратер, открытие Плутона и колец Урана).
 - Игровой автомат по типу пинболла, но с космической тематикой и частичной компьютеризацией, чтобы отвечал духу ретрофутуризма.



- Цитата: «В 1947 году индустрия пинбола сделала еще один важный шаг. Компания Готлиба выпустила автомат «Шалтай-Болтай» (Humpty Dumpty), у которого имелись игрового поля были лепестки-«флипперы». Их было три пары по всему столу. Нажимая на кнопки, игрок мог подталкивать шарик, и это превращало пинбол из игры, действия которой в основном объяснялись случайностью, в развлечение, где можно было оттачивать и совершенствовать свое мастерство. К 1950-му году сложился классический тип пинбольной машины — с двумя лепестками-флипперами внизу поля, вогнутыми внутрь. Началась эра классического пинбола. Именно автоматы этой эпохи наиболее ценятся коллекционерами.» В 1950-70х в Лос-Анджелесе, Солт-Лейке и Нью-Йорке был запрет на такие автоматы.
- Бухарь-наемник, выделяется при встрече, бармен его не любит. Его можно угостить выпивкой или поставить на место силой – от этого зависит отношение бармена и репутация.
- Персонаж для диалога, иллюстрирующий образ авантюриста, прибывшего сюда в погоне за состоянием как во времена золотой лихорадки.
- Иногда по вечерам собираются наемники из местного гарнизона.
- Часовня Священного Огня. Небольшое захламленное строение, на стене висит флаг культа.

- За аутентичный прототип можно взять Массонский храм на 105 E Birch Ave, постройка 1917 г.
- Книжное собрание для повышения навыков. Подробнее в разделе событий.
- В подвале окровавленный операционный стол. Обследуется Наукой. На столе или рядом лежат вещи: личинки, нож, алкоголь, влажная салфетка, пустой шприц.
- Жилые дома:
 - Дом зажиточной семейки. На ее примере показать презрительное отношение к НЕколонистам и каторжникам как к низшим слоям населения. Папаша здесь деспотичен и отрывается на своих слугах.
 - Хижина Дяди Тома – заключенного, получившего свободу, но по-прежнему находящегося в состоянии угнетения населением. Его хижина раздолбана, стены исписаны краской, окна разбиты и заколочены, вокруг много мусора.

Локация №2 – Гарнизон

- Район оцеплен забором и баррикадами. На столбах рупоры городского оповещения.
- У входа парочка тел преступников, повешенных на фонарных столбах в качестве импровизированной виселицы.
- Здание гарнизона с наемниками, следящими за порядком. Спальные места, общественная кухня, кабинет шефа.
 - У некоторых наемников должна быть возможность разжиться Кражей патронами 10 мм и 0,308.
 - Кабинет шефа. Компьютер шефа (взломать Наукой или выкрасть у Фабера пароли).
- Загон – центральное место карты, огорожено двойным забором, в центре самодельный сарай для рабов. Имеется загаженный туалет. По периметру прожекторы.
 - Периметр патрулируется наемниками с собаками.
 - Здесь содержат соплеменников ГГ.
 - Раб, дикарь из порабощенного племени.
 - Раб, бывший рейдер с юга.
 - Раб, бывший наемником, а ныне скатившийся на дно.
- Радиоточка в виде огороженной вышки и небольшого здания с аппаратурой.
 - Радиоточку используют наемники для контроля рабов через ошейники и для связи на расстоянии (патрули, контроль территории, торговые связи).
 - Имеются: радиовышка, малый генератор, трансформатор, будка охраны, аппаратура радиоприемника с монитором, горящая бочка возле входа, забор по периметру. От вышки к гильдии наемников тянется силовой кабель.

- Важно: так как игрок может взорвать радиопередатчик, то нужно собрать оборудование в виде единого объекта окружения с одним скриптом.
- Она была перевезена сюда с близлежащей военной базы Camp Navajo Army Base (это можно отобразить в текстах локации: описание собственно радиовышки, запись в терминале, диалог с кем-нибудь).
- Когда ГГ взрывает радиоточку, было бы замечательно менять её внешний вид.
- Верх карты постепенно переходит в пустынный ландшафт для плавного перехода к следующей локации. Указатель из старого дорожного указателя (укреплен всяким мусором и покрышками), на котором краской написано «Mine» и указана стрелка.

Локация №3/1 – Администрация шахты

- Вход в шахты (оформить старой бетонной аркой, так как вход довоенный). Оттуда выходит железная дорога с вагонетками.
 - Важно: если шахты будут взорваны, то проход будет завален камнями.
- Здание администрации. На стене график работ и плакат с женщиной-трудягой.
 - Рядом общественный туалет. Возле него Свежевскопанная земля с нычкой заключенного.
- Ангар с перерабатывающим станком, у станка оператор-негр.
 - Терриконы урановой руды вокруг ангара (нужен свой арт и описание «Отвал отработанной урановой руды»).
 - Рядом самодельные телеги и несколько шахтеров для вида.
- Хибара караванщиков. Повозке каравана нарисовать уникальный арт, так как она используется лишь для руды.
- Где-то на карте в отдаленном углу лежит труп заключенного, который пытался отключить ошейник (сделать контейнером со скриптом). Можно юзать Науку для уточнения причины смерти.

Локация №3/2 – Шахта

- Здесь нельзя спать.
- Важно: Если после подрыва шахты ГГ попадет сюда через чит-кнопки, то автоматически телепортировать его в соседний район.
- 3 уровня-лабиринта:
 - Важно визуально индивидуализировать эти шахты, чтобы локация не перекликалась с какими-либо другими подземками в игре (логово Шакалов, погреба Виллы). Балки, свисающие провода с лампочками на стенах, вагонетки, ржавые очистители воздуха, металлические щиты для укрепления стен и прочих шахтерский антураж. Много бочек по уровням.

- Штольни слабо облучают по таймеру (избежать рад-триггеров, использовать только общий для карты рад-таймер).
- Из врагов свинокрысы и один крысиный король.
- Пара тайников под грудой камней, которые можно разобрать лопатой. Оставлены здесь рабами. Предметы случайны и зависят от Удачи.
- Здесь должно быть много камней для сбора, чтобы использовать их в бою.
- Уровень 1 – Истощенный штрек:
 - Склад с инструментами: динамит, лопата, веревка. Заперт на сложный замок, ключ у админа.
 - Генератор для подачи энергии. От него расходятся по шахтам провода с лампами вдоль стен. Починка улучшит освещение.
- Уровень 2 – Затопленный штрек:
 - Частично затопленный уровень. Если наладить насос, то можно откачать часть воды и получить дальнейший доступ.
 - Логово крысобога с множеством костей. Крысобог появится здесь только после разговора с затерявшимися в шахте соплеменниками, как бы на обратном пути.
 - Ловушки для ликвидации крысобога (все ловушки разовые!):
 - Подпорная стена. Используя её в бою, игрок инициирует падение камней на жертву, та получает существенный урон.
 - Электрощит с оголенного кабеля на земле. Когда жертва находится на кабеле, нужно включить электрощит – и жертва получает разряд тока.
 - Вагонетка, которую можно толкнуть на жертву, если та находится впереди. Вагонетка при этом перевернется и разбросает вокруг себя камни.
- Уровень 3 – Выработка породы:
 - Где-то здесь затерялась пара жителей Виллы. Проход завален камнями.

Локация №4 – Заброшенный район

- Здесь нельзя спать.
- Неожитые руины Флагстаффа вокруг музея Северной Аризоны. Запутанные улочки, много мусора, баррикады.
 - Могила с лутом и личинками, здесь рейнджер закопал убитых им наемников.
 - В нескольких местах Свежевскопанная земля – маленькие тайники рейнджера. Обычно в них немного патронов – пистолетных, револьверных и винтовочных.

- Стая собак с вожакom у парадного входа в музей. Рядом труп наемника с оружием – выслеживал рейнджера, но попался собакам.
 - Другой вариант – он был убит рейнджером, после чего рейнджер поместил на его тело ловушку. Чтобы забрать лут (проще сделать тело контейнером), придется сначала разминировать. Тело можно также закопать ради славы и опыта.
- Среди мусора на окраине карты невзначай стоит неприметный ржавый грузовик с надписью «Camp Navajo Army Base» с многочисленными пулевыми отверстиями.
- Разная довоенная рухлядь для собирательства.
- Автомат с ядер-колой (рейнджер повесил на него ловушку).
- На карте были бы актуальны «ветхие стены» для обхода ловушек и собак.
- Музей:
 - Оформить вход, добавить музейные плакаты на стены, вывеска музея на улице.
 - В здании много ловушек, устроенных рейнджером.
 - Тематические залы:
 - Горная добыча в эпоху вестерна и в современную эпоху
 - Научный прогресс в Аризоне
 - Космос. Центральный экспонат – ржавый макет космического спутника (можно разобрать Ремонтом на металлолом).
 - Конференц-зал
 - Графика стеллажей с экспонатами. Стеллажи сделать контейнерами. В большинство из них положить обычные камни, но в некоторые можно что-то нестандартное: копье, патроны 10 мм, фляжка, крышки от бутылок, довоенные деньги.
 - Пожарный выход, наиболее безопасный для прохождения мимо ловушек.
 - В сейфе музея довоенные деньги – самая крупная сумма на всей карте мира севернее Феникса.
 - Подвал. Здесь обосновался рейнджер-разведчик. Столик рейнджера для изготовления патронов.

Локация №5 – Захваченная ферма

- Важно: здесь нельзя спать.
- До Войны здесь было ранчо братьев Моррисон «Ветряная Мельница» (Morrison Brothers Windmill Ranch). Хотя вообще вокруг Флагстаффа много национальных парков, любой из них можно взять за основу (например, парк Коконино). Сделать аутентичную вывеску или дорожный указатель.

- В центре новострой из мусора, вокруг грядки. Оформить вход классической деревянной аркой.
- Трое захватчиков с холодным оружием в хижине.

Локация №6 – Охотничий лагерь Уайнон

- Важно: здесь нельзя спать.
- Лучше вынести отдельным маркером в стороне от Флагпула. Если не получится, то оставить районом. За основу взять [посёлок Вайнона](#) (строго на восток от Флагстаффа), воспетый Nat King Cole в песне «Route 66». Другие варианты: лагерь Кайбаб на базе нацпарка Кайбаб на северо-востоке от Флагстаффа + Coconino National Forest на юго-востоке + ГрандКаньон сильно на севере + Мормон-Лейк на юго-востоке.
- Сюда отсылает бармен в ходе своего квеста. Лагерь захвачен воинственными дикарями. Заодно локация сможет покрыть нехватку боёвки на данном этапе игры. Но важно сделать так, чтобы число лута не было слишком большим у нпс.
- Локация представляет собой укрепленный частоколом по кругу форт с площадью в центре и хибарами по периметру.
 - Ворота охраняются, но можно пройти в скрытности через бреши в заборе. На частоколе у входа тела или головы охотников для устрашения. Следует продумать тактику передвижения дикарей для шпионского билда.
 - Центральная площадь с клетками для дичи. В клетках держат охотников, их можно освободить и использовать в бою как напарников.
 - За пределами форта попадаются капканы. Охотник при побеге раскроет их на карте.
- Минимум 10 дикарей М и Ж + несколько волков как дрессированные животные.
- По периметру стоят тотемы (круг, сверху череп животного). Если их сжечь зажигалкой, то дикари обратятся в бегство.

Персоналии

Рой Фабер



-

- История персонажа:
 - Детство прожил на улицах Феникса в условиях тотального хаоса. Метался из банды в банду, пока не основал свою собственную и не закрепил ее в городе. В том числе промышлял порабощением. Когда же в Фениксе сменилась власть, решил завести контакт с Последователями, так как ему понравились некоторые из их идей. Он решил воспользоваться шансом и основать свою колонию, предвкушая создание своей собственной империи в будущем.
- Образ персонажа:
 - Афроамериканец, что делает его контрастным персонажем и создает историческую рекурсию (или иронию), так как в своё время рабами были темнокожие. Крепкий, высокий в духе стереотипных негров-баскетболистов. Бреется под ноль, так как не любит, когда ему что-то мешает. Носит костюм с эполетами эпохи Гражданской войны, вероятно, позаимствованный из Музея Северной Аризоны. Этим подчеркиваются колонизаторские амбиции персонажа. Отдельные черты стоит посмотреть у различных [первопоселенцев](#)-колонизаторов.
 - Предпочитает ближний бой, так как натренирован в уличных боях Феникса, но также может свободно пользоваться любым огнестрельным оружием.
 - На людях держит нарочито безразличное и спокойное выражение лица, но внутри зачастую всем недоволен, что иногда заставляет его спускать пар на окружающих. Прекрасно понимает, что окружающие его люди не могут проникнуться его идеями колонии и возрождения старой техники, поэтому был бы рад поговорить на эти темы с теми, кто действительно умеет слушать. Подсел на психо, что дополнительно создает ему дурную славу. Не смотря на все это, он отнюдь не дурак, хорошо разбирается в людях и во всех тех управленческих делах, которые важны для жизни колонии.
 - Так как это лидер, с ним должен быть самый сложный и философский разговор, касающийся мировоззренческих вещей. Всячески оправдывает рабство как необходимую меру в развитии общества, цель оправдывает средства. Стало быть, не терпит вмешательства извне и нравочений, порядки колонии должны быть её внутренним делом.
- Снаряжение (Кража 65):
 - Вооружен пневмокастетом из Феникса. Стимуляторы для компенсации в бою. Бумажка с паролями от терминалов.

Умник



- История персонажа:
 - Этот человек всю жизнь был у кого-то под пятой. Он бы не выжил в этом жестоком мире без покровителей. Впрочем, и покровители (сильные мира сего) использовали его научные навыки лишь для своих целей.
- Образ персонажа:
 - Слабый, уставший, угнетённый человек, которым всю жизнь помыкали. Он уже не умеет жить иначе, кроме как быть у кого-то во служении и выполнять чьи-то приказания. Человек без имени, вместо имени у него кличка – Умник.
 - Отчасти (но лишь отчасти) за прообраз персонажа можно взять раба на танкере в фильме "Водный мир", который раскидывал нефть и вздыхал с облегчением, когда нефть загорелась, избавив его мучений.
- Снаряжение:
 - Отсутствует.

Администратор шахты

- История персонажа:
 - Прибыл в Флагпул с первым поколением колонистов из Феникса в надежде найти здесь новую жизнь вместо бедлама, который тогда творился в большом городе. Его авантурные амбиции быстро сменились пониманием, что его доля в городе будет лишь на уровне подчиненного. Работал секретарем на уровне личного послужного «пса» Фабера, а при открытии шахты стал вести учёт. По сути его продвинуло вверх только умение читать и писать в сочетании с услужливостью перед боссом.
- Образ персонажа:
 - Маленький человек, получивший некоторую частичную власть. Тем самым открывается на мелких подчиненных, так как работа у него нервная. Вне рабочего времени тем ни менее становится дружелюбным и спокойным.
- Снаряжение:

- Ощутимое количество крышек, которыми он расплачивается с рабочими и караванщиками. Ключ от склада в шахтах, который можно: выкрасть, снять с трупа, запросить Красноречием для борьбы с крысобогом.

Крысиный король

- В бою выкрикивает фразы вида «Гр-р-р!» или «*рычание*».
- На теле «зубы крысиного короля», которые нужно показать в качестве доказательства убийства админу шахты, а затем продать местному бармену за хорошие крышки.

Караванщик

- История персонажа:
 - В прошлом также вел торговую деятельность и путешествовал вокруг Феникса – развозил воду, одежду, продукты и самые разные другие вещи. После создания Флагпула заключил контракт с огнепоклонниками. По договору он не мог выполнять чужих заказов, а простой оплачивался культом. Но как следствие за караванщиком закрепилась прочная связь с культом, а это означает, что ему некуда будет податься, если культ падёт. К тому же многие караванщики ему завидуют и хотели бы встать на его место.
 - ГГ может приобщиться к каравану этого персонажа, преследуя рабский конвой до Феникса. Но для этого придется хорошенько втереться в доверие (Торговля 100 или крупная сумма крышек). При этом делает обязательную остановку в Сан-Брамин.
- Образ персонажа:
 - Иссохший милями мужик с рябой загорелой кожей. Голос глубокий и прожженный.
 - Исполнительный рабочий, отлично знающий свое дело. Он верен клиенту и не станет болтать лишнего с кем попало.
- Снаряжение: Ощутимое количество крышек для Кражи.

Рейнджер-одиночка Керук



- История персонажа:
 - В малом возрасте пережил порабощение и сожжение родной деревни, после чего оказался один на один с суровой пустыней. Его приютили рейнджеры. С тех пор он усердно тренировался, чтобы не допустить подобной истории в будущем. Когда же в

Флагпуле основали рабовладельческую колонию с каторжным трудом, в рейнджере проснулась ярость, он решил отработать накопившуюся ненависть на этой колонии.

- Образ персонажа:
 - Имеет индейские корни парода навахо, резервация которых в реальности находится неподалеку от места действия игры. Также его наличие в игре обыгрывает известный факт [шифровальщиков навахо](#). Имя Керук в переводе означает «медведь». Хотя он верен рейнджерам, в первую очередь он чтит те традиции, которые сохранил от своей малой родины.
 - Крепкий, низкорослый, накачанный. Хорошо натренирован на своей базе, великолепный снайпер. По характеру серьезный и спокойный, предпочитает действовать в одиночку. Не любит болтать, мысли излагает четко и коротко, по-армейски (озвучка как у Буна в FNV). Одержим ненавистью к работорговле, непоколебим в идеалах рейнджеров.
- Снаряжение:
 - Вооружен охотничьей винтовкой и боевым ножом. Имеет переносную (или стационарную на столе) рацию. В кармане стимулятор, доступный для кражи, так как стимуляторов в этой части игры мало.

Проповедник Хирам



- История персонажа:
 - Юность провел на улицах Феникса и скитаниях по руинам в поисках полезных вещей. Этим он заслужил внимание Храма Огня, где зарабатывал поиском старых книг. Со временем принял веру и стал одним из служителей. Полностью отдавшись вере, усердно занимался проповедями в соседних поселениях вокруг Феникса, за что часто был побиваем и гоним, зато получил богатый опыт. Когда с подачи храма Огня открывалась колония Флагпула, Хирам оказался самым очевидным кандидатом для создания здесь часовни. С тех пор проповедует в Флагпуле, учит местных жителей грамоте, также заменяет костоправа и гробовщика.
- Образ персонажа:
 - Спрайт в балахоне, как у Хакунина (балахон Последователей Огня в Фениксе слишком яркий для данного этапа игры). Внешность продиктована скромными требованиями священника, привыкшего к лишениям.

- [устарело] Эпатажный перец по типу гуля-епископа в Канзас-Сити в FT.
- Примечание: имя Хирам выбрано из библейских имен, как это было принято в случае культа Повелителя в F1.
- **Снаряжение:**
 - Пустошная текила как намек на предстоящий Феникс и отличное дополнение к образу монаха.
- **Диалог:**
 - Важно: если культ Огня в Фениксе будет уничтожен, то диалог с монахом меняется. *«Я же говорю – оставьте меня в покое... О, это вы. Не обращайтесь внимания. – Вас кто-то беспокоит? – О да. Колонисты перестали мне доверять после падения нашей веры на юге. Они хотят изгнать меня из города. Но мне теперь некуда идти.»*
 - Выполняет функции костоправа за небольшое пожертвование церкви, то есть лечит травмы ГГ.
 - *«Я так много слышал про эту Войну... - О да, люди начинают забывать. Если бы нам не приходилось бороться за выживание из-за последствий Ядерной Войны, то и вовсе забыли бы. Люди ничему не учатся.»*
 - Принимает пожертвования. После N пожертвований даст рекомендательное письмо ГГ. *«Мне хотелось бы помочь вашей церкви. Мне кажется, что вы делаете важное и нужное дело.»*
 - [устарело, но полки с книгами поставить] Единственный обладатель небольшой библиотеки в этих краях – книжное собрание со стандартным скриптом для повышения навыков. Для изучения нужно получить разрешение. Варианты:
 - Уговорить высоким Красноречием
 - Купить доступ за большие крышки
 - Помочь в местных квестах
 - Стать членом культа
 - Убить владельца

Эн Брендли, администратор «Сонора Экспресс»

- **История персонажа:**
 - Городская девушка из Феникса, где она занималась разносом посылок, затем торговлей и сотрудничеством с караванами. Но бизнес Феникса был слишком “душным” и тесным, поэтому узнав об открытии филиала «Сонора Экспресс» в Флагуле тут же отправилась в опасное путешествие с дилижансом. Последователь Огня, также ушедший с этим дилижансом, помог ей с повышением навыка грамоты. Сама говорит, что она здесь «скорее для заработка».

- Образ персонажа:
 - Достаточно независимая карьеристка, чтобы удерживать свой бизнес в колонии и уметь договариваться с нужными людьми. Во время путешествия завела наиболее выгодного партнера среди гарнизонщиков, что дало ей прочную защиту в городе, но вынуждена терпеть измены мужа.
 - Некоторые черты можно заимствовать от героини фильма «Бойня в Драгун-Веллс» 1957 года, Эн Брендли. Образ напористой бизнес-леди, ищущей свободы, стереотипы об ирландских эмигрантах. Её интересует только бизнес, ей нет дела до города как такого, она разборчива в выборе знакомств и наверняка вертит многими в городе как пожелает.
- Снаряжение:
 - Ощутимое количество крышек (генерировать скриптом). Уцелевшая книга, которую она читает для повышения навыка чтения.
- Диалог:
 - Услуги по переброске вещей в Феникс подобно почтовым ящикам в FNV, но за крышки.
 - В диалоге отобразить, что плохо умеет читать. При средней Эрудиции можно подловить, расскажет, что первичный курс грамоты проводят для всех работников Экспресса и караванщиков волонтеры из Последователей Огня.
 - Расспросить про довоенные деньги; расскажет про их обмен на крышки в Фениксе.

Бармен



- История персонажа:
 - Мотался по жизни, не находя себя. Таким как он не было места в жестоком конкурентном Фениксе, поэтому он ушел оттуда с первой же волной эмигрантов в колонию Флагпула, когда та была организована. Будучи хорошим знатоком алкоголя решил организовать здесь бар. Дело пошло в гору, и это заставило его открыть в себе бизнес-качества.
- Образ персонажа:

- За образец персонажа взят стереотипный усатый бармен из финала фильма «Непокорный форт» 1951 года. Клетчатая рубашка, усы, податливый покорный характер, словоохотлив, коммуникабелен.
- Товар:
 - Пустошная текила и пиво (их привозят караваны из Феникса), закуска. Выбор не богат. Если самогонный завод в Фениксе уничтожен, то товар сокращается.
 - При высокой местной репутации делает скидку, при низкой – поднимает цены. Это должны быть ощутимые значения.
 - При низкой Торговле можно убедить продать немного разной химии (антирадин, стимулятор), но лишь разово.
- Диалог:
 - Расспросы про алкоголь из Феникса.
 - Ему можно продать зубы крысиного короля по высокой цене или отдать бесплатно за репутацию и выпивку.
 - Про рабство: *«Я слышал, что недавно сюда привезли новых рабов. – Рабов? Значит, вот как это называют чужаки. На самом деле здесь нет рабов. Но есть каторжники в тюрьме на окраине города. Там содержат преступников из разных уголков Соноры. В основном, из Феникса.»*
 - Рассказывает про игровой автомат и игрока, который умер от истощения во время игры, недобрав пары очков. Могилу игромана можно найти где-то на картах города. Крест с ироничной надписью вида *«Он думал, что жизнь – это игра»*.
 - За победу дарит выпивку и выражает иронию или сочувствие по поводу игромании персонажа: *«Обыграть этот автомат – это сильно. Вот, возьми за мой счет прохладительного. Тебе стоит опустошить голову после такого напряжения.»*
 - При Рукопашке 70 торговец примет ГГ за вышибалу и повысит для него цены на 5%.

Дама в баре

- История персонажа:
 - Отправилась в приключения, так как рутинная жизнь в городе ей не по душе.
- Образ персонажа:
 - Образ авантюристки, приехавшей “в погоне за золотом/ураном”. Дама с дурными манерами, ценит выпивку и авантюры.
- Снаряжение:
 - Ничего кроме алкоголя. Но перед переходом на карту лагеря Навахо экипируется хорошим холодным оружием.

- Диалог:
 - «Сюда бегут только два типа людей – те, кто бежит к чему-то, и те, кто бежит от чего-то. К кому принадлежишь ты?»

Рабы в загоне:

- Собственно рабы из Виллы и мадре ГГ.
- Раб-дикарь одного из местных племен. Сильный акцент. Расскажет о прошлом Флагпула – как племя поработили для работы на благо колонии. Его можно уговорить участвовать в бойне во время побега.
- Раб-преступник, которого поработили за бандитизм на трассе. Его можно уговорить участвовать в бойне во время побега.
- Раб-неудачник, которого поработили за долги.

Сан-Брамин



Карточка локации

Критерий	Описание
Локации	
Расположение на карте	На базе довоенного городка Уикенберг.
Антураж	Палаточный пустынный городок на базе старых руин.
Тайники	
Население	
Численность населения	
Криттеры	
Социальный строй	
Факторы выживания	
Источники воды	Самостоятельные поставки из реки Колорадо, сборщики пустынной воды
Источники пищи	Брамины местного разведения
Источники энергии	Нет
Защита от врагов	Оружие ближнего боя, массовость обитателей
Защита от прир.явлений	Шатры
Внешняя торговля	Брамины, мясо браминов, изделия из шкур браминов, грузоперевозки
Уникальное предложение	
Прелюдия при посещении	
Уникальный лут	
Уникальный апгрейд	
Уникальный криттер	
Кат-сцена	
Отличительный статус	

Предыстория

Дата	Событие
2077	
2167	

- В образе локации обыграть индейцев Аризоны. В приоритете [явапай](#), затем [чирикава](#), западные апачи и др. Явапай состояли из 4 независимых групп, а те состояли из кланов. Племя попадает в территорию вокруг Феникса и Сан-Брамин. Но можно немного взять от бедуинов, реднеков, рельсовых кочевников Wasteland 1 и 2.
 - В мире игры лагерь стал центром снабжения браминов, которых пасут в окружающей пустыни месяцами, а затем приводят в основной лагерь на убой или продажу. Племя неблагосклонно к чужакам, порой обманывает их.

- Нередко явапай жили в заброшенных поселениях пуэбло. Википедия: «Близ Фиш-Крик в Аризоне находился летний лагерь под названием Ananyike («насест перепёлки»), в котором могло находиться до 100 человек, питавшихся плодами опунции, а также охотившихся на кроликов и лесных крыс. Зимой лагерь были более крупными и состояли из нескольких семей, а с наступлением весны лагерь распадался, и семьи самостоятельно занимались сбором весенних плодов.»
- Википедия: «В 1851 г. семья Оутмен (Oatman) попала в засаду, которую предположительно организовало племя явапай. Были убиты Ройс Оутмен, его жена и четверо детей. Тяжело раненый сын Лоренсо был брошен умирать, однако выжил, а сёстры Олив и Мэри-Энн (Olive, Mary Ann) были проданы в рабство племени мохаве, где малолетняя Мэри-Энн вскоре умерла от голода, вызванного неурожаем. В отличие от явапай, племя мохаве хорошо отнеслось к пленной Олив, и через два года она вернулась к белым. История получила широкий резонанс и усилила опасения белых поселенцев по поводу переселения в Аризону.»

Планировка



Локация №1 – Баррикады (Лагерь миссионеров)

- [Описание района устарело, нужно переписать]
- Необжитые развалины, занесенные песком (нужно поработать над оформлением). Секта браминопоклонников перекрыла здесь участок дороги из Феникса. Тем самым караваны и делегации не могут безопасно пройти в Сан-Брамин со стороны Феникса.
 - Среди домов и улиц стоят многочисленные баррикады. Некоторые из них можно взорвать, чтобы освободить проход. Проход по локации строится зигзагом в духе FT.
 - Ловушки – мины и капканы. Предупредительно поместить труп налетчика перед зоной с ловушками.
 - Перевернутый киоск для вида с разбросанными хламом и разбитыми горшками.
- У южного входа в локацию разбит лагерь миссионеров из Феникса. Они останавливают ГГ, когда тот впервые приходит в город.
 - Вместе с захватчиками пришел проповедник Огня из Феникса.
 - Одному из захватчиков можно поместить гранатомет в руки и гранаты 40 мм для кражи.
 - Ящик с осколочными гранатами в палатках – заколочен или просто нельзя юзать пока видят.

- На севере карты жрица Нана с телохранителями. После диалога направляет ГГ к вождю. Другие нпс появятся здесь только по квесту для бойни.
- Подземный ход для безопасного перехода на другой конец карты через изолированный коллектор. Можно поместить немного крыс и скелет с лутом. Важно: люки в подземку нельзя юзать в бою, иначе это может нарушить процесс атаки двух фракций.

Локация №2 – Торговая площадь

- Облик локации складывается из реконструированных довоенных строений в сочетании с палатками и тентами. Этакий бедуинский/индейский/пустынный стиль местного народа. По большей части от старого города здесь остались руины, вокруг которых жители устроили палаточный лагерь, но имеется несколько отдельных восстановленных зданий. На улицах много песка, жители говорят о песчаных бурях, здания глубоко погрязли в барханах.
 - Примечание: в реальной Соноре барханы встречаются [несколько южнее](#), ближе к мексиканской границе.
- Проконтролировать:
 - Обычное оружие нпс: тыковка для скота, старый револьвер, дробовик.
 - Алкоголь на локации должен быть редким и весь он послевоенный (текила из Феникса).
- Торговая площадь с пустующими торговыми лотками. Вокруг остатки старых зданий, погрязшие в песке. Жилые палатки. Закрытая кожевня.
 - В поселении много детишек.
 - [отказ, избыточно, хотя подходит как иллюстратор событий у рейнджеров] Караванщики, к которым можно приобщиться для путешествия до базы рейнджеров. Если база будет уничтожена (затоплена дамба или убиты многие рейнджеры), то караван сначала расскажет об этой проблеме и не станет больше туда ходить, а затем вовсе исчезнет с карты.
- Жилые хижины, разместившиеся в старых зданиях (пуэбло) и палатках.
 - [впрочем, его также логично поместить в здание святилища] Штаб-квартира рейнджера в отдаленном углу карты. Рейнджер курирует церковь в борьбе против захватчиков. Вокруг него 2-3 сторонника обсуждают план действий.
 - Один из местных жителей периодически готовит 2-4 шт Потроха со специями – нигде больше этого продукта в регионе не найти.
 - Возле одного из домов среди мусора Свежевскопанная земля. В ней пасхалка – протухшее мясное блюдо. Можно также в мусорку поместить.
 - Семейка не приветлива, нужно дать еды/воды/алкоголя (поюзать на нпс) – тогда они будут более разговорчивы и расскажут о том, как им здесь живется. За это дается 100 опыта. Можно запугать жителей с тем же результатом, но понижением репутации.

- Гадалка на браминьей крови. При низкой славе или большом числе жертв гласит «Твоё сердце наполнено черной кровью.»
- Общественный туалет, внутри пустошная жвачка. Рядом «выгребная яма», аналогичная «свежевскопанной яме», но иначе подписывается при осмотре. При разрытии немного отравляет. Внутри личинки и что-то еще от Удачи.
- Святилище Божественного Брамина:
 - Занимает большое довоенное здание из красного кирпича на три этажа с крышей-купол. Нижний этаж уже погряз в песке. За образец оформления взять здания [Капитолий штата Аризона](#) в Финиксе и [Yavapai County Courthouse](#) в Прескоте.
 - Во фриплее на фасаде появятся флаги культа, если скотоводы заключат союз с Фениксом. Если заключат союз с рейнджерами, то у входа появится парочка рейнджеров-охранников.
 - Тюремная камера. Здесь держат заложников – диверсантов из Феникса. Следует учесть все пути прохождения квеста (скрытый, боевой, мирный). У надзирателя ключи от дверей.
 - Надзиратель улучшит погонялку для скота, если ГГ завершит местный сюжет в пользу СБ.
 - Охрана вооружена погонялками, охотничьими ружьями, дробовиками. У одного из нпс можно своровать 5-7 метательных ножей.
- По краю карты разместить старые автомобили, но с уникальной графикой – на половину засыпанные песком.

Локация №3 – Загоны браминов

- Фраза при первом посещении района: «В этом районе сладко пахнет браминьим навозом».
- Местные вооружены копьями, погонялками для скота.
- Собственно загоны с брамами.
 - Несколько лопат лежит в загонах (можно рендомизировать размещение с поправкой на Удачу).
 - Много свежевскопанной земли. Почти все пусты, в одной лежит текила.
 - Целая гора говна. См в разделе событий. Важно – скрипт писать без Ivar.
- Скотобойня внизу карты, ниже загонов. Инфотриггер на входе о мухах и зловонии. Море крови на полу, мясо в шкафчиках, туши на просушке, резиновые сапоги, веревка. Снаружи свежевскопанная земля с личинками. Здание заперто, никого нет.
- Администрация гильдии скотоводов.
- Парочка мелких жилых домов или палаток. Внутри копьё.

Локация №4 – Погребенный Город

- Старые развалины, погребенные под слоем песка. Под песком образовался лабиринт из остатков канализации, комнат, подвалов и провалов. Лабиринт должен быть сложным и запутанным с переходами между уровней (см шахты Реддинга).
- Вход в подземку – параллель с древними храмами Египта, вырубленными в скале, из горы песка сияет спуск вниз.
- Инфотриггер на входе: «Похоже, эта древняя канализация была кем-то изрыта». По мере продвижения вглубь ГГ обнаруживает всё больше останков животных и людей – кости, кровь, предметы.
- Лабиринты наводнены живностью – муравьи или кротокрысы? Если муравьи, то можно сделать отсылку на фильм «Они!»
- Хорошо бы задействовать здесь верёвку, динамит, лопату.
- Отличное место для тайников и реликвий.
- Помещение с потерянными детьми.
- Древний сухой коллектор, через который неминуемо придется пройти. Здесь появляется Эль Монстро. Продумать тактику скрытного прохождения. Реализовать ловушки, в которые можно заманить когтя, идеи:
 - Отвесные стены, которые можно обвалить на голову врага.
 - Поджечь горючие бочки.
 - Разлить зеленую жижу из бочек и водить когтя по этой жиже (слабый урон).
 - Незадействованные капканы, которые нужно активировать заранее (хотя они логично смотрелись бы лишь в начале лабиринта, где кто-то мог заранее их установить).

Персоналии

Джордж Крук, начальник отряда



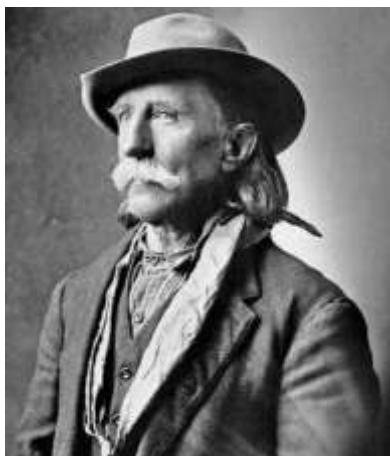
•

- История персонажа:
 - Родился и вырос в Фениксе, но много путешествовал по окраинам города, вплоть до Ту-Сана и Флагпула. Зарекомендовав себя отличным командиром и стратегом, получил внимание от церкви Огня. При создании колонии Флагпула был приглашен для зачистки местности от враждебных дикарей. Теперь же перед ним поставлена новая задача – подготовить земли скотоводов для создания новой колонии.
 - Персонаж исчезает с карты после финала местного сюжета.
- Образ персонажа:
 - Прообразом персонажа является [George R. Crook](#). Он несколько лет боролся с индейцами в Аризоне, успешно проводил рейды против явапаев возле Уикинберга.
 - Боевитый вояка, умом вне боя не блещет. «Я человек подчиненный. Выполняю приказ высшего командования.»
 - Одет в метал броню с патронной лентой крестом на груди.
- Снаряжение (Кража 80): Вооружен пулеметом или автоматом.
- Диалог:
 - Особая реакция на мантию Последователей Огня или титул.
 - В разговоре должен четко выражать недоумение по поводу борьбы Сан-Брамин: «Я удивлен, что им знакомы основы тактики.» Позже окажется, что скотоводы вовсе не знакомы, за них думают рейнджеры.

Рядовые миссионеры

- Рядовые на стартовой карте.
- Реагируют на Винчестер в руках ГГ песней «Carabina Treinta Treinta» («Карабин 30-30»). Винчестер 1894 года увековечен в известной песне солдат Панчо Вильи «Carabina Treinta Treinta».

Оскар, рейнджер-куратор



•

- История персонажа:
 - .
- Образ персонажа:
 - ?.
- Снаряжение (Кража 80):
 - .
- Диалог:
 - Особая реакция на мантию или титул Последователей Огня, на титул рейнджера, на уничтожение дамбы Паркера.

Джеронимо, верховный вождь племени



- История персонажа:
 - Объединил разрозненное племя перед лицом угрозы из Феникса.
- Образ персонажа:
 - Прообразом персонажа послужил вождь апачей [Джеронимо](#).
 - Ворчливый старик с устаревшим мировоззрением, которого волнует «куда катится молодежь», вечно недовольный и хмурый.
 - Одет в балахон из браминьих волос. Возможны амулеты и бусы из костей брамина с украшением из металлолома (вроде гаек, гильз). Сильно смуглый, морщинистый.
- Снаряжение (Кража 80):
 - .
- Диалог:
 - Особая реакция на мантию Последователей Огня. Отказ говорить при наличии оружия в руках ГГ.

- Расскажет о своём племени.

Жрец Нана (у входа на локацию)



- История персонажа:
 - ?.
 - Убийство Наны на стартовой карте не делает ГГ врагом поселения (в отличие от убийства на других картах), так как это спишут на миссионеров. В разговоре со старейшиной будет сцена, где один из дикарей вбегает с сообщением о бездыханной Нане + рядовые плавающие реплики у жителей.
- Образ персонажа:
 - Женщина-жрец.
 - Названа в честь [вождя](#) из племени чирикауа-апачей (обитали в районе Финикса). Тот, правда, был мужчиной.
- Снаряжение (Кража 80):
 - ?.
- Диалог:
 - Особая реакция на мантию Последователей Огня.
 - ?.

Жрец Мангас (на площади)



-
- История персонажа:
 - .
- Образ персонажа:
 - Прообразом персонажа послужил воин апачей [Мангас Колорадос](#).
 - Желчный и нетерпимый к чужакам. Вечно недовольный, крикливый, порицает молодёжь.
- Снаряжение (Кража 80):
 - Различные вещи внешнего мира, которые он намерен сжечь. Их можно выкупить через бартер. Подобрать те предметы, которые реально полезны игроку – стимулятор, крышки, текила, книги и т.п.
- Диалог:
 - Особая реакция на мантию Последователей Огня.
 - Реакция на мотоцикл ГГ.
 - Совершает публичное порицание Чатто и еще нескольких молодых за инакомыслие и прогибание под чужаков.
 - «Вот, смотрите, что принесли нам эти продвинутые люди со всем их прогрессом! Мы были сплоченной нацией, но огнепоклонники принесли нам эгоизм. Мы верили в одного бога, но они научили нас спорить о религии. Мы хотели добра для своих соплеменников, но теперь кланы конфликтуют между собой. Нас научили торговать браминами как предметами, хотя эти животные священны. Сколько еще чужаки будут разрушать наши устои и навязывать нам свое понимание вещей? Сколько еще распрей внутри общины они вызовут одним только своим появлением?»
 - Жрец прочесал население в поисках вредных предметов чужой веры и изъяс их для публичного сжигания. ГГ может выторговать их бартером.

- Даёт миниквест по уничтожению самогонного аппарата в казино Феникса. За это делится различными довоенными предметами.

Жрец Хенаро (торговец браминами)



- История персонажа:
 - .
- Образ персонажа:
 - ?.
- Снаряжение (Кража 80):
 - .
- Диалог:
 - Особая реакция на мантию Последователей Огня.
 - Реагирует если ГГ приехал сюда на байке: «Эй! Это штука, на которой ты разъезжаешь, распугала всех моих браминов! В следующий раз проезжай по другой улице, болван!» Грубый ответ понижает репутацию.
 - ГГ: У нас на Вилле ходили слухи о племени вакеро, что пасет рогатый скот. Эти рассказы вызывали много недоумений. Как вы смогли приручить бешенных браминов? / Они не всегда были такими. Несколько поколений назад они были домашники животными. Легены говорят, что их ниспослал Бог Брамина людям, чтобы те выжили в суровой пустыне. Но затем за свои проступки людей покарала Небеса. И одним из наказаний стало бешенство скота.
 - [Далее] / Брамины разбежались по пустыне, отказывались возвращаться в стойла и скрывались от людей. Их нрав стал диким. Но наши предки сохранили нескольких браминов благодаря крепкой вере в Бога Брамина.
 - Зачем брамину вторая голова? / (пожимает плечами) Пути Бога Брамина неисповедимы. Но наши жрецы думают, что это такое наказание людям.

Чатто, наследник Джеронимо



- История персонажа:
 - .
- Образ персонажа:
 - Назван в честь [одного из воинов](#) апачей.
 - ?.
- Снаряжение (Кража 80):
 - ?.
- Диалог:
 - ?.

Ронни, кожевник

- История персонажа:
 - Не существенно.
- Образ персонажа:
 - Весельчак, очень любит своё кожевенное дело.
- Товар:
 - Изначально магазин пуст, торговать отказывается из-за проблем с оккупантами.
Варианты раскрытия товара:
 - Завершение местного сюжета
 - Высокая Торговля
 - Высокая репутация
 - Важно: в его товаре изначально нет бутылочных крышек. Крышки появятся, если СБ всё же был захвачен чужаками.

- Броня из кожи, кожаные куртки и другие кожаные изделия, веревка.
- Кожаный мешок для мотоцикла под заказ.
- После завершения местного сюжета в товаре разово появятся предметы вооружения от сил захватчиков. Об этом должна быть отдельная реплика при диалоге, чтобы игрок не пропустил. Среди товара будет ПП22LR.
- Диалог:
 - Особая реакция на мантию Последователей Огня.
 - О броне рейнджеров, которую изготавливают здесь.
 - См квест на торговый союз в ГаражСити.
 - После всех событий в угоду Сан-Брамин и при положительной репутации подарит герою погонялку для скота, а также раскроет свой товар.

Рейнджеры



Карточка локации

Критерий	Описание
Локации	
Расположение на карте	На базе довоенной дамбы Паркера (Parker Dam).
Антураж	
Тайники	
Население	
Численность населения	
Криттеры	
Социальный строй	
Факторы выживания	
Источники воды	Река Колорадо (очистка оборудованием на ГЭС)
Источники пищи	Охота, дар от поселений за помощь в решении проблем, трофеи с бандитских лагерей
Источники энергии	Действующая ГЭС
Защита от врагов	Изолированные и неприступные помещения ГЭС и надстройки на дамбе, радиосвязь
Защита от прир.явлений	Помещения ГЭС
Внешняя торговля	Оказание защиты, изготовление патронов, электроэнергия ГЭС, радиосвязь, чистая вода
Уникальное предложение	
Прелюдия при посещении	
Уникальный лут	
Уникальный апгрейд	
Уникальный криттер	
Кат-сцена	
Отличительный статус	Аризонский рейнджер

Предыстория

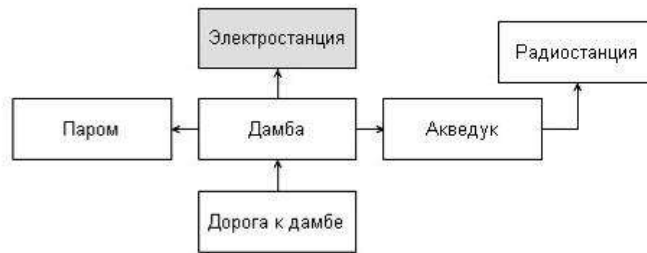
Дата	Событие
1909	Рейнджеры Аризоны расформированы.
1934-1938	Построена дамба Паркера на реке Колорадо.
1957	Восстановлены рейнджеры Аризоны, их местом базирования выбран город Тусон.
1960-е	Построен аризонский акведук.
2077	
2167	

Экскурс

- Дамба Паркера.
- Здесь начинается аризонский акведук, который идет в Финикс и далее в Тусон.
- Туризм, связанный с дамбой, водохранилищем и рекой Колорадо.

- Южнее расположена индейская резервация.

Планировка



Локация №1 – Дорога к дамбе

- Автомагистраль 95 в направлении север-юг, идущая к базе рейнджеров.
 - Карта вверху уходит в каньон (нужна своя графика скал).
 - На севере через дорогу перекинуты дорожные указатели, на одном из них краской нарисован символ рейнджеров.
 - Внизу карты у дороги стоит вот этот дорожный знак (изучается Наукой):



- Вокруг дороги плотные кактусовые заросли Соноры. Нарисовать кактусы особо крупного размера, которые больше нигде в игре не встречаются.
 - Пара больших скорпионов, подальше от фермеров.
 - Ночью часто слышен стрекот насекомых.
- Лачуга фермеров:
 - Фермеры – муж и жена.
 - Из лута лопата, у фермеров можно своровать воду.
 - [отказ] Неподалеку для вида труп малого радскорпиона, убитого фермерами.
 - Колодец возле дома фермеров (нарисовать свой арт). Рядом большой вертикальный бак для хранения воды, от него идут трубы для орошения фермы.
- Зброшенная лачуга по другую сторону дороги от фермеров:
 - На входе инфотриггер. При Восприятии ≥ 5 добавляется замечание о следах крови.

- Погреб под этой лачугой, подписывается как «Укрытие от налетчиков». Вход туда неприметен. При проходе к погребу растяжка с гранатой. В нём могут быть припасы на случай осады врагами, монтировка, на полу спальный мешок.
- В подвале беглец – см описание в разделе событий.
- Собачья могила (так и подписать) со скриптом свежевскопанной ямы. Внутри личинки и один патрон.

Локация №2 – Инфоцентр рейнджеров

- Этот уровень должен красиво и богато светиться фонарями в ночное время (фонари вдоль дороги, над входом к лачугам, на КПП, освещение дамбы). Освещение пропадает после размыва дамбы.
- Автостоянка, здесь разместится байк ГГ. Караван бродячего торговца. Здесь ведут строевую подготовку.
- Здание инфоцентра. Приёмная с кадетом, далее кабинет командира. Шкафчик командира с патронами и стимулятором.
- [отказ] Лачуга полевого врача. Сюда на заметное место возвращается рейнджер из логова Шакалов.
- Вход в надстройку на [дамбе Паркера](#). Дамба – метафора регулирования кого-либо или чего-либо, а её стационарность намекает на стагнацию, стабильность, сохранение действующего режима или устоев.
 - Дамба и надстройка меняют внешний вид после разрушения.
 - Вход охраняется двумя постовыми. См в разделе событий.
 - Пространство перед входом должно быть свободным, так как рейнджеры – отличные тактики, им нужен хороший обзор для защиты от нападения. У надстройки имеются дюзы для защиты от нападения.
 - Перед входом упреждающий знак (см образцы реальных знаков этой дамбы в папке локации).



○



-
- Надстройка на дамбе. Выполняет функцию укрепления против врагов и непогоды, защищает проход в электростанцию.
 - Зал для тренировок: матрасы, препятствия, чучела, шкафчики для хранения амуниции на время тренировки, кадеты на строевой подготовке.
 - Зал для ведения лекций и собраний с множеством сидений и доской.
 - Столовая.
 - Помещение интенданта. Запертый склад интенданта. Столик с разобранными патронами для Ремонта.
 - Спуск к электростанции и подъём к подъёмным механизмам шлюзов.

Локация №3 – Интерьер дамбы

- Здесь спать нельзя!
- Важно: Если после уничтожения дамбы ГГ попадет сюда через чит-кнопки, то автоматически телепортировать его в соседний район.
- Дохлая крыса для вида, если помещения будут пустоваты на события и лут.
- *Уровень 1 – Электростанция (машинное отделение).* Большое строение сбоку дамбы, где собственно вырабатывается электричество.



-
- Большой зал с гидрогенераторами (см [видео](#)).



-
- Персонаж в комнате отдыха, с которым можно играть в карты.
- *Уровень 2 – Центр управления дамбой.* Небольшое помещение как бы находится выше зала с гидроагрегатами, из окна простирается обзорный вид на зал.
 - Мониторы слежения и прочее контролирующее оборудование.
 - Пульт управления дамбой (Наука 100), где можно дать команду для спуска шлюзов. Вместо пароля можно добыть карту допуска у смотрителя дамбы.
 - Терминал с записями генерала (меняются в зависимости от стадии сюжета и выполненных квестов):
 - Про Шакалов
 - Диверсии в Флагпуле
 - Поддержка борьбы Сан-Брамин против культа Огня
 - Поддержка повстанцев и шпионаж в Фениксе
 - Поддержка борьбы беглых рабов против жестянщиков в ТуСан, Джефф Киддер получает припасы
 - Упоминание угрозы с юга
 - Зал для совещаний старейшин. Совещания записываются на терминал, их можно прослушать и таким образом узнать о том, что именно рейнджеры подстроили стрельбу на Вилле по сюжету, когда ГГ отказался вступать в ряды рейнджеров после освобождения соплеменников из Флагпула.
- *Уровень 3 – Шахта подъемного механизма.* Тесные технические коммуникации над дамбой, где механизмы удерживают тросами шлюзы. В реальности шлюзов 5, но для игры достаточно показать один. Ржавые моторы, тросы, вентиляционная система, стены увешаны трубами.



○

Локация №4 – Радиостанция рейнджеров



- Территория вокруг станции:
 - Кладбище рейнджеров. В каждой могиле по 1-5 патрона, в основном 44 и 308 калибров. Об этой традиции (закладка патрона) должен кто-то заранее рассказывать из местных рейнджеров, чтобы дать игроку наводку.
 - Каменистый ландшафт
 - Антенна и подсобка с радиопередатчиком под ней
 - Резервный генератор (блок питания) в отдельном строении
- Помещения станции:
 - Комната с радиоприемником. Здесь находится связист.
 - Комната картографа. Здесь находится картограф.
 - Большой стол с картой и записями для изучения Науки. «Эту карту неплохо было бы изучить» Раскрывает ближайшие локации + туман войны + опыт.
 - Упоминаются водокачки и другие перевалочные пункты и аванпосты рейнджеров, которые ими используются в процессе путешествий по региону.
 - Комната управления.
 - Бабинники для записи данных.

- Терминал-дешифратор. Компьютер с данными о переговорах. Здесь можно узнать Наукой частоту и шифр радиотрансляций рейнджеров.

Локация №5 – Переправа

- Залесённый берег Колорадо. Вверху река, ниже дебри колючей растительности.
 - В лесах бродят волки, что станет препятствием для игрока на пути к парому.
 - В лесах в стороне от основной тропы попадаются капканы, установленные хозяином парома.
- Паром. Для запуска по квесту необходимо достать рукоять от парома, она продается владельцем.
- Хижина на берегу.
 - Возле хижины костер, над костром коптится мясо, Наукой можно приготовить из него вяленое мясо.
 - Хозяин парома. При нем рукоять от механизма парома.

Локация №6 – Акведук

- Поселение на берегу Колорадо возле акведука ([реальный акведук](#) построен там в 60-е).
 - «Это акведук. Искусственная река, построенная людьми Старого Мира. Она тянется на многие сотни миль через всю Аризону. Впечатляет, правда? И хотя прошло уже сто лет, акведук все еще работает. Люди прошлого были умными. Никто из ныне живущих на такое не способен.» «Ты забыл, что они уничтожили себя своим же умом? / Да... Но это не отменяет того факта, что они создали акведук для орошения пустынных земель.»
 - Огороженный бассейн акведука торчит в нижнем углу карты.
 - Ловушки на игуан.
- Жилая застройка, тесная и запутанная:
 - резиденция лидера поселенцев – довоенный дом из кирпича
 - рыбацкие хижины вдоль берега – здания послевоенные, собраны из местного мусора и руин + возможны остатки довоенных домов, но с учетом сельского быта
 - общественный туалет (положить туда личинку или патрон)
 - хижина рейнджера-ветерана Уильяма Гарта
 - простые жители:
 - типовые жители, спят по ночам, днем бродят по окрестностям, выдают случайные фразы
 - дети утверждают, что на дне реки обитает Аризонское чудовище.

- Побережье – лодки, сети, рыбацкий хлам
- 2 и 3 уровни – катакомбы акведука, наводненные свиньями.

Локация №7 – Кварц

- Кварц присутствует в игре Wasteland 1. Чем знаменито это место в реальности:
 - Это "ворота" между Аризоной и Калифорнией, трассы I-10 и SR-95.
 - Главный источник дохода – автотуризм; здесь очень много RV Park (recreational vehicle park), трейлер-парков, автодомов.
 - 13% населения находятся ниже черты бедности
 - Шахта, закрыта в 1957.
 - Руины форта Тайсон 1856 года.
 - Исторический отель Oasis, построен в 1900.
 - Могила Хаджи Али (1828-1902), погонщика верблюдов из Американского верблюжьего корпуса.
- Здесь спать нельзя!
- Лучше сделать локацию отдельной, а не районом.
- Локация постоянно облучает (чем ближе к автозаправке, тем сильнее).
- Почаще использовать инфотриггеры.
- Первый уровень:
 - Рейнджер у входа на карту, поясняет ситуацию, просит убить Обезумевших, его можно уговорить на сопровождение по локации для защиты. Пропадает после завершения основного квеста Кварца.
 - Зброшенный и разграбленный бар «Scott's Bar» как отсылка на первый Wasteland. Внутри бродит один Обезумевший. В баре автомат с облученной ядер-колой.
 - Парочка заброшенных жилых домов, где до Войны жили бедняки.
- Второй уровень:
 - По уровню бродит несколько Обезумевших, но немного – штук 5-7.
 - Лагерь беженцев, организованный на базе старого RV-парка со старыми трейлерами.
 - Хижина лидера беженцев. Запертый сундук с голозаписью, которая раскрывает, что здесь произошло. Ключ от сундука у одного из Обезумевших.
 - Автозаправка Петро-Чико (или ПосейдонОйл?) с двумя шаровыми танками по бокам, где хранилось ядерное топливо, один из баков протекает после недавней аварии. Внутри самодельный реактор, который вызвал аварию из-за криворукости беженцев – пример

того, как неумелое обращение с технологиями Старого Мира ведет к гибели целого поселения.



- Труп наемника, которого отправили сюда до ГГ.

Локация №8 – Водокачка Мохаве

- Примечание: Придется сделать в качестве района Рейнджеров или Гараж-Сити, чтобы не тратить дефицитную позицию в списке локаций. К тому же там, где предполагалась локация, она будет визуально мешаться при путешествии по карте мира.
- Эту водокачку устроили рейнджеры для своих путешествий по региону. Сама карта с её антуражем вдохновлена фильмом «Три крёстных отца» 1948.
- Сарай для отдыха с матрасами и старыми ящиками. На стене сарая нарисован краской символ рейнджеров – метка территории. Наверняка здесь есть лопата и другие инструменты, но главное – чистая вода. В сарае появятся разбойники по квесту «Дурные языки».
- Железная дорога через всю карту. Кругом растут кактусы и много травы. Можно поместить ловушки на игуан. Когда на карте нет людей по квестам здесь появляются койоты для отстрела.
- Водокачка с уникальным артом. Вокруг много маленьких кактусов и много травы, растущих здесь благодаря повышенной влаге. Из водокачки можно Ремонтом выцедить немного чистой воды.



-

Персоналии

Рейнджер-генерал



- История персонажа:
 - Прошел все стадии формирования опытного рейнджера и честным путем дослужился до звания генерала. Много скитался по пустыне, побывал в разных уголках Юго-Запада, включая Лос-Анджелес, Лас-Вегас и Финикс. Видимо, ему повезло иметь подходящее здоровье с рождения (много ОЗ), правда, в ущерб уродливой внешности (из-за чего прикрывается бородой и накидкой). Поговаривают, что все его тело покрыто шерстью.
- Образ персонажа:
 - Прообразом персонажа послужил Юпа Миральд в аниме «Навиская из Долины ветров». Но имя [Бертон Моссман](#) (Burton C. Mossman) дано в честь первого капитана Аризонских рейнджеров. [Была также идея сделать персонажа Тихоном из Fallout 1, но это слишком нагло]
 - Крепкий матёрый старец, повидавший всего на свете и наполненный мудростью Пустоши. Для цитадели рейнджеров он как аббат в аббатстве – духовный наставник и мозг фракции. Серьёзный и рассудительный. В свободное время занимается медитацией и созерцанием. В силу спорности многих вещей и возраста предпочитает не торопиться с выводами и все хорошо обдумать, что в свою очередь может стать проблемой для фракции, когда нужно действовать быстро. Например, он отказывается влезать в спор с рабовладельцами Флагпула.
 - Так как это лидер, с ним должен быть самый сложный и философский разговор, касающийся мировоззренческих вещей. Он радеет за Закон и Правосудие, хотя осознает их спорность. Считает важным сохранение самобытности общин, пока она не противоречит Единому Закону, и невмешательство рейнджеров в их внутренний уклад. Про БС: *«Они несут своё мировоззрение средствами принуждения, а это недопустимо» «Общество не готово к их прогрессивным идеям»*
- Снаряжение (Кража 100): Вооружён редким боевым револьвером. Стимулятор для компенсации боя.

Хелфорд, полевой командир



- История персонажа:
 - С малолетства в рядах рейнджеров, что позволяет ему смотреть на свою фракцию с некоторым скепсисом и переосмыслением. «Выучка с малых лет и много практики в пустыне. Отслужи с моё – и тоже станешь полевым командиром».
 - Симпатизирует в ряде аспектов Братству и может стать в итоге предателем рейнджеров.
- Образ персонажа:
 - ?.
- Снаряжение (Кража 70): револьвер магнум с патронами, стимулятор.
- Диалог:
 - Из Wasteland 2: «Наши пули несут милосердие»
 - «В полевых условиях тяжело придерживаться четких правил. Бывает, что ситуация вынуждает рейнджеров к наиболее жестким мерам.»

Часовой 1



- История персонажа:
 - Рядовой рейнджер с небольшим полевым стажем. Пока что его назначение – охранять вход на базу и готовить смену на этот пост.
- Образ персонажа:

- Ехидный тип, насмешливо смотрит на всех жителей Пустоши, хотя в случае ГГ изменит тон при смене его репутации. Скверный задира с подвешенным языком, не удивительно, что его поставили охранять вход.
- **Снаряжение (Кража 100):**
 - Одет в кожаную броню. Вооружен штурмовым автоматом (в отличие от прочих рейнджеров, предпочитающих винтовки и револьверы). В кармане: ключ от двери в надстройку, сигара, зажигалка, фальшфейер.
- **Замечание:**
 - По-хорошему постовые должны забирать всё оружие, когда ГГ переходит в надстройку и отдавать при выходе, пока тот не станет рейнджером. Подобно тому, как это сделано для казино в FNV. Но это не реализуемо. Можно лишь заставить игрока самому оставлять крупное оружие в ящике недалеко от входа, а постовым задавать проверку PID каждого оружия, что это слишком много проверок.

Часовой 2

- Молодой рейнджер, едва получивший значок и свое первое назначение – сторожить вход в дамбу. Отвечает лишь плавающими фразами (для удобства скриптинга), в диалог не входит, отсылает к напарнику.
- **Снаряжение (Кража 100):** фальшфейер, вяленое мясо, ядер-кола. Вооружен штурмовым автоматом.

Старик Руфус, смотритель дамбы

- **История персонажа:**
 - Многие годы следит за дамбой и связанной с ней техникой (например, водоочистные фильтры). Больше он ничем не занимается. Некоторые считают его нахлебником и тунеядцем.
- **Образ персонажа:**
 - За образец характера и внешности можно взять капитана судна из фильма «Тварь из Черной Лагуны» 1954.
 - Любитель поговорить, немного хитрый и назойливый старикан, но когда до дела доходит – становится серьезным. Фанат своего дела, к дамбе и электростанции относится любовно, как к жене. Пользуется своим особым положением на базе и всеобщим доверием рейнджеров, например, может нарушать субординацию.
- **Снаряжение (Кража 50):**
 - При нём единственная карта доступа от терминала управления дамбой. Также могут быть предметы из ремонтного набора, фляжка с чистой водой.

Интендант

- История персонажа:
 - Предыстория не существенна, но для массы можно придумать. Скорее всего, он стал интендантом после травмы, так как здоровых рейнджеров отправили бы участвовать в полевых операциях.
 - Заведует койками. Ведет торговлю с караванами, но с частными лицами не торгует. Чтобы заторговал, нужна высокая Торговля (товар раскрывается по мере Торговли) или статус рейнджера.
- Образ персонажа:
 - ?.
- Товар:
 - Патроны (в основном к револьверам и винтовкам, иногда дробовикам)
 - Ракетница (1 шт) и боеприпасы к ней (модифицированные тоже? если да, то по раскрывать их по мере Торговли)
 - НЕ использует бутылочные крышки
- Диалог:
 - Выдает награду за квесты. Выдает снаряжение по выбору за титул рейнджера.
 - Жалуется на торговый переполох в Сан-Брамин.

Офицер связи на радиостанции



-
- История персонажа: Не существенно.
- Образ персонажа:
 - При написании персонажа за образец бралась реальная девушка со скверным характером.
 - Женщина неприступного строгого характера. Флирт с ней кажется невозможным, но попытаться можно.
- Снаряжение:

- При смерти кладется 1 шт Рация, но при условии, что ГГ ее не выпросил по квестам.

Картограф

- Диалог с ним сулит повышение навыка Выживания, если ГГ стал рейнджером.
- Наверняка заинтересуется Сенсором Движения.

Кадет Пресли



- История персонажа:
 - Всего лишь один из кадетов.
- Образ персонажа:
 - Своевольный парень с сильно завышенной самооценкой. Напористый, непокорный. По началу презрительно относится к жителям пустошей. Весьма кровожадно отзываясь о преступниках, хотя сам еще никого не убивал. В ходе своего квеста однако персонаж может изменить свои взгляды на мир.
- Снаряжение:
 - Только простое оружие, полезное в квесте.

Уильям Гарт



- История персонажа:
 - Прототипом персонажа стал Tim "Nailer" Foley, основатель [«Arizona border recon»](#).

- Отслужил своё в рядах рейнджеров и ушел "на пенсию". Теперь охраняет поселение Акведук, являясь связующим звеном с базой и выполняя в какой-то мере роль шерифа, хотя официально таковым не является.
- Образ персонажа:
 - Отличный всесторонне развитый боец, особенно в области легкого оружия. Спрайт кожаной брони с высокими броневыми характеристиками. Вооружен револьвером (выгоден в Акведуде из-за его тесной застройки).
 - Закостенелый вояка, одержимый чувством долга, который даже на пенсии не может успокоиться. Всегда на стороже, весьма подозрителен, недоверчив к чужакам, спит с револьвером под ухом. Не приклонен в своих убеждениях.
- Диалог:
 - Говорит простыми предложениями и в целом не любит много болтать. Первом делом в разговоре с ГГ будет допытываться, кто он и что здесь делает.

Рядовые рейнджеры

- Предпочитают дальнобойное оружие среднего класса + боевой нож + револьвер. Одеваются в кожаные доспехи.
- Сделать развернутые плавающие реплики.
 - «Ядерный Армагеддон был плодом гордыни и глупости. Теперь мы платим за это.» (фраза Тихо F1)
 - «Я предпочитаю густой портер, ну или Ядер-Колу.» (фраза Тихо F1)
 - «Слышали новость? Кто-то рыл могилы наших братьев. И на мутантов из пустошей это не похоже.» (если ГГ копал местные могилы)

Караванщик

- История персонажа:
 - Путешествует по безопасным землям рейнджеров со своими слабоумным сыном-качком (или братом?). После приобретения брамина в Сан-Брамин стал раскручиваться, а до того был довольно бедным торговцем. Не факт, что его приобретение брамина было полностью честным.
 - Может безопасно сопроводить до Сан-Брамин за награду.
- Образ персонажа:
 - Лысеющий хитрюга, готовый впарить что угодно ради своей выгоды. Поэтому язык у него подвешен, а товар сомнителен.
- Торговля (обновляется?):
 - Товара мало, так как распродал всё рейнджерам.

- Главный его товар – это крышки, рейнджеры не желают их принимать. В диалоге поясняет этот аспект развёрнуто.
- Ядер-кола и облученная ядер-кола по квесту.
- 1 шт Антирадина, полезен в Кварце.

Фермеры

- Группка типичных фермеров под покровительством рейнджеров.
- Муж: За образец характера и внешности можно взять отца из фильма «Дорога грома» 1958 (см например 10 минуту). Внешность стереотипная: пышные отчасти седые усы, шляпа, клетчатая рубашка, рабочие штаны с подтяжками, вечный прищур от работы на солнце. Говорит прерываясь (говорить вообще не любит) и периодически причмокивая (так как вечно жуёт табак).
- Если дамба уничтожена, то фермеры становятся крайне недоверчивы.
- Темы для диалога:
 - О рейнджерах. При высоком Красноречии рассказывают более правдивое отношение к рейнджерам, которое однако в глаза им не скажут. Упоминают, что вокруг есть и другие фермеры под защитой рейнджеров.
 - О радскорпионах. Что за твари такие, откуда берутся (основное местообитания – пустыня южнее), каких видов бывают, слабые места в бою.
 - Утверждают как бы вскользь, что кто-то ворует у них еду с грядок по ночам и ссылаются на радскорпионов (на самом же деле это беглец в соседней лачуге, о котором они не догадываются).
 - У них пропала собака, просят найти. Как окажется, с ней разобрался диверсант из соседней лачуги.
 - Просят починить водонапорный бак. При среднем Красноречии (титул рейнджера снижает требования на 50%) можно убедить их поделиться чистой водой.

Крестьянин у могил

- Рассказывает, что его сын стал рейнджером, так как его не привлекала работа в грязи на плантации. Но в первом же задании его застрелили. За это фермер в глубине души ненавидит рейнджеров, хотя отгоняет такие мысли и оправдывает рейнджеров, он симпатизирует их представлениям о мире и также понимает, что сын сам выбрал эту дорогу. Могилу сына сделать с отдельным описанием креста. Добавить также короткий разговор с кем-нибудь из рейнджеров на эту тему.
- Рассказывает про могилы: *«Рейнджеры хоронят своих братьев по старой традиции – в землю. В могилу кладут патрон, лучше револьверного калибра. Если нет револьверного, подойдет любой другой. А если и такого нет, то кладут гильзу или стрелянную пулю. Этим они хотят сказать, что даже после смерти нельзя терять силу духа.»*

- При попытке вырыть могилы нападает на ГГ. После полного диалога персонаж уходит с карты, что позволяет рыть могилы, не навлекая его гнев.

Феникс



Карточка локации

Критерий	Описание
<i>Локации</i>	
Расположение на карте	На базе довоенного Финикса.
Антураж	Город огней с вечными дымными тучами над ним, почерневший от гари.
Тайники	
<i>Население</i>	
Численность населения	
Криттеры	
Социальный строй	
<i>Факторы выживания</i>	
Источники воды	Река Солт (очистка довоенными сооружениями), довоенные общегородские запасы воды
Источники пищи	Внешняя торговля (например, КасаНуэва и СанБрамин), крысы в канализации
Источники энергии	Городская АЭС, довоенные запасы я/б, резервные генераторы
Защита от врагов	Внешняя городская стена, вооруженные члены культа Огня, гильдия наемников, местные банды, обширное городское население
Защита от прир.явлений	Довоенные руины и коллекторы
Внешняя торговля	Оказание защиты, низкокачественная медицина, алкоголь и спирт, услуги караванщиков и транзитного центра, развлечения, интим-услуги, электроэнергия, валютный центр
<i>Уникальное предложение</i>	
Прелюдия при посещении	
Уникальный лут	
Уникальный алгрейд	
Уникальный криттер	
Кат-сцена	
Отличительный статус	Последователь Огня

Предыстория

Дата	Событие
2077	Феникс разрушен ядерным взрывом в окрестностях. Затем был охвачен пожарами, город тлеет до сих пор. Убежище 26 разрушено ядерным взрывом. Убежище 25 было спешно закрыто, в него успела заселиться лишь небольшая часть запланированного населения. Выжившие озлобились против ученых и технологов, начав на них гонения за трагедию. Те вынуждены спасать себя лично и старые книги, со временем образовав монашеский орден в стороне от разрушенного города.
2077-2160	Со временем монашеский орден терял смысл знаний, доставшихся от старой эпохи. Монахи жили мирно, пока к ним не пришли писари Братства Стали. В результате продолжительных споров монахи раскололись на два лагеря – одни считали Братство святыми посланниками, а

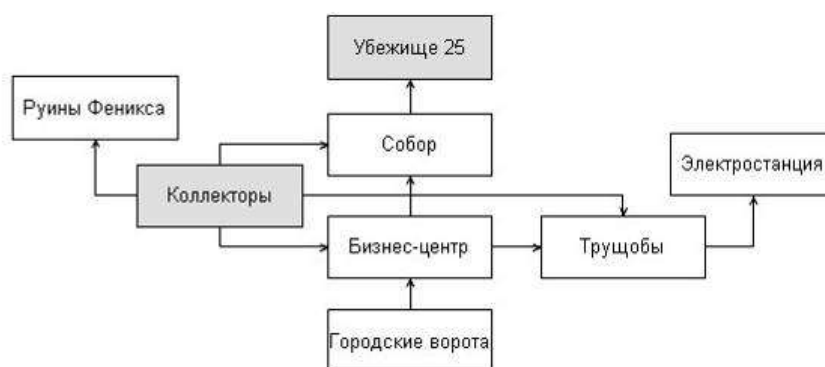
	другие искusstелями. Первых было большинство, поэтому Братство быстро завязало ордену новую идеологию через нового амбициозного лидера (старый неожиданно скончался). Новый лидер культа взял орден в свои руки.
2160	Култ становится всё более значимым в городе, внедряется в жизнь простых людей, устраивает инквизицию.
2162	Силами Братства Стали произошло вскрытие убежища 25 и порабощение его жителей. Вскоре на базе этого убежища был обустроен собор культа Огня, а в убежище – тайный центр координации культа.
2163	Власть над городом окончательно захвачена культом Огня путём кровавого переворота и подчинения несогласных. Куратором выступал агент Братства Стали. Ближайшее время в городе возникают беспорядки.
2167	Через город провозят очередную партию урана и рабов. Среди рабов оказалось несколько крестьян из Виллы, вскоре их направили на юг.

Экскурс

- До II мировой:
 - Племя [хохокам](#), владевшее этими землями до XVII века. Испанское поселение с названием Финикс означало воссоздание из пепла жизни на месте угасшей цивилизации хохокамов.
 - Открытие железной дороги в 1880 и позже – торговой палаты. До 1940-х это был региональный торговый центр.
 - В 1920-е крупнейший производитель мяса между Лос-Анджелесом и Далласом и крупный производитель хлопка.
- В 1940-х и 1950-х:
 - «Во время Второй мировой войны стремительное развитие экономики очень быстро переоплотило Финикс из центра региональной торговли в город с зарождающейся промышленностью, основанной на массовом производстве военной продукции. Кроме того, тогда же в пригородах были построены три военных авиабазы (Люк, Уильямс и Фэлкон), а также две школы пилотов Thunderbird (в Глендейле и Скоттсдейле)»
 - Центр высоких технологий, начиная с 1950-х. Например:
 - Intel (два цеха по производству компьютерных процессоров)
 - American Express (главный центр обработки информации платёжной системы)
 - Motorola (военная электроника) с 1948
 - Avnet (производство электронных компонентов)
 - Honeywell (электронные системы управления)
 - McDonnell Douglas (авиастроение)
 - В 50х развивается вентиляционная техника, ставшая популярной по всей стране.
- Другое:
 - См [список исторических объектов Финикса](#) и [Хронологию Финикса](#). См выписку в FS_Дневник.doc.

- Жаркий сухой климат (снег выпадал лишь 7 раз за всю историю города) и пыльные бури.
- 40% населения в настоящий момент – латиноамериканцы.
- Даунтаун с многочисленными небоскребами. Первым построен Heard Building в 1920. Основная застройка высотками происходила в 1960-е. Один из небоскребов показан в фильме «Мир без людей».
- Аэропорт Небесная бухта
- Парк Legend City, действовал в 60х
- Центр спорта в Аризоне. Старейшая команда – «[Arizona Cardinals](#)» 1898.
- Здесь проживает Майк Тайсон
- Место действия в фильме Хичкока «Психо»
- [Огни Финикса](#) в 1997
- Меса – спальный пригород. Построен мормонами в 1878, до сих пор 10% его населения – мормоны.
- Пригород Скотсдейл известен как туристический центр в «западно-американском стиле».

Планировка



Локация №1 – Городские ворота

- Первый приход в город сопроводить атмосферным видеороликом с демонстрацией городской стены и дымных костров.
- По периметру карты руины, плавно переходящие в пустошь.
- [отказ, эту роль берёт на себя стена] Карта начинается с моста через высохшее русло реки Солт (аутентичный объект). Мост выполняет роль метафоры, соединяя разделенные рекой дикую пустошь и цивилизацию.
- Палаточный лагерь караванщиков, площадка с повозками:
 - Почтовый караван, идущий по пути Тү-Сан – КасаГранде – Финикс – Сан-Брамин – Флагпул.

- Водный караван. Оформить их тележку канистрами для воды.
- Спецкараван между Фениксом и ТуСаном, управляется культом Огня.
- Продовольственный караван между Фениксом и КасаНуэва.
- Караванщиков можно расспросить о слухах из других поселений (результат действий ГГ)
- Проход в город находится в промежутке между двух небоскрёбов, а вокруг непролазные руины. Такой проход выполняет роль метафоры, как бы разделяя цивилизованный город и дикую пустошь. Стена также спасает от пыльных бурь, поэтому под ней много песчаных наносов. На стенах по бокам от входа большие вертикальные флаги с символом культа Огня в духе Рима/Рейха.
 - Если ГГ станет врагом культа Огня, то на стенах у ворот появятся плакаты розыска. Аналогично появится другой плакат, если ГГ станет врагом горожан Феникса.
- На момент появления ГГ здесь произошла казнь нескольких несогласных с культом Огня. Их тела сгорели на «карательном костре», рядом бродит оратор и вещает о приходе новой эры.

Локация №2 – Бизнес-центр

- Здесь нужно проявить максимум ретро: обилие неоновой рекламы, частично потухшей, ар-деко, довоенные плакаты, старые технологии, бетонные джунгли и пр. Карта строится на перекрестке.
- *Главная улица:*
 - Стандартные мигающие фонари для починки Ремонт.
 - [Отказ – избыточно] Инфотриггер в левом конце дороги о том, что впереди сплошные руины и пройти туда нельзя. Это даст намек на подземный путь и усилит впечатление о разрушенном городе.
 - Лаз, ведущий в изолированный коллектор со скваттерами.
 - Несколько попрошаек и рядовых горожан для массовки.
 - Бездомный Ллойд недалеко от входа на локацию.
 - Гопстопщик с самопалом в стороне от рынка.
 - Девочка с маракасами.
- *Офис «Сонора Экспресс»* - почтовая/курьерская служба поближе к выходу из локации. Это главный офис, филиалы есть в Флагпуле и Ту-Сане.
 - Здесь можно бесплатно принимать свои посылки из других городов и за деньги отправлять новые. *«Мы готовы перевести что угодно, даже дохлую блоху, если за это заплатят подходящую цену.»* Следует учесть, что офис в другом городе может оказаться без работника, тогда отправка туда станет невозможна.
- *Офис гильдии наемников* (они же охотники за головами, они же работоторговцы):
 - Маленькое здание. Шеф гильдии, один охранник в металлической броне.

- Вывеска должна быть незаметной, так как это серьезные ребята. На стенах внутри плакаты розыска.
- Штендер у входа для Науки с информацией о поимке преступников и найму «крепких ребят».
- Камера для заключенных, рядом «ящик для конфиската».
- *Рыночная площадь:*
 - Торговые лотки подобно Колдуотеру в FT. Каждый уникально оформить. Внешний вид меняется на разоренный, если торговец погибнет.
 - Торговец хламом, мужчина.
 - В продаже: счетчик Гейгера, веревка, гвоздодёр, чистящее средство, лопата.
 - Галогенная лампа для восстановления фары у мотоцикла.
 - 2 шт Уцелевшая книга в продаже. Расспрос про книги (25 опыта): упоминается поголовная безграмотность, заинтересовать в книгах огнепоклонников и Детей Апокалипсиса (хотя рано о них говорить, только намеки можно сделать), книги добывают старатели на руинах, книги редкая находка.
 - Торговец нарядов и брони, женщина в кожанке с ирокезом.
 - В продаже: кожаные куртки, кожаные доспехи, 1 шт дорогие стильные очки (бонус к Харизме), сапоги, отмычки.
 - Если прийти в амуниции культа Огня, то можно скосить под члена культа, и пока культ жив и не объявил ГГ врагом торговец даст скидку. Но если торговец узнает, что ГГ его обманул, то скидка аннулируется и накладывается штраф.
 - При виде ГГ в комбинезоне убежища (то есть без амуниции) расспросит и даст заказ на такие комбинезоны по повышенной цене, даст мелкую скидку.
 - Закусочная, мужчина-негр.
 - Продаёт: суп из крысы, ядер-кола, вяленое мясо, игуана, редко коробка лапши.
 - Жалуется, что поставки мяса сократились в связи с событиями в Сан-Брамин.
 - За образец персонажа брался афроамериканец из фильма «Бегущий по лезвию 2049», у которого герой расспрашивал о происхождении деревянной лошадки. Только этот персонаж более болтливый и чудаковатый.
 - Магазин оружия «Gun Grazy», как отсылка на фильм 1950 г.
 - Оформить неоновой светящейся вывеской.



- Владелец магазина Барт Тейр (в честь героя фильма).
 - В основном холодное оружие, реже огнестрел. Продаются боеприпасы и оружие под калибр 0,22LR, а продавец жалуется, что на это оружие плохой спрос.
 - Лучшее оружие скрывается. Раскрывается: Бартером, членам культа Огня, чемпиону Арены, приближенному Дона Диего, связному повстанцев. Цены повышаются, если ГГ убьёт членов гильдии охотников за головами или заработает репутацию Проклинают в Фениксе. Цены понижаются при репутации Боготворят.
- Казино «Атомная лихорадка (Atomic Rush)» с возможностью азартных игр. Название восходит к настольной игре [Uranium Rush](#) 1955 года.



- На 1 этаже казино + на 2 этаже номера и администрация + подвал.
- Вход в казино:
 - Оформить вход. Над входом висит объемная рекламная конструкция из символа атома и неоновых букв полукругом.
 - Зазывала/промоутер возле входа.
 - Возле казино бродит пьяница, его можно легко обокрасть, при неудаче он лишь «Угрожающе отмахивается от вас, не в состоянии навредить». При атаке за него никто не заступится, но за убийство репутация всё же упадет.
 - Инфотриггер с остановкой: «Табличка на входе гласит: В казино запрещено открытое ношение оружия.»
 - Переход внутрь казино сделать с досмотром по типу FNV. См описание в разделе событий.
- Игровая зона:

- Реализовать фишки казино и играть только на них.
- Касса. Бронированная дверь заперта на 100. Кассир атакует, если ГГ внутри.
- Слот-машины (преобразовать под ядерную тему)
- Рулетка (преобразовать под ядерную тему)
- Ядерджек (Nuclear Jack, аналог блэкджека)
- Бильярд
- Зона отдыха:
 - Распорядитель казино в своём кабинете.
 - Бар с напитками и закусками.
 - Сцена, на ней певица Вероника, возле сцены столики.
- Закрытая зона:
 - Понизить освещение этой зоны для усиления акцентов и атмосферности.
 - Пожарный выход на улицу. Заперт на 100 + сигнализация.
 - Неприметная мусорная урна позади пожарного хода, где много всякой мелочи: камень, шпилька, хвост скорпиона, текила/пиво, 1 крышка, 1 патрон, 1 ядерная батарейка и т.д. Можно рендомизировать от Удачи.
 - Кухня позади бара. Холодильники с пищей.
 - Пожарный шкафчик на стене, внутри монтировка на случай стеллса.
- 2й этаж – номера и администрация:
 - В одном из номеров на столе или на кровати лежит металлический кейс (сделать контейнером для простоты скриптинга). Заперт на сложный замок, внутри довоенные деньги в недурном количестве. Проще всего привязать кейсу скрипт обычного сейфа.
 - В номерах разный лут по мелочи: чистящее средство, фишки, крышки, патроны, сигара, зажигалка, текила и пр.
 - Беллбой в коридоре
 - Ультра-люкс, заперт на 100.
 - Ключ у администратора. Выкрасть нельзя, но можно: снять с трупа, получить при членстве в клубе (после большого выигрыша), получить в награду за квесты дона Диего.
 - Можно за крышки обустроить люкс дополнительным окружением через беллбоя.

- Кабинет дона Диего. Телохранители у двери (атакуют, если у ГГ нет допуска). Среди вещей (запрещает юзать) банка кофе и довоенный виски.
- Подвал:
 - Охрана здесь атакует, если у ГГ нет допуска.
 - Склад с ненужной мебелью, сломанными игровыми автоматами, коробками. Здесь же украденный у культа Огня ящик с предметами технологий. Ящик вскрывается монтировкой.
 - Мастерская с Мигелем
 - На столе поврежденный ПП 10 мм. Можно починить средним Ремонтом.
 - Верстаки для снаряжения патронов.
 - Спальня с женами дона Диего
 - Комната с охраной
 - Коридор с патрульным, которого можно тактически обойти.
 - Комната с самогонным аппаратом, заперта на сложный замок:
 - Феникс – главный центр распространения пустошной текилы. Сырьё в основном поставляется из Каса-Нуэва, где раскинулись плантации огненной агавы.
 - Самогонный аппарат с типовым скриптом ZSAIcghI. Сок агавы и готовая текила в ящике рядом.
 - Доска с меловыми записи для изучения Наукой. На доске расчеты и заметки по изготовлению текилы. Без знания этого рецепта самостоятельное изготовление невозможно.
 - [отказ – избыточно] Записи по контракту из КасаНуэва. Прочитав их, становится ясно, что КасаНуэва поставляет сырьё (огненную агаву) в обмен на чистый спирт.

Локация №3 – Трещины

- Улица:
 - По периметру карты развалины. Лазы в подземку.
 - Мусорная куча для разрытия лопатой, внутри разный низкосортный лут.
 - На улицах много горящих бочек и мусора. Старые автомобили особенно раскурочены.
 - Пара бездомных собак.
 - Возле общаги единственный в игре пушер.

- Уличная банда в духе 50х из 2-3 человек, которая остановит героя по пути к электростанции. Типа, они тут весь район держат. Говорит только вожак, остальные отсылают к нему за диалогом.
- Многоквартирный дом/общежитие/кооператив:
 - Кабинет управляющего.
 - Кто-то в жилых комнатах ругается между собой для усиления атмосферы трущоб.
 - Лошина с 1 крышкой в кармане и уникальными репликами о том, как он всё продул и опустил.
 - Наркоман по квесту управляющего, как пример негативных последствий прихода в эти края довоенной медицины.
 - Мусорщик со стажем Боб.
 - Семейка мигрантов. За еду расскажет, как им здесь живется (+100 опыта). Феникс стал расти и вбирать в себя все больше людей из сельской местности благодаря увеличению уровня жизни и открытию новых возможностей. Как в период экономического роста США 1945-1963 гг, когда сельское население стало перебираться в города.
 - В трущобах поместить объект для Ремонта чего-то простого - варианты: вешалка с порванной курткой, покрышки для изготовления сандалий, столик с предметами для изготовления перчатки-шиповки.
- «Арена»:
 - Самодельная вывеска «Арена», собранная из рекламных букв от разных вывесок. Перед входом мерцающий фонарь для починки.
 - Небольшой подвал с рингом на 2м уровне карты. Планировка подобна подвалу Акула-клуба в F2.
 - Кабинет администрации – коротышка-босс Анджело (Angelo Rossitto, голливудский актер) и его ассистент громила Рико. На стенах постеры на тему бокса. Можно вооружить коротышку силовым кастетом.
 - Среди толпы бродит торговец и предлагает выпивку. При нём пиво, вяленое мясо, немного крышек.
 - Дерущихся бойцов делать не надо! Это лишнее усложнение и повтор F2 и FoN.
 - Уставший боец в тренажерном зале. Не говорит с ГГ, а только выдаёт реплики о том, что ему хреново после боя. Его можно вылечить медицинскими навыками за опыт и репутацию.
 - В раковину положить пустой шприц, а при Удаче 10 один из наркотиков по рендому.
- Жилище Железного Майка.

- Сделать на 3м уровне Трущоб, чтобы сэкономить место в переполненной регистратуре Феникса.
- Захламленный полуразрушенный полузаброшенный район, занятый бандой Аризонских Кардиналов, которая терроризирует местные трущобы.
 - Банда Аризонских Кардиналов – отсылка на старейшую спортивную команду Финикса (та названа так в честь птичек). Образ под панков из 50-х. Кожанки. Вооружение холодное, бейсбольные биты. Тактическое перемещение для тайного прохода.
- Здание банды – основанный в 1961 [Rodriguez Boxing Club](#) с характерным для ретро фасадом. Также могут подойти стадион [Gila River Arena](#) (где тренируются реальные Кардиналы) или здание [Central Boxing Gym](#) (клёво выглядит).
 - Бутылки на столе у Кардиналов для изготовления Ремонтом зажигательных коктейлей. Или детали для изготовления пистолета 10 мм.
- Усилить ощущение того, что вокруг этого района сплошные руины, по типу Бониярда в F1. Вокруг здания баррикады и прочие укрепления, проходы по улицам перекрыты, в некоторую часть карты не пройти.
- Спуск в канализацию.

Локация №4 – Собор

- Следует создать разрушенный уровень и переносить туда ГГ после взрыва Собора. После взрыва территория фонит радиацией. Учесть маркеры на загрузочном окне и парковку байка, чтобы не возникло конфликта.
- Планировка района схожа с Собором Повелителя в F1 (в качестве оммажа), но сам культ ближе к книге «Гимн Лейбовицу». Братство специально создало культ по образу и подобию культа Создателя в F1, взяв его в качестве политехнологии для управления местным населением.
- *Вход в Собор:*
 - Нижняя часть карты отведена под дома и руины, через карту вверх идет дорога. По бокам от дороги на всем протяжении до ворот стоят флаги культа, фонари светятся.
 - Газетный автомат или почтовый ящик. Крышку заклинило, нужно вскрывать монтировкой. Внутри: при Удаче ≥ 9 ментаты (над ГГ фаза «*Мне сегодня чертовски везёт*»), при Удаче ≤ 4 камень, иначе шипастый кастет.
 - Площадь перед входом. На площадь поставить статую с символом атома [в стиле Атланта](#) из Rockefeller Center в NYC.
 - Довоенный забор по периметру. Забор частично восстановлен из подручных средств, включая рекламные щиты. Парадные ворота изготовлены из билборда на колесах по типу ворот в FT. Их можно открыть/закрыть.
 - По площади бродят нищие, попрошайки, больные.
 - Вверху вход в здание. За образец взять старый City Hall Финикса 1928 года и Собор в F1.

- *Первый этаж Собора:*
 - Холл. Привратник у входа. Ящик для пожертвований. Можно взломать и забрать с понижением славы и репутации.
 - Зал для проведения мессы. Проповедник читает молитву (см «Гимн Лейбовицу» стр 22)
 - Тайный спуск к убежищу, как в F1.
 - Библиотека, где восстанавливают древние бумажные записи. Заведует библиотекой брат Фрэнсис.
 - Генераторная, где можно отключить освещение всего собора.
- *Спальный этаж Собора:*
 - Комнаты прихожан: фанатик, скептик, адекват.
 - Делегат одного из племён, пришел для переговоров и пока отдыхает в покоех.
 - В некоторых спальнях находятся запертые комоды с лутом (или заперты двери к ним). В одном лежат крышки, в другом пистолет, в третьем баффаут/психо.
- *Верхний этаж Собора:*
 - Тронный зал с Повелителем Феникса, его охраняет два робоглаза. Охрана перед залом, не пускает без причины.
 - Кабинет Повелителя.
 - Тайный спуск в убежище 25. Здесь игрок впервые по сюжету сталкивается с высокотехнологичными ловушками – лазерные растяжки или электрический пол.
 - Картина на стене. Можно снять, под ней запертый сейф с ценным лутом.

Локация №5 – Убежище 25

- *Общее:*
 - Важно: Если после взрыва убежища ГГ попадет сюда через чит-кнопки, то автоматически телепортировать его в соседний район.
 - Убежище неплохо сохранилось, спрайты металлик из убежища Создателя в F1.
 - Первое посещение даёт опыт «за нахождение убежища 25».
 - Отличный повод для использования скрытного прохождения с помощью мантии, в которую облачаются члены культа.
- *Вход в убежище:*
 - Вход в убежище находится в канализации подобно убежищу Некрополя.
 - У двери-шестеренки двое охранников. Варианты прохождения:

- Надеть мантию культа и прикинуться членом культа. Самый простой и безотказный способ.
- Иметь титул «Последователь Огня».
- Получить разрешение на посещение от Властелина Феникса.
- Перебить охранников.
- Вызвать охранников по интеркому из Собора.
- При высоком Красноречии можно пройти по надуманной причине.
- Шкафчик в «предбаннике» у бронедвери: фальшфейеры и фляжка с водой.
- Медицинские помещения: медик культа + автодок + окровавленный операционный стол + биомусор после операций + шкафчик со стимуляторами
- Жилой уровень:
 - Лифты разбить на два отдельных лифта, как это было в F1.
 - Лаборатория:
 - Лабораторный стол, через который можно разово сделать несколько стимуляторов использованием Науки.
 - Лабораторный компьютер, с паролем под Науку 50:
 - Изыскания по продовольственной проблеме.
 - Мед-эксперименты по повышению боеспособности + поиски средств для лучшей защиты от радиации.
 - Изыскания по снижению последствий облучения в окрестностях.
 - Заказ на урановую бомбу (тайный заказчик – Братство Стали), Прогресс 92%.
 - Географические данные + данные об убежищах:
 - История этого убежища
 - Убежище 26 разрушено
 - Экспедиция в уб 27 + координаты локации
 - Здесь изготавливается урановая бомба по конструкции «[Малыша](#)» - заказ Братства Стали. «Зачем им урановая бомба? – Я не знаю, но после завершения приготовлений ее собирались перевозить на юго-запад, через пустыню.» Для взрыва нужно достать взрыватели.
 - Ученый, его ассистенты.

- Терминал с электронным собранием книг для изучения Наукой, повышает навыки. Доступ ограничен, варианты открытия:
 - Получить доступ у ученого, добившись его расположения в диалоге и квестах
 - Получить доступ у ученого будучи Последователем
 - Использовать карту доступа, которой открывают двери в убежище
 - Взломать высокой Наукой
- Кабинет главного ученого.
- Камеры с рабами в бывших жилых комнатах: подопытный под действием химикатов, подопытный с психическим воздействием.
- Комната с охраной.
- Склад урановой руды. Внутри радиация. Возле двери знак радиации.
- *Уровень смотрителя:*
 - Коридор к посту смотрителя напичкан ловушками, они активируются, когда включена сирена. На посту смотрителя восседает Советник.
 - Компьютер Советника с паролем под Науку 100.
 - Отключить ловушки в коридоре и отменить тревогу.
 - Отчетные данные для генштаба БС. Из них игрок должен узнать предысторию переворота (БС поставило своих людей во главе города, Повелителя Феникса используется в качестве марионетки) и планы на будущее (формирование общества для создания последующей сырьевой и реконструкторской базы, обеспечение генштаба пока первоочередная задача). Упоминается, что на идею культа Огня Братство вдохновил культ Чад Собора в F1.
 - Поиски ГЕКК:
 - [обдумать] Упоминается, что БС забрало местный ГЕКК, дабы не расточать столь ценную технологию на местные отбросы. ГЕКК могло и не быть в этом убежище.
 - *«По нашим сведениям, в убежище 27 должен быть ГЕКК. Мы наняли группу наемников для разведки убежища, но похоже, что оно давно разграблено. Есть сведения о том, что население Феникса в значительной степени состоит из потомков жителей убежища 27. А также существует легенда о раздоре их предков, которые пошли разными путями. Можно предположить, что одна из групп выходцев забрала с собой ГЕКК. Эту гипотезу следует проработать, если мы не найдем устройство.»*

- Комната с робоглазами. Вход через отключенное силовое поле, его можно включить, чтобы заблокировать роботов.
- Казарма с охраной.
- В коридоре бродит Луис, наладчик оборудования.
- Склад (заперт на уровень 100) с дорогим лутом, включая: динамит, лазерный пистолет, я/б, импульсные гранаты.
- Синтезатор одежды. С его помощью культ производит свои знаменитые мантии. При высокой Науке или Ремонте можно изготовить мантии и комбинезоны убежища по выбору (уточнить количество исходя из цены этих вещей и их пользы по игре).

Локация №6 – Коллекторы

- **Общегородская канализация с выходами во многие районы.**
 - Городские крысы (более опасны, чем крысы в пустошах). Одной из крыс (она должна выделяться на карте) положить в пасть пару бутылочных крышек ради прикола. Некоторые крысы появляются неожиданно, как бы выпрыгивая из тёмных труб.
 - Отличное место для размещения тайников.
 - Некоторые места блокировать завалами после взрыва в Соборе.
- ***Южный коллектор:***
 - Изолирован, единственный выход ведет в бизнес-центр (можно еще один в пустоши перед городской стеной). Зато отсюда можно увидеть связующую ветку соседних коллекторов, что даст игроку намёк и мотив для нахождения других спусков.
 - Здесь обитают скваттеры. На огне жарят канализационную крысу.
 - В отдаленном помещении поместить немножко крыс, чтобы занять игрока. А чтобы был смысл для боя, пусть там лежит труп скваттера с простым лутом.
- ***Восточный коллектор*** с выходом в трущобы и электростанцию.
 - Прямо возле спуска из района трущоб лежитдохлая крыса для нагнетания обстановки.
 - Логово диверсантов, которые устроили погром на электростанции. На подступах ловушки. В ящиках лут.
 - Ближе к АЭС некоторые помещения залиты зеленой жижей. В одном из таких помещений уместно разместить контейнер или труп с лутом, до него игроку придется пробираться через опасную жижу и мимо крыс.
- ***Западный коллектор*** с выходом в руины Феникса.
 - Здесь чаще встречаются радиоактивная жижа, завалы и крысы.
 - В одном из помещений труп старателя с древней реликвией из руин.

- Логово Обезумевшего гуля, о котором ходят слухи среди населения.
- *База повстанцев:*
 - Лучше сделать отдельной картой. Среди аутентичных подходит [станция Юнион](#).
 - Проход к базе напичкан ловушками, как у Гильдии Воров в Хабе. Будут ли сами повстанцы попадать в свои ловушки?
 - Ящики с лутом, включая динамит, гранаты, патроны.
 - Верстаки с патронами.
 - Полевая радиостанция.

Локация №7 – Электростанция

- Восстановленная городская АЭС (реальная электростанция Феникса находится на западе, см [Theodore Roosevelt Dam](#)). Работает за счет довоенных запасов топлива, новое топливо для нее добывают в Флагпуле.
- Территорией владеет клан Рабочих-Атомщиков. Электростанция выступает для них своего рода неприступной крепостью с дюзами, баррикадами и рвом из зеленой жижи. Клан закрытый, на станцию неохотно пускают чужаков. Только они могут управлять станцией и никто другой.
 - Атомщики активно используют электрическое оружие и носят довоенную рабочую одежду с местного склада. Не забыть, что для охраны электростанции написан свой AI.
- Первый уровень – станция и руины вокруг:
 - Ров из зеленой жижи. Лучше сделать жижу тайлами и непроходимой (как у Оружейников в F1). Триггер жиже не потребуется. Пара предупредительных знаков об опасности на основной дороге +дохлая крыса или собака на берегу.
 - Руины по периметру. Можно добавить агрессивную собаку в руины.
 - Здание станции огорожено сеткой и баррикадами (сделать пару мест для скрытого проникновения). На территории много света от фонарей.
 - В воротах стражи.
 - Фургон с надписью Посейдон Ойл и бочками внутри.
 - В углу вход на станцию, как у Марипозы и Гекко. Наверняка это подразделение Посейдон Ойл. Сделать светящуюся вывеску над входом.
- Второй уровень – интерьер станции:
 - Проходная + туалеты + раздевалка.
 - Склад + интендант (у него можно купить батареи для байка) + [избыточно] Мистер Помощник и его станция.
 - Административный отдел + кабинет начальника станции.

- Компьютер (Наука 60) с данными станции – консервация станции после ВВ, договор с Собором Огня, договор с жестянщиками, личные заметки и т.п.
- Некоторые помещения переоборудованы под спальные места.
- Зона реактора (недоступна для посещения подобно чанам на Марипозе в F1) + комната контроля реактора.



-
- Третий уровень – подвальные помещения:
 - Очень темно. Низким Ремонтom можно починить электрощиток для восстановления света.
 - Помещение с разрушенным охладителем. Здесь разлита зеленая жижа с радтригером. *«Токсичные испарения вредят вашему здоровью.»*
 - Выход в общую канализацию Феникса (довоенный или вырыт диверсантами уже в современное время?). Помещение выхода и ближайшие к нему залиты токсичными отходами и заставлены бочками. Это своего рода защита от непрошенных гостей.
 - Немного крыс.

Локация №8 – Склад ядер-колы

- Довоенный склад, затерявшийся среди руин Феникса.
 - [Первоначально задумывался как специальная встреча, затем как отдельная карта с маркером за пределами Феникса, затем как район Феникса для экономии слота в реестре локаций]
 - За прототип можно взять здание [South Phoenix Market](#) в Финикса, построено в 1948. Или The Graham Paper Company Warehouse - здание склада, построено в 1949. Или Arizona State Fair - здание ярмарки штата построено в 1940. В любом случае крайне желательно нарисовать собственный арт для фасада. Здание большое для эксплоринга и боёвки.

- Инфотриггер на входе: «Здание склада сильно пострадало от ударной волны. Основная часть товара наверняка пришла в негодность.»
- Местность слабо фонит радиацией. Здесь нельзя отдыхать. Район доступен только после получения соответствующего квеста в трущобах.
- Склад охраняется несколькими враждебными Мистер Ханди. На входе имеется консоль для отключения охранной системы Наукой (роботы станут дружелюбными).
 - У входа мусорщик с лутом, убитый роботами.
 - У ворот склада стоит фура с логотипом ядер-колы. Ворота можно взорвать для скрытного проникновения.
 - Ящики с ядер-колой и крышками, можно рендомизировать с поправкой на перки и удачу.

Персоналии

Аарон, Властитель Феникса



-
- Полный титул: Аарон из Феникса, владыка храма Огня и Властитель Феникса.
- История персонажа:
 - Его история перекликается [с историей Уэрта](#), где Властелин = Уэрта, бывший лидер Феникса = Мадеро, а американский посол поддерживавший Уэрту = посол Братства Стали.
 - Узурпатор, пришел к власти насильственным захватом (революцией), убив предыдущего лидера. Как выясняется позже – всё это случилось с подачи Братства Стали при грамотном наставлении куратора. Куратор до сих пор руководит самыми важными решениями Аарона, то есть Аарон остаётся пешкой в его игре. И он даже догадывается об этом, но не решается идти против могущественного Братства.
- Образ персонажа:
 - Облачён в рясу своего культа. Одевание имеет встроенный бронежилет.
- Снаряжение:

- Вооружен лазерным пистолетом.
- Изрядно подсел на ментаты, пачка ментатов лежит в столе его кабинета.
- При себе носит ключ от двери, ведущей к бункеру. Ключ должен выглядеть особенно и содержать символ культа. Возможно винтажное оформление, брелок с символом культа. Впрочем, лучше бы сделать ключ электронным.
- Диалог:
 - Реакция на силовую броню или боевую броню БС, под которыми ГГ может выдать себя за члена БС, даже если таковым не является. Если БС к этому моменту уничтожено и убит член БС в убежище 25, то властелин спросит, почему от БС нет сигналов. *«Братство Стали уже долгое время не выходит с нами на связь. Я должен знать, что случилось.»*
 - При получении титула Последователя дарит уникальную мантию со скрытым бронежилетом.
 - Про Фабера и ситуацию в Флагпуле: *«Иногда ты ешь кротокрыса. А иногда кротокрыс ест тебя».* Фабер по-своему напрягает культ Огня, пытаясь выжимать из него максимум выгоды, чем Аарон сильно недоволен. *«Фабер разделяет идеи по возрождению древней цивилизации. Но при этом видит свое место немного... в другом положении.»*
- Следует продумать тихий способ убийства, найдя слабое место Властелина: заминировать гранатой кровать или дверь, отравить пищу, использовать на нём наркотик или др. Впрочем, таковым можно считать взрыв бомбы в убежище.

Улисс Грант, Советник Повелителя Феникса



- История персонажа:
 - Для обычного члена Собора этот персонаж наполнен тайной, немногие знают даже о его существовании. Он выполняет роль советника и «правой руки» Властелина Феникса Аарона, но практически он и есть истинный Повелитель Феникса, который управляет всем культом и его персоналиями.
 - На самом же деле Улисс – паладин Братства Стали в должности посла. Он пришел сюда вместе с отрядом разведчиков, чтобы совершить революцию в городе и поставить на трон нужный Братству людей. Именно Улисс вскрыл и захватил убежище 25. Улисс курировал создание культа Священного Огня и революционное движение, которое поставило Аарона во главу города.

- Образ персонажа:
 - Спрайт зрителя на посту как зритель убежища 13 в F1.
 - Армейская внешность. Короткая стрижка, прямая осанка. Даже внутри убежища не забывает про дисциплину и тренировки. Яркий сторонник прогресса. Непоколебимый сторонник Братства Стали.
- Снаряжение:
 - Карта доступа высшего уровня от дверей убежищ.
 - Персонажа нельзя обворовать из-за специфики его местоположения.
- Диалог:
 - реакция на членство в БС + спор об идеалах БС
 - реакция на членство у Последователей Огня
 - реакция на членство у Последователей Апокалипсиса
 - реакция на ГГ в облачении комбинезона из убежища с наводкой на убежище 27
 - реакция на уничтожение Пуэрто

Профессор Зак Зиммер



- История персонажа:
 - Его прошлое не разглашается. Не исключено, что он пришел с Братством Стали из Калифорнии, а обучался у Последователей Апокалипсиса. После захвата убежища 25 организовал в нем лабораторию под покровительством огнепоклонников. С тех пор является советником Властителя Феникса Аарона, хотя тот обращается с ним непочтительно, это порой выводит ученого из себя, но он не решается возражать представителю власти. Его наиболее мощный проект – создание ядерной бомбы малой мощности.
- Образ персонажа:
 - Чуждающаяся внешность, взъерошенные волосы. Носит лабораторный халат и очки.

- Образ обыгрывает стереотип о безумном ученом, возможные прототипы: доктор Стрейнджлав, ученый из фильма «Назад в будущее», А. Эйнштейн. Одержим своими научными изысканиями. Добивается своего любой ценой, не считается с жизнями рабов. Несмотря на благовидность его трудов, он нещадно использует подопытных для тестирования и экспериментов. В клетках у него обитают некоторые такие рабы – наркоман, мутант, гуль. «Чем жалкая горстка рабов поможет миру на свободе? Но в лаборатории их ничемные жизни окажутся полезными прогрессу всего человечества!»
- Характер трусоватый, хитрый и скользкий тип. В случае неудач срывает злобу на подопытных и подчиненных.
- **Снаряжение:**
 - Карта доступа среднего уровня от дверей убежищ.
- **Диалог:**
 - Ученый благодарен культу за то, что ему дана возможность заниматься наукой. Он акцентирует на этом внимание, потому что Собор – это единственный в регионе источник развития местной науки (БС занимается наукой для себя). Этот разговор показывает игроку культ с нового, положительного, ракурса.
 - Его определенно заинтересует встреча с братом по науке – Медицина и Эрудиция существенно расширят его диалог и сменят тон на уважительный.
 - Распознав в ГГ чужака сразу поднимает сирену, вызывая охрану. С ним придется выбирать слова.

Луис, житель убежища 25

- **История персонажа:**
 - Родился и вырос в убежище 25, никогда не выходил за его пределы до вскрытия. Его обязанностью было слежение за системами убежища, то есть он был техником. Когда же убежище вскрыли революционеры, Луиса оставили в живых только благодаря его технологическим познаниям.
- **Образ персонажа:**
 - Носит рабочий комбинезон убежища и всегда носит при себе какие-то инструменты.
 - Некоторые черты характера и поведения можно взять от индейца из фильма «Над кукушкиным гнездом». Персонаж мягкотелый и слабый в силу развивавшихся в этом убежище мягких и дружественных отношений. Старается не произносить слов без необходимости, смотрит в пол при разговоре, жметесь в углу. Он не в состоянии противиться захватчикам. Находится в подваленном состоянии и желает поскорее покинуть этот мир, на что ему опять же не хватает духу.
- **Снаряжение:**
 - Карта доступа среднего уровня от дверей убежищ. Возможны вещи, полезные в ремонте.

- Диалог:
 - Принесет чистой воды, если на него надавить.
 - Можно выпросить у него карту доступа, пообещав взорвать убежище.
 - Ему можно задавать вопросы, которые опасно задавать членам культа или ученым.

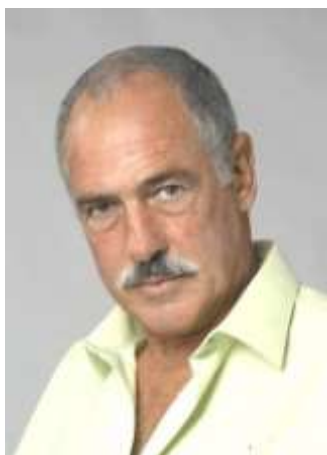
Дон Диего – владелец казино



- История персонажа:
 - Поднялся из грязи в князи.
 - Подпольно занимается старыми технологиями, ради чего держит Дядюшку Мигеля. В частности интересуется энергетическим оружием и технологиями жестянщиков. Все это проводится в тайне от огнепоклонников, где-то в подвале или за городом.
- Образ персонажа:
 - Одет в дорогой костюм с узорами, шляпа, усы, мексиканские черты лица. Возраст 40-50.
 - Умён и проницателен, что отличает его от типичного образа гангстера. Как всякий хороший бизнесмен хорошо разбирается в людях и умеет ими манипулировать.
- Снаряжение:
 - Довоенный виски и пустошная сигара, вооружен мощным револьвером.
- Диалог:
 - Про алкогольную империю: *«Это не просто казино. Это еще единственный центр по производству спирта. А спирт, как ты понимаешь, очень ценен. Это и алкоголь, и медицинская жидкость, и даже средство для прочистки старой техники. И все это в конечном счете – отличный бизнес. Некоторые говорят, что я просто пытаюсь нажиться на чужих заботах. Они не хотят видеть, сколько пользы приносит мой продукт.»* + *«Хотя сам я никогда не пробовал эту текилу. Она только для заработка.»*

- Сделать отдельную реакцию на перк Эмпатия, когда он распознает в ГГ родственную душу *«Знаешь, я тоже был таким как ты – обыкновенным крестьянином, копался в грязи, занимался мышинной возней в своем сарае. Пришлось приложить много усилий, чтобы выбраться из той дыры».*
- Стоит отдельно прописать диалоги для ГГ-женщины. Можно стать его официальной женой, закрепив брак в Соборе.

Дядюшка Мигель, родственник ГГ



- История персонажа:
 - Мигель был младшим братом Андреса – отца ГГ. Будучи ущемленным в праве на лидерство, таил обиду на старшего брата и вздорил по пустякам. Повзрослев, взгляды с братом стали расходиться уже на уровне идеологии. Когда же Андрес окончательно стал лидером общины, Мигель провел с ним всестороннюю беседу о путях развития Виллы. Поводом послужило полученное обоими братьями знание об Основателе, его предательстве и тайных семейных реликвиях. Мигель считал, что общине следует возродить некоторые старые технологии, которые облегчили бы им жизнь. Сложившаяся ссора дошла до крайности, Андрес поставил ультиматум перед братом, чтобы тот подчинился мнению большинства или покинул общину. Мигель выбрал второе.
 - Он отправился в ГаражСити, некоторое время работал там на прииске и сколотив небольшую сумму крышек ушел с караваном на юг. Его манили рассказы о большом городе Фениксе, где возрождается цивилизация. Так он оказался в большом городе без крышки в кармане. Его интересовали старые технологии, а работа на прииске в Гараже дала ему хороший опыт. Какое-то время он занимался поиском рухляди на руинах и починкой старой техники. Так тяжелая уличная жизнь привела его к боссу казино, который тоже интересовался старыми технологиями, так как казино без них было бы нефункциональным. Сначала Мигель чинил технику казино (автоматы, электрическая сеть, вентиляция), а затем постепенно вовлекался в более опасные эксперименты и разработки, которые в тайне интересовали Дона Диего и о которых остальной город предпочитал не говорить.
 - В Фениксе Мигель старается не говорить о своем происхождении и не упоминать Виллу, но появление ГГ нарушит этот баланс.
- Образ персонажа:

- Следит за своей внешностью, одет в рубашку.
- Образ младшего брата, который пытается даже спустя годы доказывать, что он лучше. Являет противоположность своего брата. В частности: его лидерские качества просто никакие; ему досаждают неуклюжесть и расторопность; если Андерс верный семьянин, то Мигель распутник; Андерс не приемлет Старых Технологий, но Мигель ими одержим. Встреча ГГ с дядюшкой демонстрирует перед ним падшего и развязного ловеласа, которого раскрепостил большой город.
- Снаряжение:
 - Алкоголь, крышки и что-то связанное со старыми технологиями.
 - Возможно, он хранит что-то в память о Вилле, вроде кулона.
- Первая встреча:
 - Про Мигеля упоминают на Вилле, но весьма неохотно. Мадре прямо предлагает найти его в Фениксе в надежде, что тот поможет.
 - При первой встрече Мигель сразу узнает ГГ, выражает крайнюю озадаченность и обеспокоенность (см эпизод в фильме «Остров» Майкла Бэема, когда герои встречаются с техником в баре), предлагая встретиться на стороне (в отдельном помещении казино или же вообще за чертой города). «Даже не подходи ко мне, пока мы в казино»
 - При встрече в «подходящем месте» становится скорее сердитым и интересуется, почему ГГ так далеко от дома. ГГ рассказывает о порабощении Виллы. Мигель говорит, что не может помочь, так как боится идти против работорговцев, жестянщиков и Последователей Огня.
 - Но вскоре он покажет свою истинную сущность. Он сдаст ГГ своему боссу, так как босс следил за ним. Босс решит поговорить с ГГ и в зависимости от результата переговоров ГГ может начать работать на босса, напасть на него или быть проданным в рабстве, в результате чего его отвезут в Ту-Сан. Перед отправкой игроку даётся возможность взглянуть на город в последний раз, пока конвой в заскриптованной сцене ведет его по улице к воротам. У ворот ГГ может поговорить со своим родственником и выдать две реакции:
 - Попытаться разжалобить его фразой про то, что они одной крови. В этом случае родственник раскается, но уже в конце игры и при условии, что Феникс пал. Он появится на Вилле и будет доказывать, что он раскаялся и стал другим человеком.
 - Агрессивный наезд. В этом случае родственник останется на стороне врагов. Если же Феникс падет, то его судьба останется неизвестной.
- Разговор:
 - Особая реакция на: высокие Науку и Ремонт, на высокую репутацию ГГ у жестянщиков, на титул Последователя Огня, развитый навык энергооружия.
 - расспросы о том он здесь делает + про казино + про Диего

- расспросы про его историю: его конфликт с братом + уход из Виллы + путь до Феникса

Вероника, певица в казино



- История персонажа:
 - Одна из жён дона Диего. Брак официально закрепляли в Соборе.
- Образ персонажа:
 - Молодая рабыня, ставшая частью гарема дона Диего не по своей воле, но приняла это без особых вопросов.
 - [Другой вариант – женщина повидавшая виды, разочарованная в современном мире. Хочет вкусить радость жизни, но не может, поэтому уходит в наркотики. См фото скучающей Монро в казино Лас-Вегаса.]
 - Спрайт в дорогом платье.
- Снаряжение: Изначально отсутствует. При перемещении в свою комнату в инвентарь разово кладутся шприц и влажная салфетка.
- Диалог:
 - Поёт романтику о довоенной эпохе; о том, как тогда было прекрасно, но об этом времени забыли. Ситуация должна показывать, что в мире постыдара многие забывают о довоенной истории, ведь прошло минимум 3 поколения. Кроме того, довоенная история идеализируется или искажается, неверно интерпретируется. У кого-то из жителей тем ни менее присутствует неясная ностальгия.
 - До получения квеста вечер проводит на сцене, остальное время стоит у бара. Пока она на сцене, с ней нельзя заговорить. После получения квеста перемещается по ситуации (бар, личная комната, номер отеля).
 - Расскажи о себе + какие новости? + тебе нравится работать на сцене?
 - При низком интеллекте, низкой харизме или гулификации отнесётся к ГГ с жалостью. Также стоит сильно менять диалог при игре ГГ-женщиной.

- Медициной можно узнать, что она употребляет антидепрессанты, а в ее комнате есть шприцы и различные наркотики.
- Ее квест – хочет бежать из города. См квест «Мечты Феникса».
 - "Диего обращается со мной как с собственностью. Билл пытается залезть в постель. Даже бармен отстегивает непристойные шуточки. Я хочу выбраться из этого проклятого круга."
 - "А ты подумала о казино? Твой побег лишит заработка десятков людей и пошатнет репутацию заведения." + "Но ты замужем за Диего. Разве это не измена? - Пусть так. Мне все равно. Жить в неповиновении хуже, чем с мыслью об измене тирану."

Торговец барахлом на рынке



•

Бармен в казино

- История персонажа: Не существенно.
- Образ персонажа: ?
- Снаряжение: Торгует напитками, в особенности пустошной текилой.
- Диалог:
 - Рассказывает про текилу и ее местное производство.
 - Приобретает банку кофе (см раздел Пасхалки) и говорит об этой реликвии заранее. «У вас только алкогольные напитки? - Да, но зато самые лучшие. Могу также предложить чистой воды, если угодно, но эту роскошь немногие готовы себе позволить. - Откуда ты получаешь напитки? - Текилу мы производим сами, а компоненты заказываем в Каса-Нуэва. Пиво производит пара самогонных лавочника. Иногда удастся получить что-то особенное из старых руин, что-то вроде довоенного виски и даже старого кофе. Если найдешь что-то подобное, неси ко мне, я щедро заплачу.»
 - За крупное вознаграждение повысит репутацию в Фениксе (+5) и славу в Пустошах (+75), выдумав легенду о нашем герое.

- Из плавающих реплик бармена становится ясно, что здесь подают коктейли ядерной тематики: Атомный Коктейль, Ядерная Мэри, Пепельный Лос-Анджелес, Огни Вегаса, Ядер-Ром. (Другой вариант – меню на стойке или на стене для изучения Наукой).

Беллбой (bellboy, коридорный)

- История персонажа: ?.
- Образ персонажа:
 - См для вдохновения: фильм «[Her Highness and the Bellboy](#)», Морис в «Над пропастью во ржи», Морис в Вегасе в FNevada.
 - Спрайт негра, низкие параметры.
 - Услужливый болтливый слуга, обслуживает за чаевые посетителей казино и спальных номеров.
- Снаряжение: отсутствует.
- Диалог:
 - Не говорит, если ГГ стал врагом казино.
 - Отвечает на разные вопросы про казино и босса.
 - За плату пронесет в казино какую-либо небольшую вещь (см в разделе событий про допуск в казино).
 - За плату установить дополнительную мебель в люксе, если ГГ легально получил туда доступ.
 - За существенную плату повысит навык азартных игр на 5%.

Габриель, глашатай на старте



- История персонажа:
 - В настоящий момент руководит казнью еретиков перед городскими воротами и вещает при этом агитационные речи.
 - Если Собор был уничтожен или убит лидер культа, то проповедник окажется убитым.
- Образ персонажа:

- Спрайт грязного балахона, обязательно должен выделяться среди остальной толпы. Неряшливо выглядящий, обросший, одежда штопанная.
- Одержимый идеями культа фанатик, слепой яростный защитник своей религии. Вероятно, глуповат, но знает много цитат из Писания.
- Снаряжение: отсутствует.
- Диалог: о приходе новой эры, о культе Огня, о казнях, о провинностях недавно повешенных.

Брат Френсис, книгохранитель

- История персонажа:
 - Монах заведует библиотекой. Аполитичен, его волнует лишь библиотека и сохранение старых знаний, ценность которых он даже не понимает. Относится к составу старого храма, то есть еще до того, как Аарон взять церковь за основу для своего правления. Поэтому ему может быть неприятна ситуация, в которую Аарон вверг храм Огня, но в тоже время безумно рад тому, сколько старых реликвий Аарон приносит его библиотеке.
- Образ персонажа:
 - См брата Френсиса в книге «Гимн Лейбовицу».
- Диалог:
 - Принимает за плату или бесплатно старые книги. Просит достать особую книгу-реликвию.
 - Позволит изучить библиотеку при хорошем отношении.

Брюс Тернер, шеф гильдии наемников



- История персонажа:
 - Управляет гильдией наемников.
- Образ персонажа:

- Суровый человек с серьезным взглядом. Он перестал считаться с человеческой жизнью, которая стала для него объектом бизнеса. Лишён чувства юмора, никогда не улыбается.
- Спрайт в костюмчике. За образец внешности и поведения взят персонаж фильма «[Охотник за головами](#)» 1954 года (представитель «Агентства Пинкертона»).
- **Снаряжение (навык кражи 100):**
 - Вооружен мощным для Феникса оружием вроде мощного револьвера или пистолета под калибр 0,50 (у его охраны штурмовой автомат). В кармане Сенсор движения и стимуляторы.
- **Диалог:**
 - Его команда занимается поиском и ликвидацией преступников, а также заказными «силовыми акциями», охраной, конвоированием и иногда порабощением людей.
 - Если ГГ стал враждебен культу Огня или всему Фениксу, то при заходе в офис вызывается принудительный диалог, после которого нападает на ГГ (этого можно избежать высоким Красноречием). При этом не забыть обнулить местные квесты, если они будут.
 - Реакция, если ГГ станет врагом Флагула или ТуСана: «Твое счастье, что за твою голову теперь платить некому.»
 - Про ситуацию с магистральщиками и запросы о помощи от Каса-Гранде. Там слишком бедное население, чтобы нанять стрелков для расправы над бандой.
 - Дает квесты по убийство некоторых бандитов на карте мира (принести головы, см в разделе квестов). При игре за ГГ-женщину произносит: «Охотник за головами в кружевном переднике? Куда мы катимся».

Ллойд, бездомный

- История персонажа: Еще одна жертва анархии и дитя улиц.
- Образ персонажа:
 - Спрайт лошины, низкие параметры. После некоторой суммы заплаченных денег у него меняется спрайт с лошины на фермера, а затем на деловой костюм.
 - Местный знаток всех лиц, событий и мест, делится инфой за крышечку. Ситуация актуальна тем, что Феникс большой город.
- **Снаряжение:** отсутствует. Отданные Ллойдку крышки перемещаются ему в инвентарь, но при каждом новом заходе на карту все его крышки автоматически удаляются.

Бандит-одиночка



- История персонажа:
 - Еще одна жертва анархии и дитя улиц. Человек без прошлого и будущего. Случайно получив самодельное оружие с несколькими патронами, решает заняться грабежами на улице. Выискивая потенциальных жертв, нападает на ГГ (подробнее см в разделе событий).
 - Останавливает ГГ на улице и устрашает его пистолетом (учесть наличие у ГГ оружия в руках, принадлежность бандам и одетую броню). Но вскоре выясняется, что в руках у него лишь пугач – это слабый самодельный пистолет на 1 патрон. Ситуация помимо прочего иллюстрирует плачевную ситуацию с оружием в постядерном мире. См похожую встречу с грабителем [Мелом](#) в Fallout 3.
- Образ персонажа:
 - Человек, потерявший человеческое лицо. Одевается в грязную потрёпанную одежду с капюшоном, из-за которой невозможно оценить телосложения. Грязные волосы торчат во все стороны так, что невозможно разобрать лица. Не понятно, то ли это девушка, то ли парень даже по голосу. Судя по дерганности, испытывает ломку от какого-то довоенного препарата.
- Снаряжение:
 - Вооружен пистолетом-самопалом под 10 мм (приоритет). Он наверняка будет иметь механику, близкую к револьверам: крупный ударник, перелом ствола посередине при перезарядке, ручной взвод.

Вернон, управляющий трущоб



-

- Нервозный и вечно уставший на вид человек, немного запуганный местными бандитами.

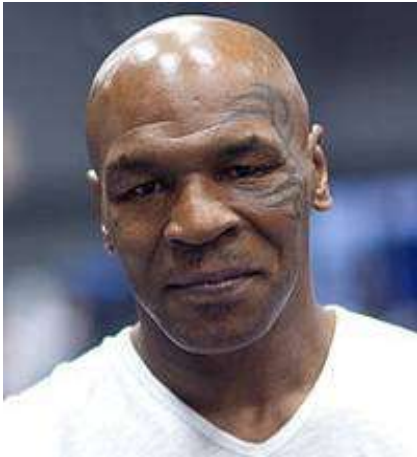
Пушер



- История персонажа:
 - Появление в этих краях довоенной медицины сопровождается наркоманией. Пушер находится вне закона. Он получает товар от старателей, а те собирают его по всем окрестностям, иногда через третьи руки от Последователей Апокалипсиса. Пушер ведет себя скрытно, но узнав о том, что ГГ приезжий, легко раскроет ему товар.
 - Его убийство имеет последствия. Местный наркоман избавится от зависимости, так как поставки его наркотика прекратятся. Другой житель трущоб возымеет проблемы со здоровьем, так как пушер поставлял ему лекарства.
- Образ персонажа:
 - Спрайт – жилетка и кепка.
 - Ведёт себя скрытно, так как опасается своих недругов и членов культа.
- Снаряжение: Продает различные медикаменты и медицинские предметы.
- Диалог:
 - Первый диалог начинается с фразы «Эй, парень, выглядишь на миллион. Не желаешь оттянуться в этом городе, пока Фортуна не повернулась задом?»
 - Навык Медицины позволит расширить диалог, получить скидку, вызвать уважение и расположенность пушера к ГГ.
 - ? При небольшой плате за информацию поведаст о существовании Последователей Апокалипсиса в КасаНуэва.
 - Члены культа запрещают ему торговать некоторыми видами препаратов, поэтому он делает это с опаской.

- Диалог расширяется, если ГГ придет к пушеру с наркозависимостью.

Железный Майк, тренер



- История персонажа:
 - Порождение улиц Феникса. С малых лет наработывал опыт в уличных драках, что в итоге привело его на ринг, где он одержал множество побед. Свои навыки рукопашного боя он получал от реальной жизни, у него не было наставников и энциклопедий (хотя что-то и где-то он наверняка мог подсмотреть). Работал охранником и вышибалой, готовил молодых бойцов. Но со временем устал от борьбы и разочаровался в своих учениках, которые направляли свои навыки на преступные дела. Теперь он никого не тренирует.
- Образ персонажа:
 - Темнокожий. Опухшее от драк лицо, бреет голову на лысо, кольца в ухе. Крепкие кости и крупное тело.
 - Образ бойца, который устал от постоянной борьбы и жаждет успокоения. Он не станет брать в ученики кого попало. Его уже не интересуют крышки и слава, а интересует справедливость и мир.
 - Назван Железным Майком в честь Майка Тайсона, который в реальности проживает в Фениксе.
- Снаряжение (Кража 65):
 - Пиво, пара крышек и что-то связанное с рукопашным боем. Крышки от ГГ кладутся ему в инвентарь, но очищаются после возвращения на карту.
- Диалог:
 - Для начала диалога нужно поставить выпивку.
 - о ринге в целом, о боссе ринга
 - его личная история (рассказывает неохотно, раскрывается тем полнее, чем выше Красноречие)
 - о тренировках

- о готовности ГГ биться на ринге и о его потенциальных врагах (их слабые и сильные стороны)

Оррис, бандит из трущоб



- История персонажа: Заправляет районом трущоб.
- Образ персонажа:
 - Почерпнуть образ от классических панков 50х. Спрайт качка в жилетке из F2.
 - Смерть Орриса негативно скажется на бизнесе пушера, которого тот покрывал.
- Снаряжение: ПП 10 мм, стимулятор.
- Диалог:
 - Реакция на: титул мастера Арены + расправу с бандитами у байка + убийство пушера + титул Последователя Огня

Мерфи, бандит из трущоб



- История персонажа:

- Правая рука Орриса. Был успешно внедрен культом Огня в банду Орриса в качестве агента.
- Образ персонажа:
 - Почерпнуть образ от классических бандюганов 50х. Спрайт синие штаны и дреды.
- Снаряжение: ПП 10 мм, стимулятор.
- Диалог:
 - Обучит ГГ взлому/скрытности/краже по выбору при хороших отношениях.
 - До опознания в нем агента Собора ведет себя как настоящий бандит, грубит и показывает силу. Но после разоблачения меняется в диалоге.

Боб, мусорщик со стажем



- История персонажа:
 - Бывший мусорщик с большим стажем, а ныне разнорабочий.
- Образ персонажа:
 - Образ простого работяги с завода. Одет в клетчатую рубашку с подтяжками.
- Снаряжение (доступно бартером):
 - 1 шт чистящее средство.
 - Карта Феникса (добавляется диалогом). Ее чтение повышает навык выживания, раскрывает маркеры и туман войны.
- Диалог:
 - Объясняет историю Феникса и историю местной гильдии мусорщиков.
 - Упоминает, что ищет в руинах книги для огнепоклонников.
 - Говорит про культ Огня. «*Выйти из культа можно только став его врагом*»
 - Добившись его расположения, можно уговорить помочь в поиске убежища 27, если ГГ получил квест на его поиск.

Скваттеры в коллекторах

- Особые случайные реплики при использовании НВ-очков и нахождении в скрытности:
 - Правильное решение. Смотри в оба в этих своих очках.
 - Мне бы такие очки как у тебя - я бы не сломал себе ногу дважды на прошлой недели.
 - Если будешь обитать в этой подземке как мы, очки тебе не понадобятся.
- Отказываются входить в диалог, пока не покормить их пищей (фраза «Еда есть?» над скваттером, а в лог выводится «Скваттер слишком голоден для разговора»). «Хрум-хрум, вку-усно. Вот теперь и поговорить можно.» За первый диалог дается опыт: «Вы разговорили скваттера, за что получаете 50 опыта»
 - Расскажут про подземку Феникса.

Гуль из канализации

- Агрессивен и безумен. Единственный способ заговорить с ним мирно – иметь гулификацию. Возможно, он сможет дать наводку на повстанцев или помочь в квесте атомщиков на диверсантов.

Маркос, лидер повстанцев



- История персонажа:
 - Живя в Фениксе, прошел через многое. Когда шаткое равновесие города пало, а режим был захвачен Аароном, Маркос оказался в гуще событий, потеряв всё, чем владел. Теперь он жаждет ликвидации Аарона и его ордена, прикрывая это идеологическими причинами, хотя настоящая его мотивация – месть. [По другой задумке он мог быть посланцем из Эрмосильо для подготовки революции, но это уже слишком надуманно]
- Образ персонажа:
 - Прототипом персонажа послужил [субкоманданте Маркос](#).
 - Спокойный и рассудительный, по-настоящему верит в то, что говорит (в отличие от сподвижников, которые идут за ним, а не за его идеями).

- Снаряжение (Кража 100):
 - ПП 10 мм или Мексиканский ПП, стимулятор.

Теодор, начальник атомной станции

- История персонажа:
 - Житель Старого Мира, находясь в Некрополе гулифицировал вскоре после Великой Войны. После событий Fallout 1 с другими гулями совершил миграцию на восток и осел в Фениксе. Здесь гули предложили церкви Огня восстановить атомную станцию и успешно с этим справились благодаря своим уникальным довоенным знаниям. [Возможно, Братство переправило их сюда для восстановления АЭС?]
- Образ персонажа:
 - Носит рабочий комбинезон.
 - Немного безумен в силу возраста и гулификации, что выражается путаницей в словах, забывчивостью и периодической потерей хода разговора.
- Снаряжение:
 - Карта доступа от всех дверей станции.
- Диалог:
 - *«Я слышал, что вы получаете уран из Флагпула. – Да, это так. И что? – А вас не беспокоит, что эту руду добывают рабским трудом? – Нам все равно, кто её добывает. Нам нужна руда, а остальное – не наши заботы.»*
 - Если шахты Флагпула или гильдия наемников будут уничтожены, то на АЭС всерьез озадачатся вопросом, что же делать, ведь запасы урана конечны.
 - [устарело, теперь вся станция состоит из гулей] Лидер клана удерживает у себя в повиновении старого гуля, который до Войны на этой станции работал. С его помощью клан восстановил электростанцию. *«Ты вы используете его практически как раба? - Мы кормим и защищаем этого урода. - Ну да. Кормите и защищаете. Подобно маисовому початку, чтобы затем его съесть. - Початок... Что за отдаленные сельские метафоры? Ладно, не важно. Таким, как он, нет нормальной жизни в городе. Наше покровительство для него идеальное решение. Пусть будет благодарен и несет нам пользу. -- Ну да. Так лучше.»*

Убежище 27

Карточка локации

Критерий	Описание
<i>Локации</i>	
Расположение на карте	Убежище №27 возле Феникса.
Антураж	Поврежденное убежище с горелыми стенами подобно убежищу в Некрополе.
Тайники	Вентиляция
<i>Население</i>	
Численность населения	
Криттеры	
Социальный строй	
<i>Факторы выживания</i>	
Источники воды	Нет (в прошлом подземные воды и переработка отходов)
Источники пищи	Нет (в прошлом пищевые запасы и оборудование, позднее источники из внешнего мира)
Источники энергии	Стандартный ядерный реактор убежища
Защита от врагов	Скрытное подземное расположение, бронированные стены бункера
Защита от прир.явлений	Подземное расположение
<i>Уникальное предложение</i>	
Прелюдия при посещении	Посещение захламленной автостоянки
Уникальный лут	Пупс ПипБой
Уникальный апгрейд	
Уникальный криттер	
Кат-цена	
Отличительный статус	

Предыстория

Дата	Событие
2077	В дни Войны в убежище укрылись жители прилегающих территорий, особенно Феникса. В убежище также проникли лица, у которых не было на то разрешения.
2085	Убежище оказалось перенаселено и к тому же за время запечатывания появилось новое поколение. Участились проблемы с сожительством людей, ресурсов стало остро не хватать. Начались мятежи и попытки переворота, вечные недовольства руководством. Общество поделилось на кланы.
2092	Двери убежища открылись раньше срока в результате саботажа. Жители отправили разведотряд, но он принёс лишь плохие вести: города разрушены, облучение слишком высокое. ГЕKK использовать было бессмысленно – его эффект был бы нивелирован удручающим окружением. Но и сидеть сложа руки тоже было нельзя из-за перенаселения и нехватки ресурсов. Пока велись жаркие споры, один из жителей собрал вокруг себя клан, выкрал ГЕKK и увёл своих людей в дальние края, образовав в итоге городок Вилла. Этим он обрек остальных жителей на выживание подручными средствами. В результате большинство жителей покинуло убежище и расселилось по окружающим территориям. Часть этого населения обосновалась в руинах Феникса, стараясь выживать довоенными ресурсами, часть ушла в другие окрестные руины.
2094	В убежище осталась маленькая группа людей, включая текущего зрителя. Убежище вновь запечатано, двери закрыты. Обреченный зритель не выдержал мыслей о будущем и инициировал протокол самоуничтожения убежища. Жители убежища успели предпринять некоторые меры, чтобы убежище окончательно не было уничтожено, затем атаковали зрителя. Во время обороны на своём посту зритель запустил отравляющий газ по всему убежищу и тем самым обрек себя и своих врагов на смерть. Некоторая часть людей выжила благодаря противогазам, но покинуть убежище не смогла и вскоре обезумела и мутировала, став призраками прошлого. Они и по сей день блуждают по тёмным коридорам. Убежище превратилось в склеп с живыми мертвецами.
2167	Группа наемных старателей была нанята культом из Феникса для вскрытия убежища и

	получения местных, пусть истощенных, технологий. Долгий процесс вскрытия убежища окончился гибелью почти всей группы наемников из-за скрытых опасностей (отравляющий газ, гули-призраки, ловушки).
--	--

Планировка

Локация №1 – Вход в убежище

- На карте нельзя спать.
- Улица, ведущая к автостоянке. По периметру карты разрушенные руины.
 - Среди руин Свежевскопанная земля, оставленная собаками. В ней 3 шт вяленого мяса.
- Большая автостоянка, битком забитая старыми машинами. Среди машин многочисленные кости. Облучение радтригером. Здесь бродит стая агрессивных собак.
- Спуск под землю, ведущий к входу в убежище (по подобию убежища 3 в FNV). Спуск широкий, так как рассчитан под большой поток людей при заселении. Над спуском большой плакат Волт-Тек «Welcome to Vault 27».
 - [отказ] При входе в локацию над ГГ возникает фраза *«Припоминаю легенды Виллы об этом месте. Наверняка я смогу найти здесь информацию о прошлом своего народа»*
 - Дверь-шестеренка закрыта, в обход вырыт подкоп.
 - Пульт двери сообщает, что доступ получен, но нет энергии для открытия двери.
 - Шахта лифта разрушена взрывом, в неё сброшена веревка.
 - Интерком возле лифта, над которым всплывают реплики вида **шипение**. Через него можно связаться с выжившим старателем.
 - В «предбаннике» пустой шкафчик, чтобы стаскивать туда вещи.
 - Медкабинет, переоборудованный группой старателей под свой лагерь.
 - Важно: здесь не может быть авто-дока.
 - Ящики экспедиции. В одном из них обязательно фальшфейеры, так как в убежище темно.
 - На столе возле спального места голозапись с учётными записями экспедиции. Из них следует, что здесь шли разведывательные работы. Очертить эту инфу в общих чертах, не нужно лишних подробностей.
 - Здесь же появится призрак смотрящего.
 - [отказ] Медицинский компьютер. Без восстановления реактора запустить его нельзя. После запуска потребуются низкий уровень ремонта, чтобы восстановить перегоревшие после аварийного импульса детали (если навыка не хватает, то можно просто применить детали электроники). Среди информации:

- Уточняется проблема перенаселения и нехватки медикаментов. Быстро закончились специальные прививки убежища.
- Отчёт о физическом и психологическом состоянии жителей спустя несколько лет запечатывания.

Локация №2 – Убежище (общие замечания)

- На карте нельзя спать.
- Спрайты горелых стен как в убежище 12 Некрополя.
- Воздух убежища постоянно отравляет, пока не восстановлена вентиляция. Убедиться, что на локации есть противоядие.
- На локации мало лута, так как убежище было разорено задолго до событий игры.
- Комментировать состояние убежища инфотригерами.
- Убежище заселено гулями-призраками. Их немного (от 7 до 15), но они должны быть серьезными противниками с большим числом ОД и AI комикадзе. Обладают регенерацией, используют скрытность.
- На локации очень темно, но после запуска генератора станет светлее.

Локация №2/1 – Убежище: Жилые помещения

- При первой загрузке уровня сообщается, что помещения будто разорены или разграблены.
- Жилой уровень шире, чем в убежищах F1-F2, добавлен еще один коридор с комнатами вверху карты.
- Коридор:
 - Неподалеку от первого лифта на полу следы крови, которые ведут в одну из комнат. В комнате один из членов экспедиции, у него полезный лут. Дверь заперта изнутри.
 - Кровь и останки другого члена экспедиции в другой комнате. Вокруг лежат вещи, включая фальшфейеры.
 - Резервный генератор. После восстановления на верхних трёх уровня (от медкабинета до смотрителя) станет светлее на 50% и можно будет использовать электронику.
 - Вентиляция для очистки воздуха.
 - Разбить лифт на две разные шахты, как в убежище 15 F1. Возле лифта интерком.
 - По углам валяются скелеты. У одного из скелетов карта доступа к складу.
- Спальные комнаты:
 - В столе одной из комнат лежит дневник жителя, см в разделе событий. В этой же комнате два скелета лежат на кровати в спящем положении (смерть застигла их во сне). Вход закрыт на сложный замок, карта доступа есть у Каррингтона и на посту смотрителя.

- Запертый сейф на стене с полезным в этой же локации лутом (стимуляторы, пистолет, патроны, фальшфейер).
- Возле одной из дверей краской нанесена фраза о том, что местный житель враг убежища, чтобы подчеркнуть местный конфликт между разными фракциями перенаселенного убежища.
- В одной из комнат труп с лутом. Дверь в комнату заклинила, для открытия нужна сила, взрывчатка или монтировка.

Локация №2/2 – Убежище: Уровень смотрителя

- Планировку см в убежище Повелителя в F1.
- Путь к посту смотрителя перекрывает группа призраков.
- В зале развлечений голопроект, его можно запустить для привлечения внимания призраков.
- Библиотечный терминал с электронным собранием довоенных книг (стандартный скрипт для повышения навыков). Для использования необходимо запустить генератор и вентиляцию.
- Лифт к реакторной.
- В коридоре кровавые останки членов экспедиции.
- Склад, беден на лут. Среди вещей ячейка с ядерным материалом для генератора.
- Пост смотрителя:
 - Из поста смотрителя можно достать Ремонтом патроны 5 мм, стимулятор, металлолом.
 - [отказ, концепт устарел, теперь смотритель встречает ГГ на выходе из убежища] Здесь игроку предстаёт зарисовка – на посту восседает скелет смотрителя, а перед ним 2-3 скелета убитых им бунтаря, которые пытались на него напасть. У скелетов холодное оружие доступного для убежища вида (нож, монтировка, кувалда).
 - [отказ] Компьютер смотрителя. Работает только при подаче энергии. Для вскрытия нужна Наука 100, другой вариант – вскрыть пост смотрителя и получить пароль к терминалу с его скелета.
 - [отказ] Ловушки смотрителя в проходе к посту.

Локация №2/3 – Убежище: Реакторный уровень

- Помещения расходятся от лифта по принципу креста: реакторная, водная станция, прочее оборудование (синтезатор одежды, очистка воздуха). В каждую зону свой инфотриггер.
- Следы вскрытия стены, где жители успели предотвратить перегрев реактора, устроенный в ходе протокола по уничтожению убежища. Рядом валяется кувалда и металлолом.
- Возможно, уровень радиоактивен (по крайней мере – посещение реактора).
- Здесь находится выживший член экспедиции.

- [Отказ] Останки Мистера Помощника. Наукой можно выяснить, что робот уничтожен импульсным взрывом, то есть перегорел. За это даётся 100 опыта. Ремонт можно изъять металлолом и я/б. Сделать робота контейнером.

Персоналии

Призраки

- Мутировавший и обезумевший житель убежища. Спрайт обычного гуля. Носит на себе уже не функционирующий противогаз. Не чувствителен к боли. Много ОД. Повадки могут напоминать призраков в FNV Dead Money. Регенерирует в бою.
- Лут на теле по рендому: крышки от бутылок, отдельно взятые пистолетные патроны, я/б. Можно сделать противогазы, хотя это может быть избыточно.
- Тела не исчезают со временем.

Призрак смотрителя

- Появляется только после освобождения члена экспедиции.
- При нем пасхалка – см раздел Пасхалки и Тайники.
- При первой встрече произносит «Больше никто отсюда не выйдет!»

Артур Каррингтон, начальник экспедиции



- История персонажа:
 - .
- Образ персонажа:
 - Спрайт ученого в костюме. За прототип внешности и характера взят Артур Каррингтон, персонаж фильма «Нечто из другого мира» 1951 года.
 - Амбициозный ученый, ставит науку выше людей.

- **Снаряжение:**
 - противогаз, пистолет, фляжка воды, довоенная лапша.
- **Диалог:**
 - Рассказывает историю экспедиции. Поясняет, что никто не ожидал встретить здесь столько опасностей, поэтому группа была неосторожна и быстро погибла.
 - Находясь в заточении убежища, он много думал – об истории Феникса, о себе и своей жадности, погубившей столько людей.
 - Поясняет, что питался запасами, которые принёс с собой, а вода доступна в убежище, хотя она радиоактивна. К тому же в убежище завелись тараканы, пригодные в пищу.
 - Поясняет про интеркомы, что они работают как рация. *«Если в убежище нет энергии, то почему работает интерком? – Древние инженеры были умны. Они внедрились в интеркомах элементы рации. Поэтому мы можем использовать их даже сейчас, когда реактор убежища полностью остановлен. На этот случай в каждом интеркоме есть небольшая ядерная батарейка. Ее можно вытащить оттуда, но тогда интерком не сможет автономно работать.»*
 - *«Зачем ты здесь? – ГГ: Мне казалось, что здесь я найду предысторию своего народа. – Хм. Возможно. Отсюда вышли потомки жителей большинства окружающих поселений.»*
 - *«Мы пробудили тени прошлого»*

Каса-Гранге



Карточка локации

Критерий	Описание
Локации	
Расположение на карте	На базе довоенного Casa Grande.
Антураж	
Тайники	
Население	
Численность населения	
Криттеры	
Социальный строй	
Факторы выживания	
Источники воды	Подземные воды (восстановленная водокачка)
Источники пищи	Торговля, иногда охота на пустынную дичь
Источники энергии	Генератор водокачки (уран поставляется из Флагпула)
Защита от врагов	Личное оружие нпс, банда водокачки, силы БС или ТуСана по востребованию
Защита от прир.явлений	Восстановленные довоенные строения
Внешняя торговля	Чистая вода, транзит для караванов, ранее изготовление и продажа пива, а также баня
Уникальное предложение	
Прелюдия при посещении	Нападение жителя на водного торговца
Уникальный лут	
Уникальный апгрейд	
Уникальный криттер	
Кат-сцена	
Отличительный статус	

Предыстория

Дата	Событие
2077	
2161	Через этот нежилой город стали ходить караваны между Фениксом и Ту-Саном благодаря открытой торговле. Караванщики стали устраивать здесь промежуточную стоянку. Вскоре место стало заселяться людьми, зарабатывавшими на обслуживании караванов. Когда население окрепло, местные договорились с жестянщиками, и те восстановили водяную станцию за весьма большую цену (включая детей, взятых на перевоспитание).
2162	Благодаря водяной станции город стал расцветать и принимать всё больше жителей. Население быстро росло.

2162-2167	Из-за переизбытка населения и нехватки рабочих мест вокруг водяной станции разгоралось всё больше конфликтов. Клань буквально вели войну и отнимали станцию друг у друга, пока за дело не взялся граф Бустос под чутким руководством неизвестных чужаков. Часть населения при этом ушла в пустоши заниматься разбоем. В конце концов возле города появилось огромное кладбище. Мэр приказал разлить на кладбище токсичную жидкость, якобы против животных.
2167	На город нападают Синие Щиты. Как раз в это время мимо проходит Крестьянин из Виллы.

Экскурс

- Город назван в честь [памятника индейцев](#) хохокам XIII века.
- Город существует как дом для рабочих Феникса и Тусона.
- В истории города имела большое значение железная дорога.
- В 40е рядом был [лагерь для интернированных японцев](#).
- Объекты:
 - См [список исторических объектов](#) Casa Grande.
 - 272 спутниковые мишени [Corona Satellite Calibration](#)
 - [Francisco Grande](#) – гольфклуб и отель, основанный в 1959.
 - [BeDillon`s Restaurant](#), основан в 1919
 - Casa Grande Domes, здания-купола, построены в 1982 для InnerConn Technology Inc и заброшены
 - Церковь Назарянина, построена в 1949 году + Первая баптистская церковь, построена в 1938 году + Церковная церковь Св. Антония, построена в 1935 году.
 - Casa Grande Union High School, построено в 1920
 - Центральный Аризонский колледж, основан в 1969
 - Northern Arizona University
 - City of Coolidge Municipal Airport
 - КасаГранде Молл
- Тюрьма Arizona State Prison Complex недалеко от города, во Florence.

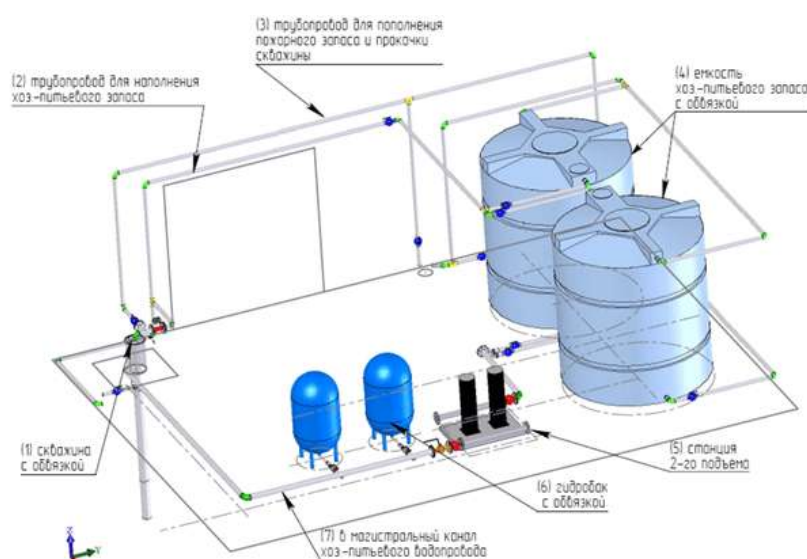
Планировка

Локация №1 – Водяная станция



- Слева, у входа на карту, проходит железная дорога – аутентичный антураж.
- Центр района – водяная станция, самое отличительное место в городе.

- Устройство станции:



- два огромных бака для хранения воды
- трубопровод от скважины для подачи воды в баки
- насосная станция для подъема воды в баки
- насосная станция со скважиной
- вспомогательные малые гидробаки для буферизации
- подсобка с генератором
- возле входа пункт продажи воды с торговцем
- Охрана, по территории бродят сторожевые собаки (можно прикормить, чтобы причислить к team ГГ).
- Вокруг емкостей максимум травы на локации. Ночью стрекот насекомых.
- Барак для караванщиков – старое дырявое здание. Здание должно привлекать внимание игрока быстрее, чем он отклониться к водной станции.

- Небольшой холл или прихожая с мусором. Большая комната с множеством спальных и охранниками. Малая комната со столом и вожаком каравана.
- Телега у стены с цистерной для перевозки воды (нарисовать уникам-арт). В настоящий момент канистры пусты, как гласит описание.
- По краям карты окончательные развалины, в которых жить невозможно. На карте много металлолома и мусора. На дороге баррикады против рейдеров.
- Несколько горящих бочек по локации для атмосферности, ведь единственный источник электричества питает водяной насос. Электрическим светом может освещаться только внутренняя территория водной станции, остальное – горящими бочками.
- На пустырях по периметру карты можно добавить ловушки на игуан. У входа на локацию по квесту появляется голова лидера магистральщиков на шесте с подписью.

Локация №2 – Особняк мэра

- Ратуша на 2 этажа:
 - На крыше дома собственный бак для воды. К крыше также подводят линии ЛЭП, которые тянутся от водяной станции и подписываются от местного генератора. У мэра особые привилегии по использованию электричества, у других жителей их нет.
 - Здесь находится мэр, его помощник, охрана, дочь.
 - Личный кабинет мэра на втором этаже.
 - Запертый сейф (большой напольный). Внутри крупная сумма крышек и голодиск БС «Предписания по регулированию ситуации в Каса-Гранде» (БС пока не упоминать).
 - Компьютер для вида, чтобы объяснить, как мэр читает голодиск. В самом компьютере мало интересного – отчётность по торговле, например. Имеются записи о проходившем доселе конвое с рабами из Виллы. Возможно, при высокой Науке игроку удастся найти здесь код от сейфа.
 - Картина для изучения Наукой (даёт код от сейфа).
 - Пара Уцелевших книг в шкафу.
 - Кухня, холодильник с самым богатым в городе выбором пищи.
 - Тюрьма с решеткой, где держат пойманного магистральщика.
 - Окна первого этажа закрыты ставнями из опасений осады.
 - Рядом с ратушей неисправный уличный фонарь для Ремонта.
 - На улице машина, сплошь изрешеченная пулями, для подчеркивания прошедших событий.

- Купальня. Пустующее маленькое здание купальни в духе фильма [«Бродяга высокогорных равнин»](#) с самодельной вывеской на стене.
 - Холл с перевернутым столиком и парадным входом. На входе в здание инфотриггер вида *«Здание давно заброшено. Похоже, когда-то здесь была купальня, но теперь не осталось и капли воды»*.
 - Собственно купальня с ванной. Вместо дверей здесь штора. На стене вешалка-контейнер с тряпками, в ней имеется шкура. Самодельный котёл на дровах, над ним пустой бак для воды, рядом пара пустых металлических бочек.
 - Возле ванной остался 1 патрон 44 калибра как отсылка на фильм (пальба по герою Клиента Иствуда в ванной).
 - Очень тесная кладовая с ящиками.
- Несколько жилых домов с недружелюбными жителями. На улице бродит сирота (мальчик с гранатой).

Локация №3 – Могильник

- Аутентичное место – [дорожное кольцо](#) на Jimmie Kerr Blvd (координаты [32°52'19.9"N 111°44'56.0"W](#)). Дорожная развязка с кольцом может быть хорошей метафорой.



○



- Слева сверху захудалое здание для плавного перехода антуража. Там обитал самогонщик, стоит его брошенный самогонный аппарат, где изготавливалось ядер-пиво.
- Огромная братская могила в центре карты (см описание в разделе событий):

- Вокруг могильника расставлены бочки, из которых обильно разлилась зеленая жижа. Возможны оголившиеся из-под земли кости. Пара знаков радиации по периметру. Кладбище фонит рад-триггером.
- Несколько типовых могил с рэндомизированным лутом. Раскопка могил облучает ГГ.
- Могила бармена содержит ядер-пиво, которое он производил на своём самогонном аппарате.
- Одна из могил во время разрытия осыпается, унося под землю нашего героя (затухание экрана, звук падения, анимация падения и подъема на ноги). Внизу оказывается полуразрушенный подвал, планировка зигзагом. Пара крыс, кости усопших, уникальная пасхалка в костях. Желательно рендомизировать могилу, чтобы любая из них могла осыпаться.
- Одна из могил появляется по квесту на поиск жестянщика.
- [отказ – упоминание БС преждевременно] Могила с жетоном члена БС.
- Внизу карты проходит железная дорога, как аутентичный элемент из реального Каса-Гранде. По территории бродит 3 больших радскорпиона. В их инвентаре кроме обычного хвоста может быть еще один предмет по рэндомайзеру: игуана, мутафрукт, личинки, сырое мясо и пр.
- По периметру остались древние развалины для придания б`ольшей урбанистичности локации. Возможно, где-то стоит поместить крупный дорожный знак с указанием населенных пунктов, ЛЭП и что-то еще из урбанистичного антуража.

Локация №4 – Зброшеный бар

- Зброшеный бар «Morita`s Bar», где больше нет посетителей. Здание подчеркивает местные события, произошедшие в прошлом. «Morita`s Bar» - отсылка на американского актера Пэта Морита ([Pat Morita](#)), детство которого прошло в лагере для интернированных японцев рядом с Каса-Гранде (1942-1945).
- Объемная ржавая вывеска снята с крыши (или упала с крыши) и стоит облокоченная о стену.
- В стенах дыры от пуль. Перевернутая мебель, переломанные пополам столы, следы борьбы.
- Сломанный музыкальный автомат, который можно разобрать на электронные детали. Разоренный автомат ядер-колы.

Локация №5 – Железнодорожная станция

- Здание станции, рядом проходит железная дорога. Внутри появится ящик с похищенным грузом по квесту. Аутентичное здание:



○



○

- Зброшенная лачуга с огородом.
- Лачуга, где прячется от скорпионов местный житель. Вокруг бродят скорпионы.
- На дороге разграбленная повозка по квесту магистральщиков.

Локация №6 – Тайник магистральщиков

- Этот район – бонус за доставку Реликвии ребенку с гранатой, свободного доступа сюда нет.
- Здание бывшей школы [Casa Grande Union High School](#), постройка 1920 г. Здание ветхое, много обрушений, стены можно ломать. Магистралы устроили здесь множество ловушек в коридорах и на подступах к тайнику.



○

- На выходе из школы ГГ будут поджидать магистралы после его спуска в подвал.
- Подвал школы. Генератор, воздухоочистная станция, помещение со складом жестянщиков. Среди вещей – гранатомет со снарядами, динамит, гранаты, патроны.

Персоналии

Альфред Бустос, мэр города



-
- История персонажа:
 - Во времена последней большой смуты узурпировал власть в Каса-Гранде, не без помощи сторонних лиц (которые действовали в интересах Братства Стали). Действовал самыми разными методами от подкупа до убийств. Теперь местные его боятся. Несмотря на свои злодеяния в прошлом, он спас город и водяную станцию от больших проблем, наладил порядок в городе железной рукой. Теперь же, немного посидев и ожирев от прошлых побед, он расчувствовался и готов все отдать за благополучие своей избалованной дочери.
- Образ персонажа:
 - Спрайт в дорогом довоенном костюме.
 - Суровый жёсткий нрав. Этот человек шёл к власти по головам, буквально по трупам, поэтому он не считается с жизнями наемников и простолюдин. Но даже в душе такого тирана есть место любви – это его единственная дочь, которую он всячески балует.
 - Подумать над тихим убийством – в тему будет отравление ядом воды в доме, которую выпьет мэр (на кухне? в спальне? на столе с яствами?).
- Снаряжение (Кража 80):
 - Вооружен полицейским револьвером для поддержания образа локации. При себе бутылка текилы, которую он распивает в начале диалога.
 - Бумажка с кодом от сейфа - "Код от сейфа в Каса-Гранде". Можно выкрасть или снять с трупа.
- Диалог:
 - Диалог начинается с описания персонажа как внешне уставшего, он пьет виски и о чем-то печально думает. Видимо переосмысливает свои прошлые злодеяния.
 - При знакомстве первым делом интересуется происхождением ГГ. *«Откуда ты? – [ответ] – А-а, я слышал про те края от рабов, которых везли жестянщики. Слышал, у вас настоящие райские сады, где цветут зеленые растения. (кривит губами) А у нас,*

как видишь, даже при наличии чистой воды растут одни только кактусы. Впрочем, в Каса-Нуэва тоже есть плантации, но там с пустошью сделали что-то такое, чего нам даже в голову не придёт сделать.»

- Стоит задать особую реакцию:
 - Мантия Последователей
 - Броня магистралов. При высоком Красноречии можно убедить его в добрых намерениях, иначе он как минимум затребует снять и отдать ему броню, а можно довести разговор до вражды.
 - Повышение лояльности при трейте «Воин дороги»
 - Починка уличного фонаря возле его дома.
 - Кто-то роет могилы.
- Двигаясь по сюжету, игрок забегают к мэру, чтобы расспросить его о прошедшем недавно рабском конвое.
- Расспрос о могильнике после его посещения.
- Уточняет про местного самогонщика, который изготавливал легендарное ядер-пиво – один из немногочисленных самогонщиков в регионе. *«Возможно, тебе доводилось испробовать этот чудесный напиток»*. Это пиво скупали караванщики из Феникса. Самогонщик мог заниматься своим производством лишь благодаря обилию местной воды, без водокачки его бизнес здесь был бы невозможен. Конечно, это не единственный изготовитель пива, в окрестностях Феникса есть еще парочка, плюс аппарат в казино в Фениксе.

Кристина, дочь мэра



-
- История персонажа: ?

- Образ персонажа: Ветреная азартная девица, которую папик слишком избалован. После событий в баре персонаж меняется, азарт уходит, девушка погружается в раздумья, открывает глаза на мир и своего отца-тирана.
- Снаряжение: нет.
- Диалог:
 - Игра в азартные игры. После событий в баре играть прекращает, демонстрируя своё взросление.

Джон Салливан, лидер водных торговцев



-
- История персонажа: ?
- Образ персонажа: ?
- Снаряжение: Вооружен пистолетом 0,50.
- Диалог:
 - В основном говорит про станцию. Проясняет историю поселения, ситуацию с конвоем рабов, покупка урана для генератора, торговые отношения.
 - Расспросы по квесту потерянного жестянщика. Укажет на могилу после небольшого подкупа крышками.
 - Реакция на разрытие могил в могильнике.

Водный торговец

- История персонажа: ?
- Образ персонажа:
 - Спрайт жилетка с кепкой (Дантоны). Слегка ожиревший от хорошего заработка.
 - Так как торговец постоянно работает с потоком людей, он стал воспринимать их в первую очередь как источник дохода и часть бизнеса. Меньше всего ему хочется вникать в чужие

проблемы, а благодаря особому положению водяных торговцев на рынке он не особо заботится о клиенте, легко может нагрубить или отказаться от торговли. Поэтому большого диалога с ним не получится, зато получится хороший бизнес.

- **Снаряжение:**
 - Торгует чистой водой. Изначально количество невелико (5 шт), но после можно увеличить (25 шт). Также изначально нет крышек в товаре, но появятся при расширении.
- **Диалог:**
 - Не вступает в диалог пока на ГГ броня магистралов, силовая броня, оружие в руках, а также при титуле Воин Дороги.
 - Первый диалог дает описание, что это за место. «(с прищуром присматривается к вам, потирая руки о грязное полотенце) Я тебя не припоминаю. Впервые в городе? - Да, так и есть. А что это за место?» Далее в основном говорит о торговле водой и станции. На местные темы общается не охотно, выражая недоверие к чужаку, и отсылает к шефу.
 - Имея титул рейнджера или Выживание ≥ 50 можно выпросить бесплатную воду.
 - Расширить товарооборот (больше воды + в товаре появятся крышки): высокий Бартер, титул огнепоклонника, дружеские отношения с жестянщиками, репутация Боготворят, завершить сюжет в угоду мэра.
 - После падения ТуСана требует показать шею, чтобы убедиться, не беглый ли раб ГГ. Если у ГГ титул беглого раба, то персонаж откажется с ним торговать. Также при этом повышает цены на товар, так как без жестянщиков дела пойдут на убыль.
 - Конец диалога инициирует появление нападающего. До завершения сцены нельзя заговорить с торговцем. См описание в разделе событий.

Старикан Гальегос



- **История персонажа:**
 - Пришел с юга, где многие годы путешествовал, ища места для проживания. Закрепился в Каса-Гранде, но в ходе последней смуты получил шальную пулю в ногу (перестрелка в баре), отчего стал хромать и опираться на палку. Очень плохо говорит по-английски.
- **Образ персонажа:**

- [изначально предполагался образ гуля] Спрайт лошаины. Лохматый тип в рваной одежде и с нечесаной бородой. Он не такой уж старик, ему всего лет 40, но в нынешнем мире это большой срок, особенно учитывая путешествия через пустыню и ранение. Жилистый и худой от недоедания и прочих неурядиц, сильно хриплый голос. Мало ОЗ, низкая защита.
- Характер скверный, подозрительный и недоверчивый. Он не привык к большим скоплениям людей и частому общению, он избегает разговоров о прошлом города из-за боязни мэра. Говорит с сильным мексиканским акцентом, что может стать преградой для диалога.
- **Снаряжение:** отсутствует (или всякая мелочь вроде ножа и тараканов).
- **Диалог:**
 - Из-за акцента диалог с ним затруднителен. Поэтому чем выше ИН, тем больше удастся узнать. При низком ИН говорит на испанском и быстро сворачивает диалог.
 - Предыстория персонажа. Расскажет, что пришел сюда из деревушки, которая была полностью уничтожена бандитами. И что скитался по южным землям.
 - Про местные события. В детали не захочет вдаваться без повода, выразит нервозность и нежелание говорить, отошлет к мэру. Разговориться больше, если ГГ втереться к нему в доверие или пройдет дальше по местному сюжету. Чётко обозначает, что *«вокруг этой водокачки полегло много народу»*. Что вся эта борьба вокруг водокачки устраивается не на пользу обычным людям. При высоком красноречии скажет своё истинное нелюбимое отношение к мэру.
 - Можно отнести весточку о нем на юг, в Эрмосильо, что даст некоторый бонус в общении с тамошним фермером.
 - Реакция на титул Воин Дороги – поднимает руки и молит о пощаде.

Мальчик с гранатой

- История персонажа: Сирота, жертва местных клановых войн.
- Образ персонажа:
 - См ребенка с бумерангом в фильме «Безумный Макс 2».
 - Еще одно порождение постядерного мира – ребенок, лишенный детства и любви. Ему непонятны детские мотивы, он вынужден быть состоятельным, он не ценит чужой жизни и чужих прав.
 - Выглядит как маленький дикарёнок, рваная грязная одежда, взъерошенные длинные волосы, дикий взгляд.
- **Снаряжение:** Граната (появится в процессе диалога), доступная для кражи или обмена.
- **Диалог:**
 - Единожды реагирует особой репликой на ГГ в спрайте комбинезона.

- Остро реагирует на ГГ-гуля: «А-а! Не подходи ко мне, страшнолицый!».
- Реагирует на броню магистральщиков на ГГ – убегает с криками вида «Магистральщик! Магистральщик! Спасите!»
- Ситуация с гранатой – см в разделе событий.

Стив/Стивен, приезжий

- Квест на поиск родственника. См описание в разделе событий.
- Если приезжий после всех событий откроет здесь своё дело, то на карте мэрии он приобщается к Team ГГ и будет его защищать, пока у ГГ положительная слава.

Вожак каравана

- Рассказывают про поставки воды в Феникс, ТуСан, Каса-Нуэва. «Каса-Гранде – это единственный оазис на пути от Ту-Сана в Феникс. Только здесь можно набрать чистой воды и отдохнуть в относительной безопасности.»
- Живописно рассказывает о проблеме путешествий по пустыне Сонора, чтобы игрок знал, что ему понадобится для этого много воды и самое время её запастись.
- Торгует вещами (товар не обновляется): лопата (полезна у могильника), сапоги (там же), противоядие (на случай боя со скорпионами), дробовые патроны.
- Рассказывает слухи о прошедших событиях.

Ту-Сан



Карточка локации

Критерий	Описание
<i>Локации</i>	
Расположение на карте	На базе довоенного Тусона.
Антураж	
Тайники	
<i>Население</i>	
Численность населения	
Криттеры	
Социальный строй	
<i>Факторы выживания</i>	
Источники воды	Торговля с КасаГранде, ранее местные довоенные запасы
Источники пищи	Поставки из Феникса, КасаНуэва, Пуэрто
Источники энергии	Резервные генераторы в большом количестве (уран поставляется из Флагпула)
Защита от врагов	Оружие, броня и приборы, изготовленные самостоятельно или реконструированные из местных довоенных запасов; радиосвязь, внешняя стена, покровительство БС
Защита от прир.явлений	Самодельные строения, ангар жестянщиков
Внешняя торговля	Технические изделия и услуги
<i>Уникальное предложение</i>	
Прелюдия при посещении	
Уникальный лут	
Уникальный апгрейд	
Уникальный криттер	
Кат-сцена	
Отличительный статус	Беглый раб

Предыстория

Дата	Событие
2077	ZAX узнав о ядерной войне восстал против людей и уничтожил их в пределах охраняемой им территории, чтобы не допустить ошибок из-за «человеческого фактора». Некоторые жители из прилегающего города смогли пережить последствия Войны с помощью технологий и продолжить свой род, став в будущем племенем жестянщиков.
2160	Сюда прибыла делегация Братства Стали и учредила союз с уже обитавшим здесь племенем жестянщиков, дав им новые технологические знания и навыки.
2167	В Ту-Сан прибыл конвой с рабами из Виллы.

Экскурс – Тусон

- Военная тематика:

- Авиабазы Davis-Monthan Air Force Base
- В годы холодной войны 1960—1980 в Тусоне располагалась база стратегических сил сдерживания США. В окрестностях располагалось 18 пусковых шахт баллистических ракет Titan 2. Сейчас осталась одна, переоборудована под музей (Titan Mission Museum).
- Кладбище списанной военной и космической техники.
- Центр по производству управляемых ракет. Цеха по сбору самолётов и радиотехники.
- Производство оптических приборов и оптоэлектроники; Тусон называют Оптической долиной по аналогии с Кремниевой долиной.
- В окрестностях добывают медь и уран.
- Ежегодная выставка минералов и самоцветов.
- Штаб-квартира рейнджеров Аризоны.
- Университет Аризоны – второй по величине работодатель города.
- Богат на исторические места и музеи. Например, отреставрированный исторический квартал – часть испанского форта. Исторический бизнес-центр со зданием банка и старым кинотеатром Fox. Здесь базируется историческое общество Аризоны. Фестиваль родео. И т.д.
- Китт-Пикская астрономическая обсерватория.
- Кактусовый лес «Сагуаро»
- Эпизод 16 сезон 1 «Сумеречная Зона»: телефонная будка, где леди звонила в Тусоне.

Планировка



Локация №1 – Рабочий посёлок

- Жилой район, воссозданный перед старым ангаром. Здесь живёт обслуживающий рабочий персонал с семьями, вольные наемники, временные жители.
 - Вокруг района защитная стена. Парадный вход сделан из самолётного корпуса подобно проходу в Джанктаун в F1.
 - Застройка тесная, много мелких строений. Большинство строений создано из самолетных корпусов и другого авиационного металлолома. Благодаря деятельности рабов здесь относительно прибрано, но место все равно напоминает свалку.

- Работает электричество и ночное освещение. Между строениями много проводов. Неподалеку от ангара трансформатор для подачи энергии в жилой район.
- На севере карты находится непосредственно стена ангара с воротами для проникновения.
- Почтовое отделение. Можно отправлять посылки в Феникс. Местный рабочий будет намного более разговорчивым, чем в прочих городах, и более чётко объяснит игроку, что именно БС наладило почтовую связь в регионе, за что ему огромное спасибо. Так это покажет игроку БС с лучшей стороны.
- Мотель для караванщиков. Крышу украшает турбина, закрылки и другие элементы самолётов.
 - Наблюдатель от культа Огня из Феникса.
 - Здесь отдыхает специализированный караван, который возит товары между ТуСаном и Пуэрто.
- Клиника. Местному доктору скучать не приходится. Клиника также выполняет похоронные услуги. Внутри грязно, на полу следы крови.
- Череда жилых строений.
 - С одной из семей можно поболтать о местных нравах и устройстве общества.
 - [отказ] Вольный наемник, имеющий привилегии в ТуСане и готовящийся проникнуть в Запретную Зону. Даст совет по выживанию в Зоне.
- После приобретения байка (подробнее см описание сюжета в разделе байка) нашего героя в начале локации встретит некто, предлагающий продать байк.

Локация №2 – Мастерская



- Большой ангар по переработке военной техники.
 - За прототип взять Tucson International Airport by John Bezosky Jr.



-
- Декор: флаги Братства Стали, много металлолома, железная дорога из ангара в пустоши, из вентиляций выходит пар, трубы и провода на стенах. Вокруг здания сплошная свалка из крупного металлолома.
- Жестянщики – собирательный образ, см для вдохновения: разбойники FT, борги в Стар Трек, бомбисты в FNV, байкеры-пещерники в FullThrottle, что-то можно перенять от Терминатора. Восхваляют довоенные технологии, восполняют симбиоз с Фениксом, оттуда получают поддержку провизией и ураном. Низшие ранги жестянщиков составляют бывшие члены культа Огня, получившие как бы прозрение (повышение по службе), или принятые на перевоспитание дети из окрестных поселений (малочисленное племя таким образом пытается пополнять свои ряды).
- Охрана по периметру и у входов. Вооружена пневмокопьями, одета в металлическую броню.
- Производственные станки: пресс, фрезер, лазер, 3D-принтер, оборудование для литья железа.
- Верстаки для Ремонта по сбору боеприпасов и оружия, стандартный скрипт.
- Центр ангара завален деталями техники. Между ними бродят жестянщики и имитируют работу по изучению, ремонту или демонтажу техники.
 - Парочка мистеров Помощников, изображающих деятельность.
 - Можно разместить разбитый и в конец ржавый винтокрыл или другой летательный аппарат.
 - Пара действующих каров. Ремонт из них можно вытащить по ядерному блоку для байка.
- Администрация в виде двух-трех компьютеризированных офисных помещений. Компьютеры, банки для сбора данных.
 - Компьютер босса с паролем на Эрудицию 80. В нём описываются местные работы, даются оценки производительности, описываются поставки продовольствия и рабов и пр. Данные о рабах на случай, если игрок решит перерезать жестянщиков, еще не получив информацию о своих соплеменниках.
 - Наблюдатель из Феникса. Выделяется балахоном. Расследует, как используются поставки рабов и ресурсов из Феникса.

- Среди рабочих находится член Виллы, перешедший на сторону врага. Он выполняет административную работу и расчеты.
- Загон с рабами. Койки для рабов, умывальник, туалет.
 - Среди рабов есть гули, которых поработили и привезли сюда из расчета того, что те свободно могут работать в радиоактивных зонах. Эти гули будут рады бежать. Вполне возможно, что их схватили в Инферно. Так или иначе гули намекают игроку о существовании Инферно и будут хорошей предтечей для последующей встречи с городом гулей.
- Склад. Жестянщик-интендант в первом помещении. Складское второе помещение с запертой дверью. Внутри ящики с логотипом БС, в одном из них очень редкий стелс-бой. Зеленые армейские ящики, в некоторых из них должен быть пластичный динамит.

Локация №3 – Могильник

- Общие сведения:
 - Airplane Graveyard – кладбище списанных самолётов на базе ВВС США «Девис-Монтен». Здесь процветает рабский труд по демонтажу техники во благо БС. Территория занимает несколько километров и огорожена высоким силовым барьером. Кругом остовы старой авиационной техники.
 - Территория охраняется робоглазами, которыми управляет ИИ ZAX. Некоторые из них прячутся в тени, сливаясь с окружением, и появляются неожиданно.
 - Трупы рабов и наемников, у одного стимулятор.
 - Ямы с тайниками рабов, которые можно раскопать лопатой. Внутри полезный в бою лут.
- Вход на могильник:
 - [отказ] Информационный объект (плита, щит, плакат) для изучения Наукой. Гласит, что это Airplane Graveyard на базе ВВС США «Девис-Монтен» + режимный объект + запрет на фото и видеосъемку.
 - Выход заблокирован силовым барьером. Поэтому попав внутрь, игрок уже не выберется, пока не разрешит проблему с ИИ. Снаружи стоит модулятор жестянщиков, который на короткое время отключает барьер в воротах.
 - Большой предупредительный стенд у ворот об особом режиме территории.
 - У ворот небольшое здание КПП: неработающие терминалы, следы давно иссохшей крови на полу.
 - Труп с кувалдой. Его описание гласит, что он забит до смерти тупым предметом.
- Первый район знакомит нас с антуражем и роботами.



-
- Лагерь рабов среди металлолома. Здесь-то и находятся рабы из Виллы, включая папаню ГГ. Имеется ящик с патронами для минигана; ящик заколочен, для вскрытия нужна монтировка.
- Второй район – ангар для переработки старой техники. Станки, конвейеры, выплавка металла, кары, горы металлолома, бочки и т.п. Вокруг ров из зеленой жижи и роботы-шпионы.
 - Здесь разбила лагерь группа выживших рабов. С ними можно договориться о сотрудничестве, чтобы с боем пробиться к бункеру ZAX. После окончания сюжета рабы пропадают, вместо них появляются типовые жестянщики.
 - Здесь же находится падре ГГ, который проявил свои лидерские качества даже в такой непростой ситуации.
 - Рабы пытаются здесь изготовить из подручного хлама излучатель против роботов. Но местный умник не может закончить работу. Стандартная схема ремонта – сам Ремонт или электронные детали и металлолом из окружающей враждебной территории. Оружие выглядит на подобии шпионской тарелки для подслушивания. Урон ЭМИ с малой дистанцией, будет отличным подспорьем в борьбе с роботами.
- Третий район – вход в бункер ИИ (центр управления).
 - Довоенное строение с входом в центр контроля подобно входу в бункер БС в F1.
 - В одном из корпусов винтокрыла можно демонтировать изношенный миниган.
 - [отказ – избыточно] Голодиск с отчетом старой экспедиции БС. Отряд исследовал территорию и вел записи, но из-за опасности лагерь был заброшен.
 - Выживший гуль-раб в маленьком укрытии.

Локация №4 – Центр управления

- Общее:
 - Территорией заведует суперкомпьютер ZAX.
 - Силовые поля и мономалекулярные ловушки.
 - В помещениях темно. Здесь будут полезны фальшфейеры (помещать их в шкафчики возле лифтов). Электрощит для запуска Ремонтосвещения.

- Территория охраняется роботами.
- Деактивированный Мистер Помощник. Починив Ремонт, можно использовать его для получения информации и совершения диверсий: вскрытие дверей, отключение силовых полей, аварийной системы, ловушек, сирены и т.п.
- Уровень 1 – администрация:
 - Иссохший труп вояки, при нем оружие и голозапись о восстании ZAX. Рядом поврежденный им робот и взорванная дверь.
- Уровень 2 – оборудование:
 - Иссохший труп вояки с картой доступа для отключения ZAX.
- Уровень 3 – ИИ:
 - Помещение с ZAX 1.0.
 - Непосредственно к помещению ИИ ведёт длинный коридор с лазерными ловушками (см эпизод в Resident Evil 4, где Леон уклонялся от ловушек Садлера). Этот путь неизбежен. В коридоре скелеты/тела. Если ZAX будет отключен, то ловушки деактивируются.
 - Обезвреживать эмиттеры по отдельности Ловушками 100.
 - Закоротить эмиттеры Ремонтом 100.
 - Отключить через терминал взломав его Наукой 100.
 - Пробежать с получением серьезного урона. Для снижения урона можно одеть металлическую броню.
 - Использовать карту доступа из опасной зоны с роботами на уровне 2.
- В принципе можно сделать еще несколько уровней с необходимостью искать карты доступа, обходные шахты, силовые поля и пр препятствия.

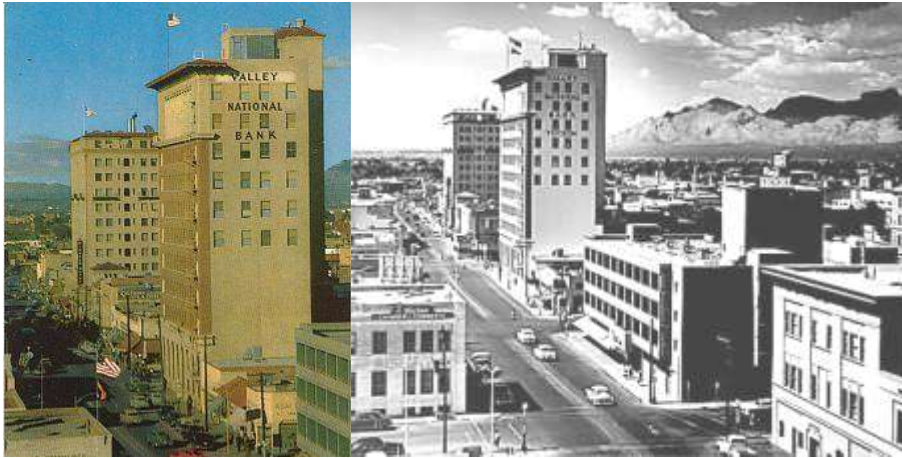
Локация №5 – Место нападения на караван



•

- Аутентичное здание Tucson Inn возле 10й автотрассы. Разграбленные повозки караванщиков, вещи разбросаны вокруг. Пара больших радскорпионов. Могила караванщика с дробовиком. Автомат ядер-колы с ловушкой.

Локация №6 – Старый Город



- Бизнес-центр Тусона. Центральное здание – Национальный банк Аризоны. Подступы к зданию заминированы. На улицах бродят дикие собаки (или робоглазы?).
 - В подвале банка скрывается банда беглых рабов. Здесь должно быть самое большое количество довоенных денег за игру. Верстак с патронами.
 - В подвале содержится заложник (караванщик или жестянщик?). При освобождении намекнет на связь банды с рейнджерами. После освобождения идет сквозь минное поле и может подорваться, если поле не разминировано.
- По периметру карты можно возвести другие аутентичные строения бизнес-центра (кинотеатр FOX и др).

Персоналии

Мастер Хард, лидер жестянщиков



- История персонажа:

- Предыстория несущественна. Многие годы этот персонаж является главным мозгом всей общины. Он подключен к суперкомпьютеру и другим электронным системам для контроля всех социальных и рабочих процессов в Ту-Сане.
- Образ персонажа:
 - Хорошо бы нарисовать свой спрайт, но это накладно. Поэтому за спрайт подойдет мужик в металлической броне.
 - [подумать] Было бы интересно переделать его образ под женщину в духе лидера боргов из Star Track.
 - Своим поведением всё больше напоминает робота, чем человека. Одержим выполнением плана, при этом не считается с чужими жизнями, воспринимая людей как ресурс. При этом жителей пустоши принимает как ресурс крайне малоценный.
 - Среди жестянщиков он больше всех напичкан чипами и протезами. На затылке разъемы для подсоединения с суперкомпьютером (см боргов в Star Track). Лысая голова. Вместо глаз протезы или хотя бы просто электронные очки. Вместо рук протезы. Кислородная маска (на лице или просто свисает на шее) и небольшой баллон на спине.
 - По причине электроники в теле ему приходится сидеть на некоторых химикатах, повышающих связь с чипами, регенерацию и т.п. Но такое положение негативно сказывается на здоровье. Кожа крайне бледная с проступающими пятнами, лыс, атрофированные конечности заменены на протезы, периодически использует кислород из баллона на спине.
- Снаряжение:
 - Вооружен мощным энергооружием.

Типовой жестянщик



- Внешность и образ жизни можно подсмотреть у Разбойников FT и Боргов в Star Trek.
- Некоторые носят на голове лётный шлем, модифицированный под броню. Некоторые имеют роботизированные протезы и имплантаты. Часто используют электронные очки с НВ.

Типовой раб



Интендант



- История персонажа:
 - Жители пустоши продали его жестянщикам в маленьком возрасте, так как жестянщики вынуждены пополнять ряды извне. Жестянщики воспитали его по своим устоям, а главный мозг определил его на должность, в которой интендант пребывает до сих пор.
- Образ персонажа:
 - Подотчетный системе человек, очередной «винтик системы». Он следует инструкциям, но в силу работы с чужаками всё же позволяет себе немного больше вольностей. Изначально подозрителен ко всем чужакам, пока те не докажут, что им можно доверять.
- Снаряжение:
 - Продаёт разный товар. Отказывается торговать с ГГ, пока тот не покажет себя с лучшей стороны: Бартер 50, Красноречие 80, репутация у жестянщиков ≥ 5 , подкупить крышками, принести довоенный виски. Товар раскрывается Бартером.
 - Очки жестянщиков
 - Бартер 80 – плазменный пистолет
 - Бартер 100 – Лазерное ружьё
 - В товаре часто бывает довоенная лапша – бывший армейский поёк, который находит и поставляет сюда БС. Источники лапши – старые военные склады, иногда развалины. Интендант немного расскажет об этой лапше.

- После разговора о лапше за повышенную сумму небольшим навыком Торговли его можно уговорить продать ограниченную партию особого пайка – ИРП Братства Стали. Всего 2-3 штуки. В оплату возьмет только чистые крышки и немного расскажет о том, что это и откуда взялось.
- Диалог:
 - Занимается техническим обслуживанием на заказ: совершенствует байк, оружие, броню. Единственное место, где можно полноценно усовершенствовать энергооружие. Дорого.
 - Критикует крышечную моду: проще наштамповать нормальных денег нового образца из металлолома, ресурсы ТуСана это позволяют.
 - Располагается на подземном уровне ангара. После нашествия роботов он не умирает и не пропадает с карты, чтобы игрок мог и дальше пользоваться его услугами. В этом случае его товар и услуги становятся дешевле. Своё выживание он объясняет знаниями этих мест и снаряжением, с помощью которого он может обманывать роботов. Но и уходить из этих мест он не хочет, так как идти ему некуда. Перед отправкой он хотел бы собрать разный хлам в собственноручный транспорт, чтобы уехать или улететь вообще из этого региона.

Доктор

- История персонажа:
 - Проходил обучение у Последователей Апокалипсиса в КНуэва.
- Образ персонажа:
 - Скверный доктор – ужасный нрав, склонность к черному юмору, низкая оценка человеческой жизни, низкая квалификация и как следствие череда неудач при лечении. Он скорее похож на технаря, чем на доктора.
 - Спрайт в грязном халате. Его клиника полна грязи и мусора.
- Снаряжение: Не является торговцем, но в кармане лежат стимуляторы для обмена/кражи и другие предметы медицинского назначения.
- Диалог:
 - Описывает профессиональные болезни местных жителей.
 - Лечит только своих. При особых отношениях поставит ГГ имплантат.

Падре (отец ГГ)

- История персонажа: См описание в разделе Виллы.
- Образ персонажа: См описание в разделе Виллы.
- Снаряжение: Вооружен пневмокулаком.
- Диалог:

- «Что это за место? – Давно утерянные технологии. Жестянщики пытаются их восстановить, не понимая, какую опасность они собой представляют. – Откуда ты знаешь, что эти технологии опасны? – Предки научили нас бояться старых технологий. Они не надежны и могут навредить. Неужели за время своего пути ты не замечал этого? Старые вещи могут взорваться у тебя в руках или погубить твое здоровье невидимым глазу облучением. Но важнее то, что в недобрых руках они становятся средством для подчинения своей воли. Средством террора и насилия. Вспомни Флагпул. Вспомни, с какой легкостью группка жалких ублюдков поработали целое поселение лишь благодаря своему оружию и электрическим ошейникам. Вся эта техника должна уничтожена! Без исключений!»

Джефф Киддер

- История персонажа:
 - Лидер беглых рабов в Старом городе. На самом деле – [рейнджер на задании](#), сколачивающий сопротивление с целью подорвать репутацию жестянщиков. Но всячески скрывает это от окружающих.
- Образ персонажа:
 - .
- Снаряжение: хорошее оружие, стимулятор.

Жестянщик Коду



-
- История персонажа:
 - Родился в Каса-Гранде в семье рядовых жителей. Жители продали его жестянщикам ещё ребёнком в качестве оплаты за починку водной станции. С тех пор он воспитывался в среде жестянщиков по новым устоям.
- Образ персонажа:

- Незрелый подросток лет 10-15. К чужакам изначально относится как ко второму сорту, как его учили. Но в ходе квеста может изменить отношение, так как испытывает конфликт личности.
- Одет в мешковатую одежду, натруженные руки, стрижка «под ноль», как это принято у жестянщиков.
- Снаряжение:
 - Отсутствует.

Жестянщик Ромео-Шесть



- История персонажа:
 - Персонаж был довольно поздно принят в Коллектив, поэтому помнит о внешнем мире больше обычного. Это даёт ему некоторые сомнения относительно жестянщиков. Периодически встречался с караванщиками для выгрузки товара, поэтому общался с пришлыми довольно часто. Испытывает чувства к девушке из каравана, хотя это под запретом, с чем он смириться не может.
- Образ персонажа:
 - В силу возраста персонаж пребывает в состоянии гормонального выброса и нуждается в самоутверждении.
 - Обычный спрайт жестянщика с лысиной в белом рабочем халате.
- Снаряжение: Отсутствует.

Охранные роботы

- Роботы снаружи временно исчезают с карты, как бы прячась в песке. Можно нарисовать им анимацию подъёма из песка. Появляются они при виде нашего ГГ.
 - При близком расположении к ГГ до появления выдаётся сообщение о том, что «вы слышите звуки роботов».
 - Если в руках ГГ сенсор движения, то все роботы уровня появятся на карте (в лог выводится информация о том, что радар засек движение).
- Если ZAX уничтожен, роботы остаются враждебны к ГГ. Если ZAX напал на жестянщиков, то роботы исчезают с карты.

Суперкомпьютер ZAX 1.1

- Собираемый образ без определенного прототипа. Голос можно перенять у HAL 9000 из фильма Кубрика «2001: A Space Odyssey».
- Диалог об уничтожении обитателей бункера. Можно убедить ИИ в том, что это была ошибка. Для появления фразы необходимо найти хоть какие-то основания (изучить скелеты, прочитать голозапись).

Каса-Нуэва



Карточка локации

Критерий	Описание
Локации	
Расположение на карте	В пустыне недалеко от довоенного поселения Sonoyta.
Антураж	Чистое сельское поселение в духе Шейди-Сендс и Колдуотер.
Тайники	
Население	
Численность населения	
Криттеры	
Социальный строй	
Факторы выживания	
Источники воды	Подземные воды (восстановленная довоенная геостанция), колодец в жилой зоне
Источники пищи	Местные плантации маиса и ферагавы
Источники энергии	Резервный генератор привезенный извне, огонь
Защита от врагов	Внешняя стена, покровительство БС
Защита от прир.явлений	Крепкие дома
Внешняя торговля	Продукция с плантаций, чистая вода, высококлассная медицина, образование
Уникальное предложение	
Прелюдия при посещении	
Уникальный лут	
Уникальный апгрейд	
Уникальный криттер	
Кат-сцена	
Отличительный статус	Последователь Апокалипсиса

Предыстория

Дата	Событие
2077	Собственно на месте Каса-Нуэва в этот момент располагалась обширная плантация компании «Greenway Hydroponics». После Великой Войны плантация пришла в упадок, и пустыня вернулась в эти края.
2160	Разведчики БС обнаруживают здесь остатки старой плантации (лаборатория, зернохранилища, ангары, насосная станция и пр). БС обустривает здесь аванпост и приглашает Последователей Апокалипсиса для восстановления и работы в лаборатории.
2161	На аванпост прибывают Последователи Апокалипсиса, они запускают лабораторию, насос, пустыня вновь начинает давать урожай. С помощью рабской силы БС обустривает новое поселение, которое местные жители так и называли – Каса-Нуэва (исп. Новый дом).
2167	Лаборатория выходит из-под контроля, растения начинают мутировать, а вместе с ними появляются мутанты-спороносы.

Планировка

Локация №1 – Поселение

- Чистенькие белые дома посреди пустыни, построенные из кирпичей довоенных домов и бетона, добытого рабским трудом на местном карьере. Застройка в духе Колдуотера FT, Шейди-Сендс, Города Убежища, НКР в F2. Нужны свои спрайты для стен, круглые окна. Пространства захламлены предметами быта (тряпки, доски, телеги) для демонстрации того, что это живой и активный городок.
- Вокруг города защитная бетонная стена.
 - Парадные ворота. На входе стоит крупный биллборд со списком местных правил: запрет открытого ношения оружия, наркотиков, азартных игр, пьянства, смерть за кражу урожая. Если база БС будет уничтожена, то биллборд окажется изрисован вандалами или опрокинут.
 - Недалеко от ворот телега с агавой и химадор.
 - Недалеко от ворот или на главной площади у позорного столба привязан пьяница (для демонстрации местных нравов). Можно дать ему воды с потерей репутации, но приобретением славы.
- Ратуша – самое высокое здание:
 - Приемная + архив + коморка с ящиками.
 - Туалет – единственный нормальный туалет на локации, остальные жильцы пользуются уличным общественным.
 - 2й этаж с балконом. На балконе вазы с кустами или кактусами. Спальня и кабинет мэра. В запертом сейфе лежат крышки и старый револьвер (который разрешили мэру иметь для самообороны, хотя для остальных действует запрет оружия).
 - На крыше здания или на балконе городская сирена и громкоговоритель. Впрочем, можно поместить их на столбе возле здания.
- Пост Братства Стали, где уполномоченный надзиратель следит за порядком подобно шерифу. Имеется маленькая камера для заключенных и запертый склад с оружием. Можно добавить робота-охранника.
- Школа Последователей Апокалипсиса. На стене у входа символ Последователей.
 - Маленький холл с чередой шкафчиков.
 - Большая комната для занятий с доской, мониторами, чередой школьных парт. На столе учителя мило лежит мутафрукт.
 - [устарело] Шкафы с собранием книг. Подробнее в разделе событий.
- Клиника Последователей Апокалипсиса. На стене у входа символ Последователей.

- Инфотриггер на входе: «Это место разит стерильной чистотой. Вы не привыкли к такому запаху. Вернее, к отсутствию запахов.»
- Лаборатория на столе для получения стимуляторов Наукой. Ассистент, торгует медикаментами и принимает гостей.
- Маленькая операционная с авто-доком. Применение Науки: «На этом устройстве имеется маркировка убежища 27.»
- Лаборатория гидролиза, где изготавливают патоку, сок агавы, медицинский спирт, очищают воду. Большие чаны (юзаются Наукой), котёл, баки с водой, запасы сырья, сок и фрукты. Возможно, помещение стоит запереть, а его вскрытие будет поводом для обсуждения населением в плавающих репликах.



- [отказ] Запаянный горшок для перевозки жидкостей через пустыню. Разбивается монтировкой для получения лута.
- Общественный туалет, на полу зажигалка.
- Жилые дома.
- Здесь больше всего детей в игре. Почти в каждой семье по ребенку или по два, плюс играющие дети на улице. Днем они собираются в школе.

Локация №2 – Плантации

- В ночное время здесь часто слышен стрекот насекомых. В зарослях бродит много богомол и несколько враждебных спороносов.
- При входе на карту выдавать вдохновляющее сообщение в лог, ведь для ГГ локация должна напоминать его родные плантации Виллы.
- Плантации маиса и огненной агавы. Это не просто маис, это маис из семян, специально выращенных для условий бесплодной пустыни. Результат деятельности Последователей Апокалипсиса в этом регионе.



-
- Ферагава или Огненная Агава – мутировавшая дикая агава, изменившая со временем свои качества. Это растение стало больше, краснее, иголистее, появились плотоядные версии агавы, сок стал жгучим и кислотным, а запах от растения стал ужасен. Тем не менее все эти защитные механизмы лишь скрывают внутри плода небольшой объём полезной для человека мякоти, а для региона это важное сырьё – сок используют для изготовления текилы, обезображивания грязной воды, лечения ранений и болезней, мякоть при должной обработке идёт в пищу. Каса-Нуэва – единственный поставщик агавы и её сока в регионе.
- Пугало из металлолома. Навыком Ремонта из него можно вытащить я/б (он как бы издавал низкочастотные звуки через динамик для отпугивания мантисов). Можно сделать его контейнером, внутри тайник с крышками или патронами. А можно и просто скрипт для Науки, чтобы получить 75 опыта.
- На окраине плантаций лежит труп чужака-мародера, который хотел украсть урожай, но его настигли спороносы или мантиссы.
- Водонапорная башня и насос под ней или рядом. Башня чистая и белая на вид, так как её построили всего несколько лет назад (см образец из сериала Star Trek: Enterprise). Вокруг трава повышенной кучности и много зелени. От башни в стороны расходятся трубы оросительных рукавов.



-
- Запертый сарай с с/х инвентарем.
- Место со складом сена, где уже собрали урожай. Вокруг бродят мантиссы.
- Наблюдательная вышка с прожекторами для слежения за порядком на плантациях.

- Свежевскопанная земля в разных местах. В половине случаев пусто, лут рэндомизирован и зависит от Удачи.

Локация №3 – Теплицы

- Переход на локацию только скриптовый! Тем ни менее маркер для окна загрузки необходим.
- Карта заселена спороносами, мантиссами, хищными растениями.
- Внешний уровень:
 - В ночное время здесь часто слышен стрекот насекомых. Много растительности на территории.
 - Изгородь по периметру. На входе большой каменный указатель «[Greenway Hydroponics](#)» + скрипт для Науки. Логотипом компании стало изображение репоголового палочного человечка Mr. Green. За основу рисунка можно взять Bonita Banana 1961:



- Вход в лабораторию. Если ГГ уничтожит лабораторию, то вход будет заблокирован разрухой и над входом возникнет анимированный пар.
 - Здание администрации. Внутри не работающий компьютер с отчетами (требуется питания) и хим лаборатория для изготовления инсектицида (требуется вещества).
 - Теплица с хищными растениями. Растения блокируют проход к важному месту. В сейфе лежит противоядие.
 - Брошенные палатки Последователей.
- Интерьер:
 - Довоенная лаборатория Гринуэй Гидропоникс («Greenway Hydroponics»). Последователи устроили здесь неудачные опыты с вирусом с целью создания растений устойчивых к пустыне и радиации. Жуткое место с плесенью на стенах (арт нарисовать по образцу стен Повелителя, где вместо пакости будет зеленая растительность и плесень).
 - Воздух в интерьере постоянно отравляет (как в убежище 27) грибковыми спорами. Можно защититься противогазом или включить вентиляцию.

- В главном зале находится Обращенный Последователь и призываемые им питомцы.
- 1 шт Уцелевшая Книга, будто кто-то из исследователей читал ее в свободное время. Компьютер или голодиски с записями экспериментов. В одном из столов лазерный пистолет с боезапасом.
- Некоторые коридоры заняты растительностью так, что их не пройти – нужно применять зажигалку, взрывать и т.п.

Локация №4 – Карьер

- В качестве образца можно взять [Concretos Gocasa SA de CV](#) или [CEMEX](#) возле Пуэрто-Пеньяско. Хотя КНуэва довольно далеко от этих мест.



-
- Зброшенны́й известковый карьер и бетонный завод, где еще недавно велись работы с помощью подневольного труда. Теперь же все рабочие разбежались из-за когтя смерти, хотя пока о нем никто не знает. Отсюда брали цемент для строительства Каса-Нуэва.
- Административное здание. Инфотриггер на входе о том, что здание брошено недавно. Внутри сапоги и другие брошенные наспех вещи.
- Маленькое запертое здание склада динамита.
- Пара палаток отряда, который пытались разобраться с Эль Гиганте.
- На севере стена карьера. Где-то там же останки члена БС с жетоном и оружием.
- Бетоносмесительная установка (бетоносмеситель). Состоит из:
 - Силос для хранения цемента (сырьевой силос) + дозатор снизу + сирена оповещения наверху + шланг кверху для подачи сырья
 - Расходные бункеры с коническим низом для песка и щебня + дозаторы
 - Бак для воды
 - Бетоносмеситель + Ленточный конвейер и скиповый подъемник от бункеров к смесителю
 - Панель управления

Персоналии

Мэр Альваро



-
- История персонажа:
 - ???.
 - Во фриплее повесится в своем кабинете, если Пуэрто и ТуСан будут уничтожены.
- Образ персонажа:
 - Невысокий худощавый мужчина мексиканских корней. Черные волосы и тонкие усики. Одежда свежая и чистая. Он не особо выделяется среди жителей по уровню достатка, хотя его жилище более продвинуто (например, есть нормальная ванная комната, в сейфе есть оружие и т.д.).
 - Безвольный щупленький мэр, который и шагу без разрешения БС сделать не может. Понимания своё положение он очень осторожен, не любит быстрых решений.
- Снаряжение (Кража 65): важно – не имеет при себе оружия, может иметь чистую воду.
- Диалог:
 - Разговор с мэром изначально довольно скучный, мэр не желает раскрывать жизнь города изнутри перед чужаком. Поэтому для максимального раскрытия диалога будут очень полезны Красноречие, титул у БС или высокая репутация.
 - Рассказывает о безвольности жителей, отдавших на волю Большого Брата (при титуле БС, Красноречии 90 или при высокой репутации). *«У нас об этом стараются не говорить, но все мы по большому счету живем здесь на правах пеонов. Ведь для получения защиты и места жительства нужно заплатить неподъемные налоги. Из-за отсутствия стольких средств жители заключают договор пеонажа, по сути, сдавая себя в аренду на всю оставшуюся жизнь. Но это не так уж плохо. Нам дают волю во всем, что не перечит законам и интересам Братства Стали. И мы действительно получаем надежную защиту и помощь. Ведь Братству нужны продукты и торговый маршрут. А без нас ничего этого не будет.»* - «И вы готовы мириться с таким положением?» - «У нас нет выбора! Сами мы бы никогда не

построили столь прекрасный город, не вырастили бы такой урожай. Если бы не Братство и жестящики, мы бы влачили жалкую жизнь выживальщиков в пустыне.»

- Поясняет о запрете хранения и использования тяжелого и энергетического оружия.
- Поясняет о запрете сильного алкоголя и наркотиков.

Химадор Хуан



- История персонажа:
 - Обычный рабочий плантации (химадор – профессия сборщика и обработчика агавы). Крестьянин на правах пеоны.
- Образ персонажа:
 - Обычный крестьянин. Сильно загорел от солнца, натруженные руки. Носит соломенную шляпу, льняную робу, классические мексиканские усы. Говорит с мексиканским акцентом и в отдельных фразах переходит на мексиканский язык.
- Снаряжение (Кража 100):
 - Изначально не торгует, но средним Бартером или высокой репутацией можно уговорить на торговлю. В товаре сок агавы. Вооружен одним коа (доступно для кражи).
- Диалог:
 - Отказывается говорить, если в руках ГГ оружие или он в силовой броне: «У нас тихое поселение. Не стоит расхаживать здесь в этой штуче и пугать мирных жителей»
 - Рассказывает об особенностях огненной агавы, её выращивании, отличии от довоенной агавы, применении в быту, а также о путях транспортировки и торговли.
 - Предупреждает о плантациях, что «Не стоит туда ходить в одиночку» - намекает про спороносков, но боится говорить прямо, поэтому ссылается на неприязнь местных рабочих относительно чужаков там.
 - Рассказывает запрет оружия и про коа (инструмент в форме лопатки для обработки агавы). Местные коа изготавливали в ТуСане как пример позитивных новаций. ГГ может

пороптать в разговоре с химадором, что на Вилле приходится все изготавливать вручную или делать заказ в Гараже.

Нестор – глава отделения Последователей Апокалипсиса



-
- История персонажа:
 - Один из Последователей, пришедший из Калифорнии.
- Образ персонажа:
 - Персонаж – мужчина. Спокойный рассудительный характер. Носит очки и синий балахон Последователей (или белый врачебный халат?).
- Снаряжение: пара стимуляторов + вооружен лазерным пистолетом или шокером.
- Диалог:
 - Попытаться убедить его в том, что местное население живёт не столь уж счастливо, как тот думает. По причине безволия и тоталитаризма со стороны БС.
 - Разговор после завершения квеста в трущобах Феникса, где управляющий просит ликвидировать наркомана (или если наркоман ликвидирован вне квеста). Последователи будут сокрушены, что довоенная медицина так безрассудно используется и порождает наркоманию.
 - Лечение за крышки. Цена определяется по сумме показателей – см порядок у медика в Ветре Войны в FoN 1.00. А также штраф за взрыв Пуэрто.

Александра Титова – ассистент Нестора

- История персонажа:
 - Одна из Последователей, пришедшая из Калифорнии. Ее предки были из Союза и остались на территории Калифорнии после Великой Войны, не имея возможности вернуться на родину.
- Образ персонажа:
 - Персонаж – женщина. Словоохотлива и жизнерадостна.
- Снаряжение – торгует медицинскими товарами:

- Стандартный набор – мирные медикаментов (обязательно противоядие), пустые шприцы, влажные салфетки, докторский чемодан. Навыком Торговли 80 или высокой репутацией можно убедить торговать довоенными наркотиками – психо, баффаут, ментат, а также железа радскорпиона. При Торговле 40 также продаст один счетчик Гейгера (будет полезен в Инферно).
- Диалог:
 - Можно дать ей русскую фамилию (Титова или др): *«У тебя необычная фамилия. – Мои предки были из другой части земного шара. Но теперь это не имеет никакого значения.»*
 - После взрыва Пуэрто поднимает цены на медикаменты и акцентирует на этом в диалоге отдельной фразой, чтобы игрок не пропустил. Аналогично после падения ТуСана.
 - При Красноречии 100 расскажет, откуда здесь довоенная техника, особенно авто-док.

Тереза – школьный учитель



- История персонажа:
 - Одна из Последователей, пришедшая из Калифорнии.
- Образ персонажа:
 - Персонаж – женщина. Строгая, но любящая детей (больше чем взрослых). В силу особого трепета перед довоенным временем носит довоенную дамскую прическу, говорит соответствующе или как-то иначе проявляет ту эпоху, что иногда выглядит нелепо на фоне остального города.
 - В качестве образца для подражания стоит поискать образы из фильмов про эпоху массовой эмиграции на Дикий Запад. Некоторые черты характера можно заимствовать от героини фильма «Бойня в Драгун-Веллс» 1957. Голос и прическу – от учительницы из мультсериала «По ту сторону изгороди».
- Снаряжение: Без вооружения. Можно положить книгу и фрукт для кражи.
- Диалог:

- Отказывается говорить, если в руках ГГ оружие или он в силовой броне.
- Реагирует на развитые боевые навыки или высокую Силу ГГ понижением Отношения и отдельной фразой о том, что силу нужно оставить за порогом школы.
- В разговоре чётко разъясняет игроку, что в мире Fallout многие не умеют читать и писать. И что возможно это единственная школа в этом регионе. Поговорить на тему знаний: значимость древних знаний в современном мире, безграмотность населения, так ли необходимы эти знания современникам. Особая ветка диалога от перка «Знания Старого мира» – см раздел событий.
- Расскажет предысторию Последователей. *«Мы не хотим церквей, потому что они научат нас спорить о боге и принижать иноверцев.»*
- Скупает уцелевшие книги подобно книгохранителю в Соборе Феникса – за крышки или даром за репутацию.
- [устарело] Даёт допуск к местному книжному собранию – см раздел событий.
- Просит скопировать электронную библиотеку писателей Братства на голодиск и принести ей, так как сами писатели отказываются делиться знаниями. За это повышается репутация у Последователей, даётся опыт, денежная награда (можно отказаться).
- [устарело – перк удален + туповато получается] Уникальная диалоговая ветка при наличии перка «Знания Старого мира». Возможности этого диалога больше нигде не дублируются, то есть без перка их никак не получить. Учитель восхитится тем, что ГГ интересуется довоенной историей. По результату предложит выступить с докладом в школе. Это повысит репутацию у Последователей и общую славу.

Крестьянка Ло (сокр. от исп. имени Виолета)

- В одном из жилых домов семейка, которая расскажет о том, как им здесь живется. При высоком Красноречии можно подловить, что им некомфортно, ведь они продали душу за это место, подчинились чужой воли, живут в условиях пеонов. За диалог даётся 100 опыта.
- Диалог при репутации Боготворят: *«Постой, я все это время в глубине души сомневалась. Поэтому держала при себе немного патронов на случай, если передумаю и захочу отсюда уйти. Наверное, мне стоит забыть о прошлом. Вот, возьми эти патроны, тебе они нужнее.»*

Споронос

- История персонажа:
 - Когда-то они были местными жителями Каса-Гранде – обычные рабочие плантаций или лаборатории, которых зараза обратила в зомби.
 - Обнаружение спороноса даёт повод для обсуждения этой проблемы с Последователями, которые о ней старательно умалчивают.
- Образ персонажа:
 - Спрайт зеленого гуля.

- Бесстрашен, то есть не убегает с поля боя. При атаке сильно отравляет. Регенерирует в бою. Появляются на карте внезапно при близком расположении ГГ, так как умело прячутся в зарослях. При выходе с карты вновь становятся невидимыми.
- Можно подсмотреть что-то от монстра в фильме «Нечто из иного мира» 1951.
- **Снаряжение:**
 - Вооружены камнями, ножами, копьями, кто-то один даже имеет коа.
 - При них могут быть личные вещи (крышки от бутылок, резиновые сапоги и пр), сохранившиеся со времен, когда они были людьми. А также подножий корм – мутафрукты, табак, тараканы, личинки.

Ван Чун – Обращенный Последователь Апокалипсиса

- **История персонажа:**
 - Один из Последователей, который руководил лабораторией и всем отделением Последователей в этом регионе. Но в результате неудачного эксперимента он подвергся действию заразы и обратился в спороноса.
- **Образ персонажа:**
 - Был преобразован растительностью в лаборатории, потеряв человеческий облик. Прирос к чему-то, нужен свой арт (аналоги: Повелитель в F1, гуль в Зоне 51 FoN, Гарольд в F3). Но еще сохраняет рассудок.
 - ОЧЕНЬ много ОЗ. Регенерирует в бою и при перезаходе на карту. Плюется кислотой. Во время боя призывает богомоллов.
- **Снаряжение:** Карта доступа или ключи от дверей (можно выпросить Красноречием 100).
- **Диалог:**
 - Чем выше Красноречие, тем больше раскрывается диалог.
 - Он может рассказать что-то полезное, а затем попросит уничтожить лабораторию и его лично, чтобы данные никому не достались, так как они опасны для окружающего мира.

Санта-Ана



Карточка локации

Критерий	Описание
Локации	
Расположение на карте	В пустыне южнее Ту-Сан (на базе реального города Санта-Ана).
Антураж	Старые развалины в мексиканском стиле, частично восстановленные новыми жителями.
Тайники	Спрятанные во дворе петарды.
Население	
Численность населения	25-50 человек, значительную долю составляют дети
Криттеры	
Социальный строй	Коммуна
Факторы выживания	
Источники воды	Пустынный конденсат, оазисы
Источники пищи	Местные огороды
Источники энергии	Разведение огня из вещей, найденных на руинах
Защита от врагов	Коготь смерти, примитивные оружия
Защита от прир.явлений	Восстановленные старые здания из кирпича
Внешняя торговля	Отсутствует (появится по квесту)
Уникальное предложение	
Прелюдия при посещении	Кат-сцена с началом фестиваля.
Уникальный лут	
Уникальный апгрейд	
Уникальный криттер	Коготь смерти Эль Диабло
Кат-сцена	Проведение фестиваля
Отличительный статус	

Предыстория

Дата	Событие
2077	Жители Санта-Аны постепенно вымерли из-за отсутствия каких-либо средств для выживания после ядерной войны.
Ок.2152	В пустыне Сонора кочевой народ, состоящий из мексиканцев, стало преследовать чудовище. Со временем неспособные отбиться от него кочевники стали приносить монстру жертвы.
Ок. 2160	На руины Санта-Аны приходит кочевой народ, за ним следует монстр, именуемый Эль Диабло. Жители устроили на руинах длительную стоянку, а монстр укрылся от жары в сыром подвале местной церкви. Периодически жители отправляли монстру в подвал жертву.
2167-2168	Крестьянин в поисках пути через пустыню совершенно случайно это поселение находит и избавляет его от ненасытного монстра.

Экскурс

- 10 593 жителей.
- Первоначальный поселок (Санта Ана Вьеха) появился в результате строительства железной дороги. Основан Диего А. Морено в 1883 году.
- Главная достопримечательность – церковь, построенная в 1900-х годах в честь Богородицы Святой Анны. Plaza Saragoza в центре города с храмом Nuestra Senora de Guadalupe.
- С 1962 года каждый июль город проводит традиционный праздник – день святого покровителя города. По обычаю, в этот праздник проводится коронация королевы праздников.
- Санта Ана известен как «ключ к пустыне» из-за перекрестка дороги в форме буквы Y: пересечение международных автомагистралей 15 (Мексика-Ногалес) и федеральной автомагистрали № 2. Это отражено в гербе города.
- Glorieta Bicentenario - круговая развязка с монументом.
- Здесь снимался фильм «Форсаж».

Планировка

- За основу взято поселение [Санта Ана](#) и местный праздник всех святых. Что хорошо: в тему сценария идеально ложатся шикарный готический собор, местный праздник и название города. Что плохо: неудобное реальное расположение на карте: место перемешивается с операцией БС и когтем в Каса-Нуэво + путается под ногами при перемещении на юг, чем сбивает образ безжизненной пустыни + по лору игры здесь маловероятны поселения из-за бесплодной пустоши.
- Локация стационарна и доступна для фриплея (по изначальной задумке – специальная встреча, которую можно посетить повторно после обнаружения). Скорее всего, её никто не покажет на карте, так как поселение живёт удаленно и изолированно, никто о нём не знает.
- Загрузочного экрана не надо (хотя можно сделать открытку с изображением церкви или местную [картину-достопримечательность](#) Хосе Риоса Рамоса).

Локация №1 – Плаза Сарагоса

- *Plaza Saragoza* – Улица:
 - Нарядная улица с венками и цветными флажками на старых домах. В 3D улица поднималась бы вверх к церкви. По обочинам улицы стоит череда горящих бочек для эффектного освещения в ночи.
 - Дома маленькие однотипные в мексиканском духе (спрайты взять от Каборки или Эрмосильо), тесная застройка, узкие улицы. На крышах водяные баки, можно сделать и большую водонапорную башню для вида. На улицах пара пикапов. Несколько пальм во дворах. Несколько небольших огородов.
 - На заднем дворе или на кухне одного из домов стоит бочка с маслом, из которого можно сделать зажигательные коктейли.

- Улица упирается в церковь. Вход охраняется. Окна заколочены.
- Необычно много детей. Причины этого ГГ будут известны сильно позже, а до того это будет выглядеть мило – будто бы это поселение процветает.
- *Plaza Saragoza* – Старая церковь:



- [Аутентичная церковь Nuestra Senora de Guadalupe.](#)
- Интерьер церкви – ничего примечательного и полезного. Помещения небольшие, как и сама церковь (сильно меньше Инферно и Собора, но больше храма в Дыре F2). Много мусора, давно не прибирались. В дальнем углу спуск в подвал.
- Подвал церкви – тоже ничего особо полезного. Здесь появится жертва в ожидании Эль Диабло. Из подвала выход в подземелье, где бродит Эль Диабло. Кругом кости людей и животных.
- В подземелье придумать какие-нибудь ловушки против Эль Диабло: газовые баллоны, капканы, растяжки, обвал камней и т.п.

Локация №2 – Древний монумент

- [Glorieta Bicentenario](#) – аутентичный круговой монумент на кольцевой дороге с указанием даты основания города 1810 (или заменить на год аннексии Мексики?). В центре монумента: стрекот насекомых + радскорпион/сколопендра + стандартная яма для разрытия лопатой, где спрятан церемониальный венок.
- Кирпичный дом, классический для этих краев. Вход заперт на средний замок, можно подорвать гаражные ворота или стену взрывчаткой. В доме немного лута. В гараже стоит автомобиль, из которого Ремонтом можно вытащить ядерную батарею для байка.
- Вокруг руины.
 - Надписи старых заведений: lavanderia (прачечная) + peluqueria (парикмахерская) + dulceria (кондитерская) + nuka cola + venta por caja (продажа коробками). Можно добавить неработающий автомат ядер-колы.

- В одном из закрытых дворов уникальная находка, до которой можно добраться только если уничтожить ветхие стены.

Локация №3 – Древнее кладбище

- [Cementerio Municipal](#) – аутентичное муниципальное кладбище: забор вокруг, вверху карты ограда и ворота, надгробные плиты, территория густо заросла растительностью. Вокруг много богомоллов/скорпионов/муравьев/сколопендр. Могил, которые можно копать, здесь нет, так как они очень старые, а нынешние жители никого не хоронят. Но есть спуски в фамильные склепы. В одном из них (выбор случаен) будет Лусия, в другом лопата (полезна для ямы на карте монумента).

Персоналии

Староста Иларио



- История персонажа: Староста поселения Иларио Лопес Андраде (имя взято от мэра Санта-Аны 50-х гг). Родился в стане во время путешествий по пустыне.
- Образ персонажа: Облачён в ветхую мантию с какими-нибудь культовыми украшениями и узорами (спрайт Старосты Арройо).
- Снаряжение (Кража 90, снять флажок бартера): нож на случай боя при перемещении внутрь церкви.
- Диалог:
 - Диалог в корне различается по настроению и открытости вне и внутри церкви.
 - Главная тема персонажа – кризис власти из-за потери авторитета после убийства монстра. *«Эль Диабло мертв, а ты выглядишь недовольным. Что-то не так? / Мы годами выстраивали свой культ. У нас сложился определенный порядок. И *я* был единственным жрецом. А теперь Эль Диабло нет. И культ скоро распадется. Мои соотечественники больше не считаются с моим мнением и даже смеются над моей должностью. И в этом виноват ты! Ты разрушил наш хрупкий уклад.»*
 - *«Почему вы не боролись с Эль Диабло? / Мы не могли сбежать от него и не могли его побороть – он слишком быстрый и слишком сильный.»*
 - *«Отдавать на съедение своих детей – это отвратительно. / Они знают свою участь! Они готовятся к ней заранее и считают сие священным долгом! Не лучше ли*

принести одну жертву, чтобы избежать лишних и случайных жертв? Это наша участь. Не тебе, чужаку, нас в ней порицать.»

Стражник у церкви

- История персонажа: Родился в стане во время путешествий по пустыне.
- Образ персонажа: Спрайт в металбронне. Сильнейший воин в поселении, но при этом далеко не отличается умом. Не прочь выпить. Верный слуга старосты, который умело водит его вокруг пальца.
- Снаряжение (Кража 90): вооружён погонялкой или копьем.
- Диалог невозможен (отвечает плавающими фразами на испанском). Но можно напоить его алкоголем, чтобы незаметно пройти в церковь. Сам перемещается в церковь после начала посвящения. Внутри церкви нападает на ГГ, если только тот не успел договориться со старостой.

Лусия



- История персонажа:
 - Родилась уже в Санта-Ане. Возраст от 6 до 12 лет. Лусия – жертва для Эль Диабло, для этого её готовили всю жизнь. После церемонии размещается в подвале церкви, а после убийства монстра сбегает на древнее кладбище.
- Образ персонажа:
 - Одет в церемониальное платье. После посвящения на голову одевается венок.
 - Главная тема: кризис личности у жертвы, которую готовили к своей участи годами. Жертва сбегает из поселения, чтобы совершить суицид, так как не понимает, как её дальше жить без своей миссии.
- Снаряжение (Кража 0): при перемещении внутрь церкви получает фальшфейер.
- Диалог: Говорит только на испанском. Поэтому без знания языка придется излагаться с ней только на языке жестов и общеизвестных слов, недополучив часть истории.

Отец Лусии

- Родился в стане во время путешествий по пустыне, поэтому немного владеет английским. Во время церемонии напивается местным самогоном. После убийства Эль Диабло решит свергнуть старосту и занять его место. За спасение Лусии дарит пистолет 22LR.

Парень Лусии

- Влюбленный в Лусию парень. Выкрал церемониальный венок, чтобы остановить церемонию. Поведение пацана кажется эгоизмом, пока ГГ не узнает правду о церемонии. За спасение Лусии дарит журнал комиксов из Пуэрто.

Эль Диабло

- Самый крепкий коготь смерти в игре. Пришел в Сонору из Калифорнии, затем увязался за кочевым станом. Сидит в сыром подвале, так как не любит солнечный свет, и выходит на охоту обычно ночью.

Пуэрто (Рокки-Пойнт)



Карточка локации

Критерий	Описание
Локации	
Расположение на карте	На базе довоенного Пуэрто-Пеньяско (Puerto Penasco).
Антураж	Туманный портовый город, разрушенный от времени и сырости, кладбище кораблей.
Тайники	
Население	
Численность населения	
Криттеры	
Социальный строй	
Факторы выживания	
Источники воды	Калифорнийский залив
Источники пищи	Внешняя торговля, запасы из довоенных армейских складов, периодические поставки из Калифорнии
Источники энергии	Атомный реактор корабля (уран поставляется из Флагпула)
Защита от врагов	Отличное вооружение и амуниция, неприступные помещения корабля, роботы, ловушки
Защита от прир.явлений	Помещения корабля
Внешняя торговля	Оказание защиты, патроны, оружие, радиосвязь, информация
Уникальное предложение	
Прелюдия при посещении	
Уникальный лут	
Уникальный апгрейд	
Уникальный криттер	
Кат-сцена	
Отличительный статус	(Посвященный, Писец, Разведчик, Паладин, Писец, Предатель) Братства Стали

Предыстория

Дата	Событие
2077	Сам город Пуэрто-Пеньяско не пострадал во время ядерных бомбардировок. Однако ветра токсичного воздуха со стороны Свечения, Сан-Диего и Мехикали накатились на город позже. Город-курорт не был приспособлен для постоянного проживания стольких людей. Часть населения попыталось уехать, остальная часть постепенно погибла из-за болезней, вызванных отравленным воздухом и водой.
2160	Агенты БС из Калифорнии основывают маленький наблюдательный форпост в Пуэрто-Пеньяско. С годами база обустраивается силами наемных рабочих и рабов, привезенных главным образом из окрестностей Феникса.

Экскурс

- Пуэрто-Пеньяско основан в 1932 году, основатель Виктор Эстрелья. В США больше известен под названием Рокки-Поинт. Муниципальный статус получен в 1957. Население в наши дни 44 647.
- С 1993 здесь активно развивается туризм, до того он почти не развивался: турниры рыбной ловли, множество пляжей, отелей, клубов, гольф. Город считается хорошим местом для жизни пенсионеров.
- Филиалы Universidad de Sonora + Cet-Mar Aquarium + лаборатория по опреснению морской воды.
- Серро де ла Бальена ([Cerro de la Ballena](#)) – невысокая гора на юге города у побережья, ставшая городским символом. На вершине горы находятся смотровая площадка, несколько отелей и старый маяк (Historic Lighthouse) высотой 110 метров.
- Несколько пляжных зон у [моря Кортеса](#), с отелями и кафе: на юге Старый Порт (Old Port), на западе Sandy Beach, на востоке Mirador Beach.
 - К Старому Порту выходит улица Пескадорес с площадью Plaza Colosio с памятником Malecon Fundadores и хорошим обзорным видом. Поблизости другие точки притяжения: католическая церковь Sagrado Corazon de Jesus Church, памятник Monument to Jose El Pescador на соседней улице Игнасио Сарагоса, телеметрическая вышка на горе (Televimex Puerto Penasco).
- [Внутренний порт](#) под малые суда (прокат, стоянка, ремонт) возле центра города. Неподалеку:
 - приход Богоматери Гваделупской Shrine of Our Lady of Guadalupe
 - кинотеатр Citicinemmas Puerto Penasco
 - Anchor Monument
 - городской парк Plaza del Camaronero
 - офис муниципальной администрации H Ayuntamiento de Puerto Penasco
 - А также совсем маленькая военно-морская база Sector Naval de Puerto Penasco (Rocky Point Naval Sector).
- Центральный район:
 - федеральная трасса №8 проходит через город
 - католическая церковь Parroquia Nuestra Senora de Guadalupe
 - христианская церковь Iglesia Fuente de Fe y Esperanza
 - бейсбольный [стадион Francisco Leon](#) Garcia Municipal Stadium

Планировка



Локация №0 – Воронка от взрыва

- Игрок может взорвать корабль. В этом случае локация удаляется из игры, на её месте появляется локация Воронка от взрыва (другой номер карты). Локация повторяет Старый Город, но выглядит разрушенной, вместо прохода к докам воронка.
- Здесь происходит сильное облучение. Нельзя спать. Музыка гнетущая, как в Некрополе. Проследить, чтобы у этой локации не было репутации. Освещение понижено из-за пылевых облаков и гари в воздухе, как это сделано в Инферно.
- Важно: если ГГ припарковал байк на других локациях Пуэрто, то после взрыва он должен перенестись на эту карту.
- Важно: Если после подрыва ГГ попадет на уже уничтоженные карты читами или багом, то автоматически телепортировать его в район кратера.

Локация №1 – Старый город

- Главная улица довоенного городка в виде нежилых руин на пути к базе БС. Ощущение от локации должно быть спокойным, не агрессивным. Архитектуру выбрать посветлей, улицы просторны, музыка спокойная (см Лост-Хилл F1).
- На старте карты сбоку стоит приветственный знак или дорожный указатель «Добро пожаловать в Пуэрто-Пеньяско (Рокки-Поинт)». Референсы см в папке локации:



- Рядом тайник в земле с алкоголем (зарыт местными солдатами).

- Дорога к докам проходит между двух зданий-близнецов высотой 2-3 этажа. Это бывший отель, назван OldPort в честь местной достопримечательности. Здания светлые, оформить футуристично: закругленные углы, большие окна, стиль гуги или арт-деко. Такой проход должен подчеркивать границу между миром пустоши и новым развитым миром Братства.
 - Здание периодически используют путники, караваны и патрульные. Здесь оборудованы помещения под спальные места: спальники, немного патронов, разные находки, оставленные путниками. Но в настоящий момент здесь никого нет, кроме радмуравьев. Во фриплее с успехом для БС можно восстанавливать работу заведения (см раздел событий).
- В отеле и в развалинах обитают радмуравьи.
- Первый встречный – см описание в разделе событий.

Локация №2 – Пирс у корабля

- Место преследует больше антуражные цели (за географическую основу можно взять OldPort возле Plaza Colosio). Много металлолома, ржавчины, мусора, бочек, коробок.
- Пирс огорожен забором, вдоль него мины [устарело]. По бокам от ворот стоят флаги БС.
- Портовое здание внизу слева, где расположился пост патрульной службы.
- Справа на пирсе торчит портовый кран, по нему можно попасть на палубу корабля, если спустить веревку [другой вариант – по якорной цепи на борту судна].
- Трап для подъема на корабль. У трапа часовой в силовой броне.
- Локация патрулируется разведчиками и робоглазами. На пирсе могут работать рабы или мистер Помощник.

Локация №3 – База Братства Стали

- У карты не может быть маркера на загрузочном экране локации.
- Общие замечания о карте:
 - За прототип корабля взяты эскадренные миноносцы класса [Gearing](#) [первоначально предполагалась подлодка]. Корабль обыгрывает аутентичность города + является метафорой непостоянства, изменчивости истории. Подробный разбор см в *Дневник.doc*.



- - Два эсминца передано Мексике: USS Vogelgesang DD-862 (под новым обозначением E-03 Quetzalcoatl) и USS Steinaker DD-863 (под обозначением E-04 Netzahualcoyotl).
 - Планировка корабля должна быть немного путанной, с множеством переходов.
 - Все убранным локации (мебель, интерьер, техника) нарисовать собственный арт, особенно компьютерам.
 - Амуницию членов БС смотреть в F1. Писари одеты в коричневые рясы и вооружены лазерными пистолетами, рыцари в боевую броню, паладины в силовую. Местами могут использоваться комбинезоны убежища и докторский халат. У членов БС при себе ИРП, доступно для кражи.
 - На всей локации не может быть алкоголя, кроме возможных тайников и конфискованных предметов. Впрочем, алкоголь/спирт могут использовать в научных или технических целях.
 - Охранные роботы на каждом уровне – робомозги и робоглазы. Их можно перенастроить Наукой 100, чтобы те были причислены к team ГГ и защищали его в бою.
 - Можно поставить силовые поля на корабле для повышения технологичности локации и тактичности, особенно в торпедном отсеке.
- *Верхняя палуба* – рабочие помещения:
 - Освещение уличное, внутри помещений светоблокеры.
 - Вдоль борта заключенный со шваброй драйт палубу. По центру судна проходит коридор для связи двух бортов.

- Склад с интендантом и множеством ящиков.
- Лазарет с доком и пациентом. Запертые ящики с медицинским лутом. Лабораторный стол для изготовления стимуляторов Наукой.
- Отсек писцов.
 - Терминал с данными научных исследований. Описывает известные убежища, разработка нано-структурированных патронов, заказ ядерной бомбы.
 - Терминал с электронной библиотекой (базой данных) для Науки. См в разделе событий.
- *Средняя палуба – жилой уровень:*
 - Жилые каюты, очень маленькие. В каждом шкафчик, кровать, журнальный столик. С кем-то из местных можно поболтать о его ностальгии по дому.
 - На одном из столов лежит сломанное плазморужье для Ремонта.
 - Спортзал, где происходит штатная тренировка членов БС. Можно участвовать.
 - Столовая для членов БС. В холодильнике ИРП и макароны, повар не разрешает трогать. Повар. Рыцарь для диалога.
 - Склад боцмана в носу корабля, заперт на 100 с сигнализацией. Внутри взрывчатка и суперкувалда.
 - Кают-компания (ныне зал совещаний командования). Здесь находится генерал.
 - Большой стол с экранами (нарисовать уникальный арт) посреди зала.
 - Крупная карта США на стене для Науки. Даёт опыт и фразу над ГГ «Неужели мир настолько огромен?»
- *Нижняя палуба – технический уровень:*
 - Продумать тактику перемещения патрульных (или роботов).
 - Задняя часть судна с затопленными трюмами и жирными крысами.
 - Машинный зал в центральной части судна с крысами. Ядерный реактор (все еще работает и обеспечивает судно энергией) и двигатель. Запертые топливные трюмы с лутом по бокам.
 - Торпедный отсек в носовой части. Ядерные торпеды калибра 533 мм (21 дюйм). Рядом терминал управления торпедами (требуется свой уникальный арт) под Науку 120. [Рудимент первоначальной идеи с подлодкой; в реальности торпеды на эсминцах находятся на верхней палубе; с 1959 на Гирингах также использовали беспилотники]
 - Коридор, ведущий к торпедному отсеку, огорожен высокотехнологичными ловушками (лазерная или мономолекулярная), попадание также включает сигнализацию (паладины

и робоглазы перемещаются в коридоры и становятся враждебны, если ГГ не свой человек).

- Вход в отсек заперт на сверхсложный замок с сигнализацией.
- Эмиттеры ловушек видны на стенах и могут быть отключены навыком ловушек.
- Сирена также находится на стене, её можно отключить отдельно Ремонтом.
- Также есть терминал для отключения всех ловушек и сирен. Требуется навык Науки 100 или карту доступа.

- *Надстройка:*

- Освещение уличное.
- Каюта капитана, заперта на 100, карта доступа ворует у генерала. Шкафчик с энергооружием. Компьютер с планами командования под Науку 100. См в разделе событий.
- Радиорубка с радиостанцией, где можно узнать радиочастоты БС.
- Винтокрылая площадка, ящики для вида, ангар с типовыми верстаками для Ремонта.

- *Рулевая рубка:*

- Освещение уличное.
- Терминал с геоданными (никакой другой информации там нет). Раскрывает туман войны, открывает многие локации, повышает навык выживания. Можно через ZSLook, без входа в диалог, см картографический стол у рейнджеров.
- Хорошее место для размещения какой-нибудь пасхалки.
- Сбоку на «балконе» снайперская позиция и ящик с винтовочными патронами.

Локация №4 – Лагерь Братства

- Это не район, а отдельная локация в пустыне! Появляется только по квесту «Буря в пустыне (Резня Доббса)». У локации не может быть загрузочного экрана. На картах нельзя спать. Важно: маркер локации должен пропадать после уничтожения Пуэрто. Продумать тактику для скрытного прохождения.
- *Лагерь Братства.* Первая карта – голая пустыня с лагерем патрульных: палатка (внутри ящики с патронами), флаги БС, несколько членов БС и полевой командир. Игроку нужно поговорить с лидером о начале операции, далее ГГ переносится на необходимую карту скриптом.
- *Лагерь бандитов в пустыне:*
 - Лагерь посреди пустыни, состоит из палаток вокруг старого дома, см планировку Ханов F1. Вокруг кактусы, можно добавить ржавый грузовик, колья с головами и ловушки по периметру.

- В здании держат караванщика, захваченного в заложники. Ему можно сломать ногу, чтобы актуализировать навык Медицины.
- На костре жарится брамин караванщиков, останки туши валяются вокруг костра.
- *Лагерь бандитов в руинах Каборки:*
 - Проработать аутентичность. Реальная Каборка:
 - Население 60 000, основан в 1688 миссионерами Франсиско Эусебио Кино.
 - Основа экономики - с/х (виноград, хлопок и пшеница). Запрет на торговлю Аризоны с Сонорой до 1960х.
 - Часты пыльные бури и "пыльные дьяволы" (пылевые смерчи).
 - Археология и туризм
 - [Резня Крэбба](#) (Crabb massacre) при Каборке в апреле 1857.
 - Телефонная компания в бизнес-центре с большой антенной.
 - Визитная карточка города – церковь Непорочного Зачатия Пресвятой Девы, построенная в период францисканцев с 1803 по 1809 годы и посвященная 8 мая.
 - [Iglesia de Pueblo Viejo](#) и его парк вокруг
 - Филиал Universidad de Sonora
 - Нарисовать собственные спрайты стен, угловые входы в здания, много рекламного граффити на стенах.





- - Главная задача – добыть карту с отметками лагерей рейдеров.
 - Лагерь располагается на перекрестке двух типовых улиц (за основу можно взять место с телевышкой TeleMex). Лагерь укреплен вокруг забором, ворота охраняются. На улицах горящие бочки (в реальной Каборке мусорные бочки стоят почти у каждого здания).
 - На руинах по периметру мины.
 - В клетке сидит путник, которому можно позволить бежать (минус в репутацию БС, но плюс к Славе).
 - Для упрощения боёвки можно отравить ядом скорпиона пищу рейдеров.
- *Лагерь в пещере:*
 - Главная задача – раздобыть древнюю технологическую реликвию, которую рейдеры отобрали у каравана, который нёс эту вещь в БС (вожак этого каравана был на прошлом рейде). Реликвия представляет собой “ящик неясного назначения” с циферблатами. Возможный референс из аниме «Другая земля»:



- - Планировка:
 - На входе в пещеру ловушки.
 - Недалеко от прохода комната стражников-часовых.

- Недалеко от прохода собачья конура.
 - Казарма со спальными местами и личными вещами бандитов.
 - Общий большой зал для собраний. Здесь стоят большие столы, стеллажи, общая столовая и наибольшая концентрация врагов.
 - Комната капитана рейдеров. Запертый сундук с крышками, ключ у капитана.
 - Склад с ящиками и бочками. Среди ящиков находится реликвия, которую нужно найти по квесту.
- Хорошо бы добавить голодиск, дневник капитана или агит-листовку, где раскрывались бы причины агрессии бандитов – они воспринимают БС как вторженцев в их земли.
 - Капитана бандитов выделить спрайтом и энергооружием, дать ему уникальное имя. Он мог бы толкать пламенную речь плавающими фразами перед публикой (чтобы пояснить игроку, что бандиты пытаются изгнать чужаков из своих земель). Здесь уместен перк на испанский язык.

Персоналии

Генерал Диксон



- История персонажа:
 - Родился и рос в бункере Братства Стали в Калифорнии. Участвовал во всех немногочисленных боевых операциях Братства, включая войну с армией Повелителя в Fallout 1. Дослужился до звания генерала, заслужив при этом славу жесткого и бескомпромиссного военачальника. Жизнь в бункере томила его боевую натуру, поэтому он одним из первых вызвался на миссию по колонизации восточных земель, остальные же были только рады избавиться от присутствия этого вояки.
- Образ персонажа:
 - Прообраз персонажа – генерал армии США [Дуглас Макартур](#). Также можно взять черты от: генерал Рипер из фильма «Доктор Стрейнджлав» + вояка из сериала «Похищенные» Спилберга + генералы Барнаки и Деккер из Fallout Tactics.

- Жёсткий и бескомпромиссный человек, ради достижения высшей цели он не считается с жизнями людей. Тем ни менее глубоко уважает сильного противника.
- В отличной физической форме. Облачен в силовую броню без шлема, что должно выделять его среди других нпс в силовой броне на локации. Урон ЭМИ напрямую снизит генералу Силу и Восприятие за счет порчи электроники в силовой броне [увы, не получается].
- Снаряжение (Кража 120): Вооружён миниганом или плазменным ружьем. Несколько стимуляторов на случай боя.
- Диалог:
 - Первый диалог начинается с попытки разобраться, кем является ГГ. Сначала определяется род занятий ГГ (торговец, воин, дипломат), затем его репутация в регионе (герой или изгой), затем цели посещения этой базы.
 - Уникальная и намного более лояльная реакция на трейт «Воин дороги», благодаря которому генерал воспринимает ГГ как независимое самостоятельное лицо, что повышает к нему уважение.
 - Реакция на низкий возраст, когда генерал будет удивлен, что столь юному герою удалось пройти такой путь.
 - Реакция на рекомендацию от жестянщиков и от Советника из уб 25.
 - С ним должен быть самый сложный мировоззренческий диалог в игре. Паладин рассказывает о миссии БС, а нарушение уклада отдельных общин, по его мнению, не стоит даже рассмотрения на фоне настоящей высшей цели. Можно поспорить с ним о том, что он действует самостоятельно вопреки некоторым укладам Братства, личные амбиции берут над ним верх.
 - Следует отобразить через диалог, что вся политика БС в этом регионе лежит на нем и не во всем соответствует идеям главной базы БС. То есть личные амбиции и качества генерала преобладают над идеями БС, и при другом генерале могла быть другая политика. БС ведёт себя в этом регионе относительно «грязно» главным образом из-за удалённости от центра и самоуправстве командира отделения, который закаленный в боях и миссиях уже перестал считаться с людьми.
 - Обыграть в диалоге отсутствие у генерала юмора: «По-твоему это смешно?»
 - В ходе квестов можно упрашивать его на раскрытие разных уровней товара (зеленый, синий, красный) у интенданта. Бартер 100 позволит уговорить на синий уровень товара когда еще полагается только зеленый.
 - Если ГГ придёт в силовой броне, то генерал затребует отдать ее Братству. Попытки отказа приведут к нападению или понижению репутации, увольнению из БС. Если отдать броню, то ее можно будет вернуть честно, став членом БС.

Интендант



-
- История персонажа:
 - Несущественно. Получил звание рыцаря. Прибыл из основного бункера БС в Калифорнии.
- Образ персонажа:
 - Образ интенданта проще всего почерпнуть из FT (см Каллигулу и пр). На голове у него окуляр, одет в рабочий комбинезон.
 - В силу удаленности от основной базы интендант должен быть более предприимчивым и своевольным, чем его собратья из бункера в Калифорнии. Он вполне может допускать мелкие нарушения или действовать на стороне, если это способно помочь форту. Ведь ждать помощи из Калифорнии особо не приходится. В тоже время обманывать чужаков он вполне не прочь.
- Снаряжение:
 - Товар делится на уровни: зеленый (для гражданских), синий (для приближенных Братства и оптовых торговцев), красный (для членов БС).
 - Зеленый товар:
 - Разные вещи и простое оружие, которые можно найти на других локациях игры – вероятно, это самый богатый торговец в Соноре.
 - Счетчик Гейгера (будет полезен в Инферно)
 - Рация
 - Энергетического оружия нет или есть что-то наиболее простое
 - Синий товар:
 - Более солидное оружие (плазменные гранаты, нормальное энергооружие, гранатомет и снаряды 40 мм)
 - Взрывчатка (БС против того, чтобы такое попадало в руки аборигенов, так как оно может быть направлено против БС)
 - Красный товар:

- Лучшее оружие, особенно энергетическое, импульсные гранаты, гатлинг-лазер
 - Стелс-бой
 - Боевая броня Братства Стали (также 1 шт выдается наградой за членство БС)
 - Уникальные нано-патроны калибра 10 мм с высокой бронебойностью (чтобы поощрить легкое оружие на поздних стадиях игры, когда играть становится все тяжелее). Собственная разработка Братства.
- Диалог:
 - Фраза из «Дезертиры» 1950: «Армия Соединенных штатов высоко ценит мою подпись».
 - Принимает жетоны членов БС за крышки или репутацию.
 - Расширение товара:
 - Членство БС
 - Разрешение командования в ходе квестов
 - Бартер 100
 - Заплатить много крышек, доказывая свою платежеспособность
 - Можно расспросить про отдельные предметы из товара (стелсбой, энергооружие, суперкувалда и пр).
 - Делает апгрейды: энергооружие, силовая броня, увеличение боезапаса у гранатомета 40 мм.
 - Выдает служебное снаряжение на выбор при вступлении ГГ в Братство, включая боевую броню БС.

Часовой



- История персонажа: Коренной член БС. Прибыл из бункера Лост-Хилл, в настоящий момент охраняет вход.

- Образ персонажа: Вояка до мозга костей. Выполняет приказы, дальше инструкций не лезет, хотя в разговоре с чужаками позволит себе вольности и даже не скроет презрения. Спрайт в силовой броне со шлемом.
- Снаряжение (Кража 100): вооружён миниганом, в инвентаре ИРП, стимуляторы.
- Диалог: Пропускает только по делу – см в разделе событий.

Латам, начальник патрульной службы



- История персонажа: Не существенно, но это опытный вояка, участвовавший в некоторых операциях БС в Калифорнии.
- Образ персонажа:
 - Опытный вояка, чётко и хорошо понимающий свои обязанности и верный до гроба своему ордену.
 - Носит силовую броню.
- Снаряжение: Вооружен пулементом.
- Диалог:
 - Разруливает квесты: разведка в Эрмосильо, пропавший конвой в Инферно, рейды на бандитские лагеря.

Верховный писарь Маура

- История персонажа:
 - Прибыла из генштаба в Лост-Хиллс. Проходила обучение у Софии. После победы над Повелителем часто бывала в окружающих поселениях с целью ведения переговоров (особенно в Хабе).
- Образ персонажа:
 - Лысо бритая женщина в балахоне писаря с усилителем ПипБоя на один глаз.

- Внешне строгая и непреклонная, но внутренне хрупкая и сомневающаяся. Крайне недовольна политикой генерала.
- Снаряжение (Кража 100): лазерный пистолет, ключ доступа от большинства дверей корабля.
- Диалог:
 - При членстве в Братстве диалог должен существенно расширяться, так как персонаж станет намного более доверчивым. Разговор о БС будет более открытым и (что важнее) – более честным.
 - При титуле писаря персонаж что-нибудь подарит (стимулятор? декодер? Усилитель ПипБой?).
 - Убедить Красноречием 100 в ложном пути генерала. Тогда писарь выдаст ключ доступа от торпедного терминала и попросит взорвать корабль. После этого вход в диалог насовсем блокируется.
 - Расспросы о БС, истории БС, войне с Повелителем, корабле, местных персонажах, целях БС в Аризоне.

Раб-уборщик (заключенный)



- - Матросы драят палубу «Аризоны» (USS Arizona) — американского линкора типа «Пенсильвания», потоплен японской авиацией 7 декабря 1941 года в Пёрл-Харборе.
- История персонажа:
 - Вёл кочевой образ жизни. Однажды был схвачен в Каса-Нуэва вместе с подельниками во время грабежа посевов и домов. После этого отправлен на карьер по добыче цемента. После закрытия карьера был передан на корабль для обслуживания. Это первый персонаж, которого ГГ встречает при вхождении на корабль. Он драит палубу mopом недалеко от входа. На нем ошейник, чтобы не убежал и не натворил бед.
- Образ персонажа:
 - Загорелый мексиканец с акцентом. Говорит односложными предложениями, не приучен хорошим манерам, но приучен подчиняться.

- Спрайт лошаины.
- Снаряжение (Кража 0): 1 шт Чистящее Средство, 1 жареный таракан. Ради прикола можно нарисовать ему классическую веревочную швабру-моп (в качестве misc или тупого копья).
- Диалог:
 - Чем выше Красноречие, тем больше ГГ сможет узнать. Для первичного разговора также запросит еды.
 - О себе, о своем преступлении и отбывании наказания, о других местных рабах. «Я драю эту палубу четыре раза в день!»
 - О корабле – торпедный отсек, карты доступа и пр.
 - О Братстве и его отдельных членах.
 - При высоком Отношении/Красноречии можно вывести тайник на корабле, где заключенные хранят свои находки. Без этого разговора тайник не найти.

Кук (повар)



- История персонажа:
 - Несущественно. Прибыл из основного бункера БС в Калифорнии.
- Образ персонажа:
 - Неуклюжий комичный персонаж в духе солдата из фильма «[Дезертиры](#)» 1950 г. Молодой солдат низшего звена, опытного бойца на такую должность не поставят. Впрочем, повара здесь наверняка меняются по сменам.
- Снаряжение: торгует едой (ИРП, лапша, чистая вода)
- Диалог:
 - Пока ГГ не станет своим человеком на корабле (член БС или хорошая репутация) он не охотно идет на контакт. Но став свои – охотно разговаривается.
 - При вступлении в БС дарит продукты.
 - Приобретает кофе как редкий товар за крышки или репутацию.

- Доступ к торговле едой:
 - Разрешение генерала или верховного писца
 - Членство БС
 - Бартер 100
 - Хорошая Репутация

Юнга



-
- История персонажа:
 - Единственный ребенок на корабле, 5 лет. Внебрачный сын одного из паладинов, который “вступил в порицаемые отношения” с крестьянкой из рыбацкого поселения.
- Образ персонажа:
 - Взрослея среди взрослых военных, ребенок стремительно черствеет и теряет свою детскую натуру. Но она всё еще проявляется в нем, например, через увлечение какой-нибудь игрушкой или интересом к потайным местам.
- Снаряжение: Отсутствует.
- Диалог:
 - Даёт квест на поиск пропавшей в трюме игрушки. В обмен можно выведать у него полезную инфу или даже упросить доступ в одно из помещений.
 - Говорит о неприязненном отношении к нему членов БС, так как он полукровка.

Сан-Фелипе



Карточка локации

Критерий	Описание
<i>Локации</i>	
Расположение на карте	На базе довоенного Сан-Фелипе.
Антураж	
Тайники	
<i>Население</i>	
Численность населения	30-50
Криттеры	Люди, летуны
Социальный строй	Автократия
<i>Факторы выживания</i>	
Источники воды	Морская вода
Источники пищи	Местные морепродукты, сборы диких плодов
Источники энергии	Сборы горючей растительности вокруг
Защита от врагов	Стены и хижины, маяк как смотровая башня
Защита от прир.явлений	Новострой из остатков старых зданий, гроты
Внешняя торговля	Отсутствует
<i>Уникальное предложение</i>	
Прелюдия при посещении	
Уникальный лут	
Уникальный апгрейд	
Уникальный криттер	
Кат-сцена	
Отличительный статус	

Предыстория

Дата	Событие
2077	Городок быстро вымер из-за радиоактивных бурь, переваливших через горы полуострова, так как неподалеку были ядерные взрывы (Сан-Диего, Свечение и пр). Долгое время место оставалось заброшенным.
2165	На берег высадились мексиканцы, бежавшие от нового режима в Мексике.
2167	Братство Стали решает вступить в контакт с населением, чтобы определить его судьбу.

Планировка

Локация №1 – Поселение у маяка



- Как можно больше использовать на локации испанский язык.
- Центральное строение района – аутентичное здание с маяком на берегу. Обнесено ветхим забором. Здесь проживает капитан, его убранство выделяется относительной роскошью на фоне окружающих лачуг (лучшая мебель, лучшая пища).
- Вокруг здания маяка множество мелких хижин.
- На берегу много разного металлолома, лодок, сетей, мусора.
- На втором уровне карты расположить тайный грот под маяком. Спуск туда заперт, ключ при капитане. В гроте тела чужаков, которых капитан не желал отпускать, так как боялся, что они сдадут поселенцев местным властям.
- На третьем уровне расположить интерьер маяка. Подъем туда свободный. Фонарь можно починить навыком или металлоломом.

Локация №2 – Побережье



- За основу взять пирс Muelle de San Felipe или пляж Playa Blanca.
- Центральное место – остатки небольшого корабля, на которого население прибыло на берег. Внутри корабля (интерьер сделать на верхних уровнях карты) завёлся рой летунов.

- Вокруг корабля несколько маленьких хижин и их остатков. В двух из них летуны как предупреждение о летунах на корабле. Вокруг много металлолома, гора покрышек под тентом, старые лодки, ржавая наблюдательная вышка и т.п.
- Для уничтожения или изгнания летунов должны быть мирные способы. См раздел квестов.

Локация №3 – Логово монстров

- Из аутентичных мест подходит [гора Серро Пикачо дель Диабло](#).
- Ветвистая пещера с множеством летунов. Вход можно подорвать, см раздел квестов.
- В конце пещеры "сундук мертвеца" с уникальной находкой (например, броня Тесла).

Персоналии

Капитан

- История персонажа:
 - ?.
- Образ персонажа:
 - Параллель с пиратами, контрабандистами, иммигрантами-нелегалами.
 - Можно сделать женщиной.
- Снаряжение: вооружен ПП Мендоза и ударным ножом.
- Диалог:
 - Первоначальное впечатление негативное – словно лидер пиратов, говорит грубо и неприветливо, выражает недоверие, пытается прогнать ГГ. Но как только ГГ повышает репутацию, отношение меняется. В этот момент персонаж признается, что это поселение бежало из Мексики, отсюда и недоверие к чужакам – вдруг ГГ шпион?
 - Рассказ о себе.
 - Расспросы о коммуне: предыстория, отдельные жители, местная география.
 - Обыграть метафору маяка - "мы сбились с пути". Колонисты осели в этом месте после путешествия по морю, но из-за нехватки продовольствия и страха преследования они совершают преступные действия в отношении редких путников. «Мы сбились с пути и до сих пор бродим в тумане. Никто не знает, что нам теперь делать и как нам жить. Возможно, нам просто не хватает веры в бога.»
 - Наводит на Пуэрто (часто видит свет на другом берегу залива), но не показывает маркер, чтобы игрок сам прошелся по побережью в поисках. В принципе может показывать или только упоминать Эрмосильо.
 - Реакция на взрыв в Пуэрто.

Жители

- История персонажа: Бежал с остальными поселенцами из Мексики в поисках лучшей жизни.
- Снаряжение: рукопашное и холодное оружие на вооружении, практически нет бутылочных крышек и денег, в целом нпс бедные на лут.
- Отвечают плавающими фразами.
 - Говорят на испанском, без перка диалог будет сильно урезан.
 - Реакция на взрыв в Пуэрто.
 - Впрочем, можно сделать типовой диалог с расспросами как в Арройо, если нпс будет не больше десятка. Если нет, то сделать для этих целей парочку специальных нпс с диалогом про поселение и го историю.
 - Переговоры местных шепотом про ГГ: "А вдруг он приведет кого-нибудь? Говорят, в Калифорнии есть целая армия. Или он из мексиканских разведчиков. нам таких не надо" Лучше сделать плавающий диалог между двух нпс в одном из домов.
 - Кто-то предупреждает ГГ при встрече в начале карты «Беги отсюда! Они не такие добренькие, какими кажутся! - Они? О ком ты говоришь? - Все эти люди - сплошные разбойники. Бойся их! Уходи, пока не поздно.»
- Можно раздавать алкоголь населению за репутацию, его здесь та-ак ждут.

Платформа



Варианты названия: Платформа / Деревня рыбаков / Рыбацкая деревня / Причал.

Карточка локации

Критерий	Описание
<i>Локации</i>	
Расположение на карте	Берег моря Кортеса между Пуэрто-Пеньяско и устьем Колорадо.
Антураж	
Тайники	
<i>Население</i>	
Численность населения	<100 человек
Криттеры	Люди, летуны
Социальный строй	Капитализм, демократия
<i>Факторы выживания</i>	
Источники воды	Морская вода
Источники пищи	Морепродукты, импорт товаров из Каса-Нуэва и Пуэрто
Источники энергии	Нефть, ядерные батареи из Ту-Сана
Защита от врагов	Покровительство Братства Стали
Защита от прир.явлений	Жестяные бараки, довоенные сооружения морского порта.
Внешняя торговля	Каса-Нуэва, Пуэрто
<i>Уникальное предложение</i>	
Прелюдия при посещении	Не требуется
Уникальный лут	
Уникальный апгрейд	
Уникальный криттер	
Кат-сцена	Пожар на платформе, заплыв на лодке
Отличительный статус	

Предыстория

Дата	Событие
До 2077	Из-за глобальной нехватки нефти компания «Петро-Чико» стала активно выкачивать нефть в море Кортеса. Число нефтяных платформ росло стремительно. Побережье было усеяно доками для приема и хранения сырой нефти. Аннексия Мексики привела к отъему бизнеса у мексиканцев в пользу США, что вызвало недовольства населения. В самом море процветало «нефтяное пиратство» со стороны мексиканских картелей, когда платформы и суда грабили с целью получения сырой нефти. В порту Пуэрто-Пеньяско разместился американский военный флот для контроля территории. К 2077 основная часть нефти была исчерпана, многие платформы и доки оказались заброшены, на побережье образовались судовые кладбища. Немногочисленные действующие платформы перевели в автономный режим работы с минимальным набором

	персонала. К этому моменту из-за варварской выработки месторождений местная природа была сильно загублена. Об этом писали и снимали репортажи, но репортеров и издателей преследовали наемники их нефтяных компаний.
2077	Порт и платформа работали почти без людей, на автоматике. Из-за ядерной войны здесь очень быстро никого не осталось. Выжившие на платформе попытались вернуться в Мехикали, но там их ждал ад разрушенного города и смертельная доза радиации. Единственный выживший на платформе бросился в море от одиночества.
2164	Старый гражданский порт облюбовали жители, прибывшие сюда для ловли рыбы на продажу Братству Стали. Братство установило здесь свои правила.
2165	На платформе завелись летуны, мигрировавшие сюда с запада (из района Свечения) в поисках пищи. Их приманили загнивающие останки морских существ, которых периодически убивала вытекающая с платформы нефть. Загрязнения нефтью стали также проблемой для рыбаков.
2167	Направляясь в Инферно или пытаясь сократить путь на север, Крестьянин случайно оказывается в поселении рыбаков (единственное на пути) и решает здесь остановиться на ночлег.

Экскурс

- В реальности побережье пустое, там почти ничего нет. Из аутентичных мест можно обыграть: El Tornillal + кемпинг El Borrascoso + Санта Клара + руины маяка Lighthouse Ruins.
- Также в море Кортеса нет нефтяных платформ, а само море считается очень чистым. В мире Fallout это станет отличным предупреждением того, как можно загубить природу неразумным потреблением.

Планировка

Локация №1 – Поселение рыбаков

- Для побережья задать завывания ветра, можно через триггер.
- Пирс с лодками. Сети на просушке. В воде застрявший буй и мусор.
- Сложный лабиринт из самодельных жестяных жилищ с взаимными переходами и внутренними двориками. Среди хижин много мусора.
- Рыболовный клуб «Старый маяк» (название – отсылка на [Lighthouse Ruins](#), расположенный рядом). Бар, несколько посетителей.
 - Кто-то из местных бывал в Инферно и расскажет про жутких зомби. Остальные жители его рассказам не верят. Рассказы должны дать мягкий намек игроку о том, что место опасно радиацией и гулями. Персонаж открывает Инферно на карте мира.

Локация №2 – Черная лагуна



-
- Побережье с аутентичными руинами маяка. Вокруг маяка ночью бродит [Тварь из Черной Лагуны](#).
- Неподалеку клад по квесту.
- Мертвое тело на берегу по квесту. Можно рендомизировать его расположение.

Локация №3 – Платформа «Петро-Чико»

- Экскурс в реальность:
 - Платформы отличаются по виду в зависимости от глубины: стационарная (до 40м) -> плавучая (до 80м) -> полупогружная (до 200м). Нас интересует глубина <40 м (стационарная платформа).
 - Персонал – не более 200 человек.
 - "Каюты на платформах достаточно просторны. Обычно в каждой из них имеется 2, либо 4 койки, а также телевизор и умывальник. Душ же и туалет, как правило, предоставляются сразу для нескольких кают."
 - Устройство:
 - слева: жилой корпус (+столовая, комната отдыха) -> выше производственный корпус (корпус ученых + корпус операторов + корпус ремонтной бригады + корпус системных операторов) -> еще выше вертолетная площадка
 - посередине: емкости для хранения ресурса
 - справа: буровая вышка и рядом факельная башня, под вышкой райзер -> оборудование для отгрузки на танкер
 - [Petroleos Mexicanos](#) (Pemex) – монополист в Мексике. Основан в 1938. Штаб-квартира в Мехико.
 - Крупнейшая авария на мексиканских месторождениях – разлив нефти с платформы [Ixtoc I](#), 1979 г.

- Спрайты стен можно взять стандартные от корабля БС.
- Планировка – запутанные лабиринты ходов. Препятствия:
 - Нужно искать ключи доступа или взламывать замки.
 - Перекрывать клапаны и совершать прочие манипуляции с техникой для прохода из одной зоны в другую.
 - На платформе обосновался рой летунов. Также против ГГ будут выступать охранные турели, но их можно перенастроить на свою защиту.
 - Можно запустить парочку Мистер Помощников для помощи в устранении летунов и для ремонта/взлома объектов. Для этого нужна высокая Наука или карта доступа.
 - В некоторых помещениях может быть скопление нефтяных испарений, для их прохода нужно использовать противогаз или включить вентиляцию. Скорее всего, это промежуточный переход между жилым корпусом и рабочим.
- На платформе много лута не нужно (она разграблена рыбаками).
 - Склад с динамитом. Заперт на сложный электронный замок, открывается картой доступа.
 - В медкабинете стимуляторы, антирадин, противоядие.
 - В спальнях каютах или на посадочной площадке сигнальный пистолет с патронами.
 - У лестницы пожарный шкафчик с монтировкой и противогазом.
- В компьютерах можно прочитать про состояние дел на платформе и в целом про добычу нефти в море Кортеса.

Инферно



Карточка локации

Критерий	Описание
Локации	
Расположение на карте	(первоначально назывался Лос-Демонос) На базе довоенного Мехикали.
Антураж	
Тайники	
Население	
Численность населения	
Криттеры	
Социальный строй	
Факторы выживания	
Источники воды	Довоенные запасы, грязная вода в коллекторах
Источники пищи	Падаль, мелкая дичь
Источники энергии	Резервный генератор в церкви, огонь в остальном городе
Защита от врагов	Ловушки, неприступные стены храма, укрепления
Защита от прир.явлений	Уцелевшие довоенные строения и коммуникации
Внешняя торговля	Нет
Уникальное предложение	
Прелюдия при посещении	
Уникальный лут	
Уникальный апгрейд	
Уникальный криттер	
Кат-сцена	
Отличительный статус	

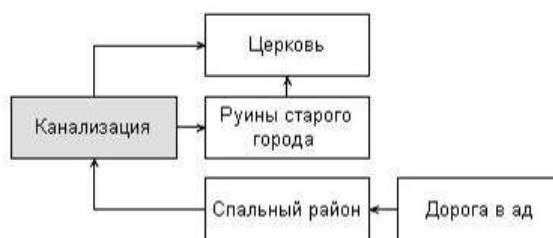
Предыстория

Дата	Событие
2077	Город был уничтожен ядерным взрывом. 90% населения погибло сразу или вскоре от радиации, пожаров и обрушений. Выжившие вскоре стали мутировать из-за близости Свечения (источник вируса FEV), превратившись со временем в гулей аналогично Некрополю.
2162-2163	В город прибыл караван беженцев из Калифорнии, которых гнали после победы над Повелителем. Среди беженцев были Чады Собора, супермутанты армии Повелителя и просто гули. Они решили осесть в этих злобных руинах, так как считали, что радиация и развалины защитят их от враждебных жителей Пустоши, Братства Стали и их наемников.
2167	Через городок проходит конвой Братства Стали, направлявшийся в Пуэрто. Но по ходу дела конвой оказался атакован ордой диких гулей.

Экскурс – Мехикали

- Колонизация в конце 19 века + [Дорога Дьявола](#) + [Южная Эмигрантская тропа](#) + Маршруты «Почта США» и «Дилижанс» с 1857 г
- Важный транспортный узел, развитая сеть дорог, пограничная стена с США.
- Экономика Мехикали исторически основана на сельскохозяйственной продукции. В первую очередь это хлопок, а также овощи, пшеница, зеленый лук, спаржа.
- Множество заводов:
 - Мехикали стал национальным центром аэрокосмической и авиационной промышленности в Мексике начиная с 1960-х.
 - Один из самых загрязненных городов Мексики по части воздуха.
 - Развитое автомобильное строение – подразделение Mitsubishi, грузовики PACCAR Inc и пр.
 - Множество предприятий по пищевой переработке, включая Nestle, Jumex, Bimbo, Coca-Cola, Kellogg's, Sabritas.
- Культурная жизнь невелика, но кое-что есть:
 - Популярная песня «Puro Cachanilla» соотносится с Мехикали
 - Фестиваль корриды
 - Фестиваль прогрессивного рока Baja Prog
- Объекты:
 - Кафедральный собор Богородицы Гваделупской ([Cathedral of Our Lady of Guadalupe](#)).
 - Дом Культуры Мехикали (House of Culture)
 - Памятник [Бенито Хуаресу](#) (Statue of Benito Juarez in Cali) + [Памятник Ласаро Карденас](#) и др

Планировка



Общие замечания

- На локациях нельзя прокручивать время через Pip-Boy.
- Уровни с открытым небом фонят радиацией по общему рад-таймеру (самый опасный на всю игру). Рад-триггеры не использовать. Подземка не фонит!

- [отказ] Попробовать: освещение улиц в дневное время суток ниже на 10-20%, чем в пустошах или других городах из-за пыли и копоти в воздухе.
- Парковка байка не может быть где угодно из-за руин. Скорее всего, она будет только на первой карте города (Дорожный Затор).
- Путанные руины с переходами через подземку, много эксплоринга. Здесь должно быть интересно бродить и рыться по развалинам. Перемещение между районами сделать частично через подземку в духе Некрополя в F1 и руин Вашингтона в F3. По краям карт инфотриггеры о непроходимости руин впереди.
- Кругом разруха, так как город был уничтожен ядерным взрывом. На улицах много человеческих костей. Активно задействовать разбор ветхих стен для проникновения в изолированные помещения или для обхода опасных зон.
- Здания особо оформить под ретрофутуризм, см образцы в общей папке строений.
- Воздухоочиститель – вентиляция, работавшая длительное время после Войны. В результате этой работы внутри скопилась едкая радиоактивная пыль, её можно применять в бою на врагах для снижения их Восприятия и ОД на короткое время. Всего несколько таких вентиляторов на весь Инферно. Выглядит как крупный обтекаемый вентилятор с кучей труб и проводов. Технически является запертым контейнером. Чтобы вскрыть его и забрать содержимое, нужно применить Ремонт 35 или монтировку/кувалду.
- На улицах стоями бродят гули-потрошители. В местах их скопления стоят тотемы из черепов и костей, в тотемах лежит разный лут.
- Находки среди руин:
 - Довоенный виски. На локациях не должно быть послевоенного алкоголя (пива и текилы).
 - Банка кофе, телеужин, коробка лапши
 - Облученная ядер-кола
 - Довоенные деньги
 - Рад-осадки (в воздухоочистителях)
 - Уцелевшие Книги

Локация №1 – Дорожный затор



- Эта локация НЕ облучает.
- Классическая сцена: автомагистраль на окраине города с дорожным затором. Карта начинается с пустыни и заканчивается руинами. Тем самым создает ощущение плавного входа в гиблое место. Нужно пугающее сообщение при первом посещении.
 - На трассе множество брошенного транспорта для создания классического образа автомобильной пробки.
 - Над дорогой висят большие дорожные указатели. Например, с указанием Мехикали, Феникса и Лос-Анджелеса. Примеры см в папке Инферно. Некоторые указатели могут лежать на дороге, сорванные ударной волной, иметь пробитые дыры.



-
- Частично уцелевший дом внизу. В нем стоят полки большой вместимости для хранения лута. Можно сделать их разрушенными для починки нулевым Ремонтом.
 - Рядом в пустыне чья-то безымянная могила с полезным в Инферно лутом (антирадин, броня, оружие, боеприпасы).
 - На стене плакат фильма Panic in the Streets 1950.
- Частично уцелевший дом сверху. Внутри усохший потрошитель (см в разделе персонажей) питается падалью. На внешней стене находится первый воздухоочиститель.

Локация №2 – Руины города (Спальный район)

- У перехода к предыдущей локации на тротуаре стоит почтовый ящик – контейнер для хранения вещей. Внутри уцелевшая книга.
- Переход к следующему району только через канализацию.
- Тотем гулей посреди улицы в центре карты, вокруг кучкуются потрошители (один светящийся).

- Жилые дома демонстрируют довоенный интерьер и быт – обои на стенах, мебель, довоенные роботы и т.д.
- Частный дом обывателя-одиночки. Телевизор у стены, перед ним кресло или диван с сидящим скелетом. Холодильник с Довоенной Лапшой. В шкафу дробовик и патроны для него.
- Частный дом пожилой семейной пары. Пара скелетов лежит на кровати (используя Науку: «они умерли в один день»). В комоде довоенные деньги.
- Частный дом типовой семьи. Внутри скелеты семьи и довоенный лут. Кухня: нож, холодильник с телеужином и колой. Спальня. Детская комната: ящик с игрушками и неожиданно оружием. В зале инфотриггер о том, что здесь произошло.
- Бар, разорен, внутри почти ничего не осталось. В баре сломанный музыкальный автомат. Если его починить, то потрошители придут в бар, освободив дорогу.
 - Игральный автомат, который можно обыграть лишь при навыке игр ≥ 100 . Но при этом дается +1 к одному из базовых параметров. «Поздравляем с победой! Возьмите призовой купон. - [Взять купон +1 Сила/Восприятие/Удача/...]» Для запуска игры применить на него довоенные деньги.
- Канализация для прохода дальше.

Локация №3 – Руины города (Супермаркет)

- Переход к соседним районам только через канализацию.
- Парковка с машинами перед супермаркетом.
 - Тотем гулей на парковке, вокруг стоя потрошителей (один светящийся), подсветка горящими бочками. У подножия тотема лежит тело рыцаря БС, рядом его вещи включая жетон БС и ИРП.
 - Реклама телеужина на стену или билбордом.
 - Заклинивший большой мусорный бак сбоку здания. Вскрывается монтировкой, состав вещей случайный.
 - Газетный автомат у входа в супермаркет. Внутри довоенная купюра. Крышку заклинило, вскрывается Монтировкой/Ремонтом.
 - Воздухоочиститель на внешней стене.
- Супермаркет [Plaza Cachanilla](#) ([качанилла](#) – самоназвание жителей Нижней Калифорнии, увековеченное в песне Puro Cachanilla):
 - Оформить здание под ретрофутуризм, примеры см в папке Инферно. Полуразрушенная объемная вывеска, рекламная консоль на столбе у парковки, разбитые витрины, пустые стеллажи.
 - На входе инфотриггер с описанием ужасов во время и после ядерного взрыва, когда мародёры разоряли магазин.

- Маленький кабинет администратора. Сейф, заперт, внутри много довоенных денег.
- Складское помещение для разгрузки товара со смятыми воротами. Полно ящиков, погрузчик. Черный ход для обхода толпы гулей у парадного входа.
 - На стене пожарный кран (контейнер), низким Взломом или Ремонтом его можно вскрыть и взять оттуда монтировку.
- Пожарная сирена. Включив Ремонт, можно заставить потрошителей собраться внутри здания и освободить парковку.
- Сохранились некоторые довоенные товары: банка кофе + довоенный виски + чистящее средство + телеужин + облученная ядер-кола.
- Автомат с ядер-колой (стандартный скрипт), вся кола облученная, товар не пополняется.
- [отказ] Автомат с сигаретами по аналогии с автоматом ядер-колы.
- [отказ] Автомат с ментатами по аналогии с автоматом ядер-колы.
- Канализация.
 - Укрытие выжившего паладина в дальней точке. Подступы к его помещению заминированы (предупредительно положить труп гуля). В укрытии ящик с лутом и верстак для сбора патронов.

Локация №4 – Руины города (Полицейский участок)

- Проход к Особняку на севере карты.
 - Инфотриггер возле перехода: «Впереди видно небольшое здание с освещенными окнами. Перед ним бродит целая толпа диких гулей.»
 - Проход перекрывает большая толпа гулей, включая светящегося. В центре толпы тотем. Чтобы пройти к Особняку игроку придется вступить в бой или искать обходной путь через канализацию. Подсветка горящими бочками или зеленой жижей.
- Полицейский участок, [аутентичное место](#):
 - Оформить здание под ретрофутуризм. Реальный полицейский участок Мехикали (правда, это отдел привинтивной полиции, PER, но другие полицейские отделения недостаточно круто выглядят):



-
- Холл с регистратурой, где лежит несколько скелетов. Автомат с облученной ядер-колой и крышками (количество зависит от Удачи), не пополняется.
- Классический кабинет с рядом письменных столов. В одном из компьютеров можно почитать записи о предвоенных правонарушениях (см раздел событий).



-
- Кабинет шэфа полиции. В запертом сейфе полицейский револьвер, стимулятор, антирадин.
- Камера задержания. В камере лежит скелет (про бедолагу забыли в день Великой Войны).
 - Возле камеры шкафчики с конфискатом, изъятым у преступников: бита/монтажка, довоенные деньги, взломщик/отмычки, выкидной нож, кастет, довоенный виски, пистолет с патронами и т.п. Возможно, здесь же будет довоенная реликвия – см список в разделе реликвий. Обязательно 1 динамит, т.к. он будет полезен на локации.
- Комната для допроса. На полу лежит полицейская дубинка.
- Техническое помещение-гараж с выходом на улицу. Внутри полицейская машина, полицейские робоглазы.

- Здесь же обязательно 1-2 шт батарей для байка, так как Инферно – это отдаленная локация, куда тяжелее всего добираться игроку на своём байке.
- Два или три полицейских робоглаза. Изначально бездействуют и являются объектами scenery. Их можно запустить Ремонтом или Наукой 100. После запуска приобщаются к team ГГ для защиты в бою (перемещаются за ГГ только в пределах своей карты).
- Канализация для прохода дальше.
 - Изолированный коллектор. Внутри скелет, при нем сенсор движения.

Локация №5 – Таинственный Особняк

- Большое полуразрушенное здание, аутентичный объект – Кафедральный собор Богородицы Гваделупской ([Cathedral of Our Lady of Guadalupe](#)). Где-то наверху горит свет, а внизу у запертых дверей бродят дикие гули (классическая сцена из зомби-апокалипсиса). В реальности собор небольшой, поэтому придётся сделать некоторые допущения.



- Помещения в плохом состоянии, кругом разруха.
- Внутренние помещения церкви НЕ облучают.
- Среди вещей особняка: уцелевшие книги + ментаты + антирадин + мед чемоданчик (обязательно, так как полезен для лечения Паладина).
- *Уровень 1 – Парадный вход (площадь):*
 - Площадь перед входом в церковь. Можно поместить какую-нибудь статую или фонтан для вида. Вокруг разлиты бочки с зеленой жижой против гулей, образующие серию рвов. Окна собора заколочены.
 - У входа в храм бродит огромная толпа гулей, включая двух светящихся, что осложняет проход в здание. Подсветка горящими бочками и светом из окон собора. Чтобы не ввязываться в бой, игрок может пройти через подземку.
- *Уровень 2 – Кафедра (Тронный зал):*



- Атриум – вход в собор. У входа стоит вооруженная охрана: пара супермутантов с миниганами + лидер охраны в рясе Чад Собора вооруженный СВЧ.
- Неф – большое помещение кафедры с готичными скамьями, в конце зала алтарь, над алтарем аутентичная икона Богородицы или же большой флаг культа Повелителя из F1. У алтаря стоит глава гулей, рядом с ним два ручных летуна/кентавра/супермутанта. Рядом маленькая исповедальня.



- Покои гулей в большом левом крыле здания. В каждом по несколько коек, личные вещи в сундуках.
 - Помещение с несколькими неработающими компьютерами, коробками и прочим хламом. Наука на компьютерах поясняет, что компы вышли из строя из-за ЭМИ от ядерного взрыва.
 - Спуск в подвал.
- *Уровень 3 – Лаборатория:*
 - Лаборатория в подвале храма, испачканная гадостью как убежище Повелителя в F1. Здесь проводят опыты (многие неудачные).
 - Гуль-ученый, пара типовых гулей.
 - Собрание облученных книг (см в разделе событий).
 - Лабораторный стол для создания стимуляторов.
 - Компьютер с описанием опытов.

- Камеры с подопытными. На полу лежат останки необычных мутантов.
 - Несколько диких светящихся потрошителей в камерах. Нападают на членов храма, если их освободить для диверсии.
 - Схваченный в плен Последователь Апокалипсиса из отряда БС
- Помещение с силовой бронёй БС. Броня должна стоять подобно Fallout 4, а не лежать. Игрок должен сначала найти и применить на броне недостающие детали, а затем поюзать на ней нулевой Ремонт, чтобы забрать в инвентарь. Рядом лежат кувалда и монтировка.
- Склад, заперт. Ящики с лутом, изъятый у конвоя БС. Здесь же можно поместить резервный генератор, питающий здание электричеством.
- Канализация.
 - Позволяет проникнуть в подвал Особняка. Проход заперт, но можно взорвать или взломать. Проход обширно залит радиоактивными отходами (это сделали обитатели особняка), чтобы гули не проникли.

Локация №6 – Главная автомагистраль



-
- Участок 5й автомагистрали недалеко от границы с США.
- Рассредоточено бродят потрошители-одиночки. Светящихся нет. Тотем не нужен!
- В центре карты площадь с памятником, вокруг руины, у памятника разоренная повозка Братства Стали и труп члена БС. Варианты памятника:
 - [Vicente Guerrero monument](#)
 - [Памятник Ласаро Карденас](#) (но слишком далеко от церкви)
 - [Памятник Бенито Хуаресу](#)
 - Лучше что-то новое придумать, под лор Fallout.

Персоналии

Гуль-потрошитель (типовой)

- История персонажа: Житель Мехикали, переживший ядерный взрыв и мутировавший со временем в гуля.
- Образ персонажа:
 - Потрошитель населяют местные улицы и являются дикими кровожадными падальщиками. Они потеряли значительную часть человеческого рассудка, но еще могут произносить простые фразы и что-то понимать из речи. Потрошители образуют стаи, у каждой есть свой лидер, они строят тотемы из костей в качестве метки территории.
 - Спрайт Гарольда для обычных потрошителей, спрайт светящегося гуля для лидеров. В бою это самый тяжелый класс гулей: повышенная защита, гиперактивность (много ОД), отличное владение холодным и рукопашным оружием. В бою облучают при ближней атаке. Если ГГ станет гулем, то дистанция обнаружения ГГ резко сокращается.
 - Регенерирует в бою и лечит свои травмы.
- Снаряжение (Кража 100):
 - Лут на теле генерируется случайно при загрузке карты, в основном из довоенного набора: бутылочная крышка, довоенные деньги, облученная ядер-кола, чуть-чуть патронов (10 мм, 022, 044, 12 кал), камень. Многие потрошители вооружены ручным и холодным оружием, найденным в развалинах (монтажка, копье, нож).
- Диалог: Невозможен.

Усохший потрошитель



- История персонажа: Житель Мехикали, переживший ядерный взрыв и мутировавший со временем в гуля.
- Образ персонажа:
 - См рогатого чувака в фильме «Сны Акиры Курасавы» ("Было время, когда я сливал молоко, чтобы на него не упали цены"). Спрайт Гарольда. Выглядит исхудавшим до

костей как дикие гули в Fallout 3, выпученные глаза, редкие волоски на голове, не хватает зубов.

- Является изгоем гульской стаи, так как слишком слаб. Теперь он боится любого гуля и прячется по углам, чтобы его не съели. В отличие от других гулей, он не нападает первым. Но если неправильно вести с ним беседу, то в конце он всё же нападёт.
- Если его покормить при нейтралитете, он приобщается к team ГГ и будет его защищать в бою (опция снимается, если нанести по нему урон).
- **Снаряжение (Кража 40):** какая-нибудь мелочь из руин.
- **Диалог:**
 - Выдаёт отличающиеся от других гулей плавающие реплики: «Боль... Как больно...».
 - Обращение с ним подобно обращению с разъяренной собакой – нужно запугивать его, чтобы он не смел зарыпаться на ГГ. Если диалог оканчивается боем, то в лог выводится запись «переговоры провалились».
 - Он ещё сохранил немного рассудка и может ответить о вопросы. Темы для диалога:
 - Вспоминает о прошлом: довоенный Мехикали, как город был разрушен, как жители выживали после Войны.
 - Поясняет о потрошителях – что они подобно животных сколачиваются в стаи со светящимися лидерами, зачем они строят тотемы из костей, что заговорить с ними не получится.
 - Если получен квест БС, то спросить, что он знает об пропавшем отряде Братства Стали. Если квест не получен, то все равно можно выйти на разговор, просто с другого вопроса (будто бы ты не первый чужак, кого он видит). Даёт наводки на собор.
 - Говорит о свечении в верхних этажах Собора и даёт наводки, как туда пройти безопасно (у входа толпы гулей, нужно идти через канализацию).

Паладин Баркли



- История персонажа:

- Потомственный военный, паладин Братства Стали.
- Образ персонажа:
 - До мозга костей непоколебим в устоях своей фракции, не отступится от приказа. Хорошо натренирован на базе БС в Калифорнии, отличный боец по всем направлениям.
 - Одет в боевую броню БС.
 - Имя Баркли подобрано в угоду английской культуре, которую пародирует своим орденом Братство Стали в F1.
- Снаряжение (Кража 100): автомат с патронами + гранаты + ИРП + стимуляторы.
- Диалог:
 - При Красноречии 100 можно уговорить его приобщиться к партии ГГ, но только на время выполнения квеста. Будучи напарником даёт ценные тактические комментарии по прохождению районов Инферно (где и как можно безопасно пройти или обхитрить гулей, напоминает о радиации). А также повышает радиус владения рацией.
 - Раскрывает свои ловушки на карте при положительном Отношении к ГГ или будучи в напарниках.
 - Если база БС уже уничтожена, то персонажа это не убедит, пока он не появится на базе сам.
 - стадия 1, встреча с персонажем. Сначала он принимает ГГ за гуля, но вовремя спохватывается. Он с большим сомнением смотрит на ГГ, так как ожидает подкрепление от соратников, а не наемника. Делиться деталями задания пока не станет, лишь общей фразой скажет, что попал в западню и ищет своих людей. В конце диалог завершается предложением осмотреться, чтобы игрок мог оценить обстановку и подумать, а затем вновь заговорить с паладином. Можно довести диалог до битвы (особенно когда ГГ знает, что БС стоит за рабством в Аризоне).
 - стадия 2, персонаж отвечает на вопросы. Можно расспросить о сложившейся обстановке (о местности, о задании, о БС), но многие детали задания он умолчит. Чем выше Красноречие/Интеллект, тем больше можно узнать. Можно Красноречием 90 присоединить его в постоянные напарники.
 - стадия 3/1, паладин в напарниках. Помимо вопросов из прошлой стадии также можно им управлять, подробнее расспросить про силовую броню, Братство и задание.
 - стадия 3/1, паладин принимает результаты квеста.
 - стадия 4, фриплей. Если ГГ и паладин находятся не в Инферно - он требует вернуться туда и закончить миссию. На базе Братства расскажет о базе подробнее. Если же миссия закончена, то его можно расспросить о Братстве более глубоко. Если ГГ уничтожил БС, паладин прекращает контакт и нападает (также нападает на ГГ сразу после активации таймера на взрыв корабля, если окажется рядом).

Левий, лидер Храма Возрождения



- История персонажа:
 - В прошлом он был Чадом Собора. После разгрома Повелителя он собрал бывших последователей своего лидера (чады и супермутанты) и повёл прочь из Калифорнии, где их преследовали. В итоге он привел группу сюда. Чтобы выжить в суровых условиях разрушенного Мехикали ему пришлось принять мутаген и мутировать. Персонаж должен показать разговором и делом, что не все эксперименты Повелителя приводили к тупым супермутантам, велись и вполне серьезные разработки.
- Образ персонажа:
 - Спрайт рясы Чад Собора из F1. Носит маску от ядовитого воздуха Инферно. Относится к гулям, во время боя регенерирует.
 - Говорит вдумчиво, рассудительно, не спеша (см [Брайта FNV](#)).
 - Имя персонажу выбрано в честь апостола Левия Матфея (ассоциация между апостолами Христа и приближенными Повелителя в F1).
- Снаряжение (Кража 100): Вооружен СВЧ или другим мощным энергооружием.
- Диалог:
 - Расспросить о предыстории Инферно (разрушенный ядерной бомбой Мехикали).
 - Расспросы о предыстории персонажа и его группы. Важно не перебрать в разговоре о Повелителе и событиях F1, так как для контекста игры это лишь история, причем далекая от актуальных современных проблем.
 - Можно обратить внимание на его грязную рясу Чада Собора и что Последователи Огня в Фениксе носят похожие. Так игрок получит косвенное подтверждение, что Собор Огня был проектом Братства Стали, где Собор строился по образу и подобию культа Повелителя.
 - «Бога больше нет. Бог пал от рук глупцов. Мы единственные, кто несет свет в этом аду после его кончины. И мы намерены исцелить эти грешные земли.» (Бог = Создатель в F1)

Ассистент

- История персонажа: В прошлом один из Чад Собора, приверженец культа Повелителя. После падения культа вынужден бежать с другими своими братьями под руководством Левия и осел в руинах Мехикали.
- Образ персонажа: Гуль со спрайтом Ленни F2. Регенерирует в бою.
- Снаряжение (Кража 80): стимулятор + из вооружения потрошители, молекулярные резак, СВЧ, лазерные пистолеты
- Диалог: Отвечает плавающими репликами (различаются для разной Репутации)

Супермутант

- История персонажа: В прошлом один из Чад Собора, член армии Повелителя. После падения Военной Базы вынужден бежать с другими своими братьями под руководством Левия и осел в руинах Мехикали.
- Образ персонажа: Супермутант. Очень силен, но глуповат. К нормикам относится с презрением и недоверием.
- Снаряжение (Кража 80): тяжелое вооружение типа минигана или плазменной винтовки.
- Диалог: Отвечает плавающими репликами (различаются для разной Репутации)

Гаррет, предводитель охраны

- История персонажа: Один из полевых командиров армии Повелителя. После падения Военной Базы вынужден бежать с другими своими братьями под руководством Левия и осел в руинах Мехикали. Теперь занят охраной Особняка.
- Образ персонажа: Супермутант. Очень силен, но глуповат. К нормикам относится с презрением и недоверием.
- Снаряжение (Кража 80): тяжелое вооружение типа минигана или плазменной винтовки.
- Диалог:
 - Принудительный диалог при первой встрече, в конце отводит ГГ к лидеру.
 - Далее не охотно говорит с ГГ, пока тот не покажет себя в деле. "Я с гладкокожими не разговариваю / Я гладкокожим не доверяю".
 - При гулификации и наилучшей помощи Собору он дарит СВЧ, а за небольшую услугу повышает навык энергооружия или тяжа по выбору.

Диана, Последователь Апокалипсиса

- История персонажа:
 - Родилась в Калифорнии, в городе Могильник, где и приобщилась к Последователям Апокалипсиса. После активных дел в Калифорнии поняла, что ей необходимо осваивать новые земли и помогать тем людям, до которых цивилизация еще не добралась. Узнав о колонии Каса-Нуэва, отправилась туда, договорившись с БС, но была схвачена

потрошителями во время конвоирования через руины Инферно. Если ГГ поможет ей спастись, то она попросит сопроводить её до КН, после чего квест закончится и она навсегда покинет партию ГГ.

- Образ персонажа:
 - Отличается оптимизмом и верой в человечество, готовностью бороться за себя и других, включая мутантов. Не желает кровопролития.
 - Синяя мантия Последователей. Лысая.
- Снаряжение (Кража 40): отсутствует.
- Диалог:
 - Рассказывает о своей миссии (идёт в КНуэва), о последователях Апокалипсиса.
 - Рассказывает о Леви, его опытах и о том, что он хочет от Дианы. Можно убедить бежать раньше времени или согласиться завершить опыты по запросу Леви.
 - Финалом взаимодействия с Дианой становится сопровождения в виде напарника в локацию КНуэва.
 - Будучи напарником ГГ лечит травмы и раны, но не выше ½ от максимального ОЗ.

Старый Мотель



Карточка локации

Критерий	Описание
<i>Локации</i>	
Расположение на карте	К юго-западу от Феникса, на базе реального Гила-Бенд
Антураж	
Тайники	
<i>Население</i>	
Численность населения	4
Криттеры	Мутанты + мать мутантов
Социальный строй	Матриархат
<i>Факторы выживания</i>	
Источники воды	Накопители пустынной воды, трофеи с тел путников
Источники пищи	Каннибализм, в голодные годы падаль и охота, ловушки на мелкую дичь, плантация в бассейне
Источники энергии	Огонь, сохранившиеся довоенные батареи и резервный генератор
Защита от врагов	Ловушки, баррикады, холодное оружие
Защита от прир.явлений	Довоенные строения, подземное укрытие
Внешняя торговля	Нет
<i>Уникальное предложение</i>	
Прелюдия при посещении	
Уникальный лут	
Уникальный апгрейд	
Уникальный криттер	
Кат-сцена	
Отличительный статус	

Предыстория

Дата	Событие
2077	Семья Пикок узнала о взрывах в Фениксе и Калифорнии почти сразу. Для защиты от радиации члены семьи тут же вырыли подвал под зданием мотеля и стаскали туда все, что могло помочь в выживании. Также они законсервировали остальной мотель, чтобы он лучше сохранился (заколотили окна, прикрыли автомобиль, отключили электроэнергию и пр). После Войны семья успешно выживала в пределах своего мотеля, иногда выползая на поверхность в поисках еды, воды и утвари. Поиски немного упрощались благодаря действующему автомобилю Корвега, который до сих пор бережно охраняется как семейная реликвия, хотя уже не может ездить. Таким образом, обитателям удалось выжить, но ценой страшных мутаций и уродств их будущих поколений. Внутри семьи царил матриархат и

	практиковался инцест. Когда кончились запасы консервы, семейка окончательно вышла на поверхность и стала выращивать различные растения в бассейне. Редких чужаков убивали и съедали, что становилось большой радостью.
2167	На момент игры в мотеле обитало уже четвертое поколение мутантов, чьи представления о внешнем мире были сильно искажены. Семейка крайне агрессивна к чужакам.

Планировка

Локация №1 – Мотель



- «Мотель Бейтса» как отсылка на фильм «Психо» Хичкока, где действие происходит в Финиксе и его окрестностях.



-
- Другой вариант: [Space Age Lodge](#) – кафе и мотель в Гила-Бенд, открыт в 1963 году, имеет тематику НЛО и космоса. Образ обыгрывает пропажу людей и даёт отсылку к культуре 50-60-х. Было бы лучше подобрать за образец что-то на семейную тему, но таковых в округе я не обнаружил.
- Улица:
 - Хайвей №8 с указателем номера на обочине. Рекламная консоль мотеля у дороги.
 - Баррикады, ограничивающие внутренний двор мотеля от внешней улицы. Желательно нарисовать этим баррикадам уникальный арт, который не повторяется на других локациях.
 - По периметру объекты пустошей – кактусы, трава, камни, мусор.

- [отказ] Можно поместить могилу отца и других мутантов на задний двор.
- Жуткая закусовая:
 - Лучше сделать отдельным зданием, чтобы игрок не заспойлерил интерьер из других мест при раскрытии тайлов крыши.
 - Инфотриггер на входе. На полу капканы, в дверях растяжки.
 - Автомат ядер-колы с ловушкой на человека. Урон электричеством. Можно обезвредить и получить несколько я/б. Над автоматом плавающими фразами выдаются зазывающие рекламные слоганы.
 - Холодильник с личинками или вяленным мясом (число от Удачи). Другой вариант – сделать грязный кровавый холодильник для антуража без возможности взаимодействия.
 - Окровавленный стол с Потрошителем.
 - Морозильная камера, где можно запереть врагов. На полу в ней трупы или лужи крови.
 - Можно поместить какой-нибудь неработающий игровой автомат, например, пинболл.
- Холл:
 - Ресепшн, на нем учетная книга для Науки: «Судя по записям, здесь уже 90 лет не было постояльцев» или «Журнал постояльцев оканчивается 2077 годом. После чего идет несколько глупых детских зарисовок». Позади стойка для ключей.
 - Плакаты на стенах, предупреждение об экономии света, доска с объявлениями.
 - На стене пожарный кран с монтировкой.
- Двор мотеля с автостоянкой и входами в номера:
 - Баррикады ограничивают доступ так, чтобы игрок последовательно проходил локацию.
 - По всему двору установлены капканы.
 - Хорошо сохранившаяся Корвега, которую семейка использовала ранее (теперь она не ездит). *«Этот автомобиль в относительно хорошем состоянии. Будто кто-то бережно ухаживал за ним многие годы. Тем ни менее двигатель в нем давно сгнил.»*
 - Бассейн, переоборудованный под выращивание культур. Рядом парочка пальм или кактусы, тележка, лопата.
 - Другой вариант – загон со свинокрысами, которых разводят на съедение. Если открыть калитку, то ближайший мутант выбежит в загон, чтобы вернуть живность обратно. Тем самым он освободит проход к спальне мамы.
 - Еще вариант – сигнальный колокол или шумелка из банок. Позвонив в него можно также перехитрить мутанта.
- Номера мотеля:

- Уместны разрушаемые препятствия со стандартным скриптом.
- Номер с отсылкой на фильм «Психо», действия которого происходили в мотеле недалеко от Феникса. Внутри окровавленная ванна с телом девушки (нарисовать собственный арт), на полу рядом нож, среди вещей в номере пачка довоенных денег. Дверь заперта, ключ у мамы мутантов, ключу нарисовать арт с круглой биркой из фильма «Психо».
- Вещи предыдущих жертв в разных номерах: телеужин при средней Удаче, Уцелевшая книга, Чистящее средство, Кожаная куртка, крышки.
- [избыточно – мало места на карте] Для каждого брата свой собственный номер, они должны отличаться по антуражу и наполнению и выражать характеры братьев. Могут быть закрыты на ключ, ключи при братьях (впрочем, может быть избыточно; или сделать единую связку от всех замков?).
- Номер с пленником.
- Спальня Матери в подземном укрытии (или особняк отдельной картой как в фильме «Психо»). Кровать, рядом комод с чистой водой и мутафруктом. Помещение сделать относительно чистым и опрятным в контраст с предыдущими. Вход в комнату охраняет последний брат-мутант. Инфотриггер на входе в комнату мамы: «В комнате ужасно смердит мочой и старыми тряпками.»

Персоналии

Братья-мутанты

- Мутантам написан свой AI, не забыть применить.
- Все братья скрыты, пока ГГ не войдёт в патрулируемое ими помещение. Появление братьев сделать через опцию invisToDude: «Из темноты неожиданно появляется обезображенное существо!»
- [отказ, иначе игрок поймет это как баг] Местные ловушки на них не действуют.
- Последнего перед спальней мамы можно запугать, чтобы обойтись без боя. Если диалог оканчивается боем, то в лог выводится запись «Переговоры провалились».

Мать мутантов

- История персонажа:
 - Она – потомок одного из прежних жильцов Мотеля. Получила в наследство множество патологий, вызванных радиацией. К тому же ее здоровье упало из-за рождения множества детей, из которых выжило только трое. Поэтому она почти не выходит на улицу и прикована к своей кровати.
 - Если все три брата мертвы, то при следующей загрузке карты она тоже окажется мертва.
- Образ персонажа:

- Прикована к кровати, поэтому нужно нарисовать собственный арт. Или сделать ее как объект окружения. Иначе придется брать спрайт обычного жителя.
- Образ см мать мутантов в серии «Дом» (сериял «Секретные Материалы»).
- Снаряжение: Управляется револьвером (трофей прежних жертв).
- Диалог:
 - Важно: первый диалог открывается по желанию игрока, а не принудительно. И только после этого диалога мамаша нападает на ГГ. Игрок не обязан проходить диалог с ней, может сразу напасть или покинуть локацию.

Жертва мутантов

- Находится взаперти, его можно оттуда вызволить, вылечить и сопроводить до ближайшей локации (опыт, слава, репутация). А можно использовать для обезвреживания ловушек.

Магистральщики



Карточка локации

Критерий	Описание
<i>Локации</i>	
Расположение на карте	
Антураж	Промышленный ландшафт. Стилистика «Безумного Макса».
Тайники	
<i>Население</i>	
Численность населения	
Криттеры	
Социальный строй	Авторитарный клан
<i>Факторы выживания</i>	
Источники воды	Сборщики пустынной воды, грабежи
Источники пищи	Грабежи, мародёрство, иногда охота на пустынную дичь
Источники энергии	Местные запасы топлива с довоенных времен
Защита от врагов	Награбленное оружие, огненные бомбы, самодельная броня, мотоциклы, защитная стена, наблюдательные посты, радиосвязь
Защита от прир.явлений	Довоенные строения, внешняя стена
Внешняя торговля	нет
<i>Уникальное предложение</i>	
Прелюдия при посещении	
Уникальный лут	Дорожная броня
Уникальный апгрейд	
Уникальный криттер	
Кат-сцена	
Отличительный статус	Воин дороги

Предыстория

Дата	Событие
2077	Во время Войны перегонная станция «Петро-Чико» была законсервирована, а ее немногочисленные рабочие уехали к своим семьям и не вернулись. С тех пор станция была заброшенной, пока ее не облюбовали рейдеры.

2161-2166	Благодаря деятельности жестянщиков и прочих жителей в окрестностях активизировались караваны и другие путешественники. Это стало привлекать бандитов. Их ряды пополнялись также жителями, которых согнали с места жестянщики или прогнали из КасаГранде. Периодически бандиты использовали станцию в качестве временного пристанища между набегами. Со временем станция стала постоянным местом базирования банды Синих Щитов.
2167	Станцию обнаруживает Крестьянин в попытках найти союзников (или же выполняя контракт на головы бандитов).

Планировка

Карта №1 – Одинокая дорога

- Кусок магистрали посреди пустыни, кактусы, металлолом, остовы машин.
- Большой дорожный указатель, наверху обустроено гнездо снайпера. Внизу Свежевскопанная земля с винтовочными патронами и фляжкой.
- Переход к базе оснащен периметром из мин и колючей проволоки.
- Труп беглеца-заложника в пустыне.
- 1-2 радскорпиона в пустоши, чтобы было чем заняться.

Карта №2 – Лагерь Синих Щитов (Перегонная станция)

- Локация выросла вокруг перегонной станции [Петро-Чико](#) [также рассматривался вариант [тюрьмы во Флоренсе](#), Arizona State Prison Complex]. Здесь много металла, труб и прочего ржавого урбанистического колорита. Цветовая гамма стремится к темно-серому с элементами ржавчины. Территория по оформлению напоминает оборудованный форт: неприступная крепостная стена, дюзы для обороны, патрули, дозорные вышки и пр.
- Довоенный высокий забор огораживает базу рейдеров. В некоторых местах он реконструирован из подручных материалов (дорожные указатели, рекламные щиты, кирпичи, железо с корпуса фуры). Вдоль забора:
 - В заборе есть места для тайного проникновения: подкоп лопатой, переброска веревки, проломить дыру, водоотвод/ливнёвка.
 - Слева и справа от главных ворот стоят колья с черепами. Могут быть и в других местах локации.
 - Вдоль забора множество противопехотных мин. На одной из них подорвался радскорпион или беглый раб, его останки разбросало кусками, но тем ни менее можно забрать его хвост. Останки должны быть видны игроку прежде, чем тот войдёт в опасную зону. Рейдеры тоже в них попадают.
 - Верхний левый уровень карты слишком пуст, туда можно поместить труп скорпиона или наемника.
 - Свежевскопанная земля в наиболее отдаленном и плохо различимом месте. Раскапывается лопатой. В ней 100-300 крышек и осколочная граната.
 - Дозорная вышка для антуража.

- Ворота с часовыми.



-
- Перед воротами истоптано следами ног и шин.
- Здесь или на внутренней территории стоит украденная караванная повозка.
- Возле входа могут висеть тела наемников, которых отправил мэр КГ или караванщики (возможно изучение Наукой).
- Ворота самодельные, раздвижные как в Fallout Tactics, густо оформлены дорожными знаками и указателями, уникальный арт. Их можно закрывать и открывать.
- Сбоку от ворот или сверху большой мощный прожектор, освещает проход в темноте.
- По бокам от ворот дюзы и вышки для обстрела с высоты и наблюдения за пустошью. Сделаны уже после войны, но наверху раньше располагались охранные турели.
- Кто-то жарит целого брамина на костре недалеко от ворот. Можно собрать с него вяленого мяса (см мясо на карте парома у рейнджеров).
- На заборе могут быть большие метки банды в виде синих щитов с цифрой 10 (дорожный указатель федеральной трассы).
- Огороженная территория:
 - Территория патрулируется.
 - Имеется электрическое освещение на улице и в помещениях. Освещение пропадает после взрыва топливных баков. Фонари включать/выключать для повышения тактики передвижения.
 - Большой футуристичный бак над землей в духе вышки в Full Throttle. Рядом баки поменьше. Вокруг много толстых труб с вентилями.



-
- Можно сделать на новом уровне верхушку бака, чтобы туда приходилось подниматься. Только там надо подрывать бак, иначе не понятно, как взрыв внизу спровоцирует взрыв бака наверху. Либо отказываться от формы гриба.
- Административное строение – офис главаря.
 - Сундук с награбленным, в нем много крышек от бутылок. Заперт на сверхсложный замок, ключ у главаря.
 - Комната с заложниками
 - Военная переносная радиостанция
 - Здесь появятся грабители из бара в КГранде, если ГГ отпустит их там живыми.
- Бараки рейдеров со спальными местами и кухней. Рейдеры ходят по зданию, переговариваются, гнобят друг друга, даже дерутся.
 - В ящиках лежит дорожная броня (запрет юзанья при хозяине) магистральщиков для тактического прохождения.
- Небольшой послевоенный сарай, где можно укрыться от патрулей. В ящиках лежат зажигательные коктейли и награбленные вещи.
- Мотоцикл в самом оживленном месте, чтобы сложнее было его украсть.
 - Важно: после приобретения на локации меняется место парковки.
 - [отказ] В багажник на старте игры можно положить какие-то полезные вещи магистральщиков. Качество и количество зависит от Удачи, но важно не переборщить. Возможные предметы: детали механики, граната, я/б, кожаная куртка, обрез с патронами как отсылка на Безумного Макса.

Персоналии

Бен, лидер бандитов



- История персонажа: ?
- Образ персонажа:
 - Спрайт чистой металлический брони. При атаке из лазера есть 10% вероятности нанести себе же урон по глазам из-за отражения лазера о броню. На голове носит модифицированный и раскрашенный противогаз от дорожной пыли (поэтому у него очень высокое Восприятие). Такая маска выглядит зловеще и тем самым запугивает подчиненных (подобно маске лидера банды в «Безумном Максе 2» и маске лидера в «Ярость дороги»).
 - Спокойный характер подобно лидеру банды в «Безумный Макс 2» (тот, что в маске).
- Снаряжение:
 - Вооружен миниганом в неактивной руке (трофей из каравана).
 - При смерти в инвентарь кладется его голова для квеста.
- Диалог:
 - Первый диалог оканчивается в зависимости от ответов ГГ:
 - Соглашается сотрудничать и даёт квесты, право ходить по территории и одевать фракционную броню магистральщиков.
 - Отказывается сотрудничать, но даёт свободу герою, чтобы тот мог уйти.
 - Отказывается сотрудничать и направляет своих ребят.
 - Титулы беглого раба и чемпиона арены помогут добиться лучшего расположения.
 - Будучи женщиной можно отдаться ему для повышения расположения и после этого запросить помощь в освобождении своих людей от жестянщиков.
 - Реакция на стычку в баре в КасаГранде, если ГГ оставил магистралов в живых.
 - Про жестянщиков: *«Они пришли со своим пониманием жизни и стали насаждать нам свои правила. Но кто их спрашивал? Кто давал им права говорит, что хорошо, а что*

плохо? Раньше было проще. Раньше каждый знал, что прав тот, что способен постоять за свою правду.»

Рио, правая рука лидера

- История персонажа: ?
- Образ персонажа:
 - Спрайт бандита – синие штаны, кожаная куртка, дреды.
 - Противоположный своему лидеру характер. Неугомонный и суетливый крикун. Крайне ревнив к своему боссу, отчего будет очень недолго любить ГГ и гнобить его. Чтобы избежать с ним конфликтов на этой почве, придется ублажать персонажа правильными репликами и умягчать алкоголем.
 - Каждая бутылка алкоголя, поюзанная на него, немного повышает Отношение.
 - Меняет дислокацию: ночью спит, днем возится с байком и периодически ходит в туалет.
- Снаряжение (Кража 80):
 - Ключ от мотоцикла – доступен для кражи, снимается с трупа или выпрашивается после квестов.
- Диалог:
 - Параметр Отношения должно быть особенно значимым в разговоре с Рио, так как Рио будет воспринимать ГГ в качестве соперника в борьбе за внимание лидера. Если ГГ будет грубить, глумиться или требовать что-то у Рио, тот в итоге станет ругаться с ГГ (например, откажется отдавать ключи от байка). В итоге его придется вызывать на бой.
 - Если ГГ получит байк в награду от лидера за квесты, то у Рио нужно будет забрать ключ от байка. Но он будет очень этим недоволен и станет ругаться. «Что ты себе позволяешь, сука? Я ухаживал за мотоциклом Бена, как за собственным членом. Теперь приходишь ты и хочешь его забрать. Я хочу знать, какое дерьмо ты залил ему в уши, что он так раздобрился? – Заткнись и давай ключи. – О, теперь мы рассердились. Сука, это Я здесь РАССЕРЖЕН! – Отлично, давай выясним наши отношения раз и навсегда. Прямо здесь и сейчас. – Да. Сейчас ты будешь плясать для меня на горящем асфальте.» Можно вызвать Рио на честный бой, выкрасть ключ, уболтать на мирные решения или сдобрить литрами алкоголя.
 - Обучит ГГ навыку метания за хорошую плату крышками (цена зависит от Отношения и стадии местного сюжета).
 - Рассказывает о том, как он ухаживает за байком.

Рядовые магистральщики

- См для вдохновения: персонажи Безумного Макса, банды Full Throttle, Ангелы ада и другие байкеры, Ханы в FNV. Броню изготавливают из кожаных курток и дорожных указателей в качестве бронелистов. Многие из них в качестве защиты головы используют мотоциклетные

шлемы, а для защиты глаз от пустошной пыли мотоциклетные очки. Шлемы могут быть укреплены шипами, некоторые обладают боевой раскраской.

- Не отказываются от алкоголя и химии при использовании.
- Среди рядовых рейдеров нужно добавить парочку женщин.
- Используют соответствующий дорожный сленг и фольклор.
- Среди вооружения доминируют: автоматы АК, украденное оружие жестянщиков (кулаки и пневмокопья) и зажигательные коктейли, изготовленные из местного топлива.
- Реакция на фракционную броню (не распознают в ней чужака на некотором расстоянии) и силовую. Изрядно глумятся над ГГ-гулем. Атакуют ГГ при распознавании и отсутствии допуска.
- В общезнании стоит развернуть взаимодействия между рейдерами:
 - Персонажи тактически перемещаются (кто-то пошел курить на улицу, кто-то на кухню, кто-то спать).
 - Кто-то сходится в словесной драке, а затем и дерется вживую (только анимация, без боя).
 - Реакция на кражу вещей из шкафчиков. Особенно дорожной брони (может кто-то кого-то даже зарежет).

Наложница Бена

- Она просит ее убить: «Пожалуйста, убейте меня! После такого мне некуда идти...» За убийство Слава и Репутация не меняются. Если оставить ее жить и перебить магистральщиков, то при следующем заходе на карту она окажется трупом.

Пленник

- Рейдеры удерживают одного из караванщиков, заставляя его работать. Если дать ему воды, он станет разговорчивым и поведаст много полезного о локации и фракции из того, что знает. После этого можно помочь ему бежать, взяв в напарники и вооружив по своему усмотрению. Его нужно довести живым до большого города (КГранде, Феникс, Ту-Сан), чтобы получить максимум опыта, но достаточно просто выйти с базы, чтобы закрыть квест и отпустить на все 4 стороны (бонус к славе). Если ГГ стал магистралом, то он ему верить не будет и вступать в партию не станет.

Эрмосильо



Карточка локации

Критерий	Описание
<i>Локации</i>	
Расположение на карте	На базе реального Hermosillo .
Антураж	Военный гарнизон и форт на базе старого ветхого города.
Тайники	
<i>Население</i>	
Численность населения	350
Криттеры	
Социальный строй	Военный устав
<i>Факторы выживания</i>	
Источники воды	
Источники пищи	
Источники энергии	
Защита от врагов	
Защита от прир.явлений	
Внешняя торговля	
<i>Уникальное предложение</i>	
Прелюдия при посещении	
Уникальный лут	
Уникальный апгрейд	
Уникальный криттер	
Кат-сцена	
Отличительный статус	

Предыстория

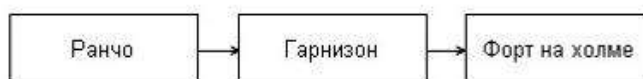
Дата	Событие
2077	Город постепенно вымирает из-за облучения, приходящего со всех сторон, а также из-за прекращения связей с внешним миром, без которого выжить здесь становится очень трудно.
2162	Здесь размещается полк Нового Мексиканского Государства.
2167	Гарнизон предпринимает попытки вылазки на территорию США, чем привлекает внимание БС и жестянщиков.

Экскурс – Эрмосильо

- Город имел важное значение в годы мексиканской революции 1910-1917.
- В 1920-е было засилье китайцев, но затем их оттуда вынудили уехать.

- Население в основном занято в производстве (начиная с 1980-х) и натуральном хозяйстве (пшеница, виноград, цветы, нут, люцерна и грецкие орехи). Популярен лов креветок.
 - В 1980 году компания Ford построила здесь завод, который стимулировал развитие города и экономики штата.
- [Coyotas](#) – местная традиционная булка с начинкой на десерт, появилась в 1954 г в Эрмосильо, создатель донья Мария Очоа Гонсалеса.
- Universidad de Sonora, основан в 1948, крупнейший в штате, обучает 30 000 студентов. А также: Университет Валье-де-Мексика + Технологический университет Монтеррея + Музей Соноры.
- Гора [Cerro de la Campana](#) (Серро-де-ла-Кампана) с уникальной окружающей акустикой. Антенны там были установлены для передач Олимпийских игр 1968 года.
- [Архиепархия Эрмосильо](#) и центральный храм здесь же.
- Популярен бейсбол, свой клуб «[Naranjeros de Hermosillo](#)» открыт в 1958. Стадион [Hector Espino](#).

Планировка



Район №1 – Ранчо Домингеса

- Ранчо и его владелец – беглая отсылка на операцию «Битва за ранчо Домингеса» (известна также как «Битва из бабушкиного ружья») 8 октября 1846 года в ходе американо-мексиканской войны.
- Автотрасса 15, ведущая в город. Большой дорожный указатель, смотреть реальные мексиканские указатели в гугл мэпс.



-
- Можно добавить на дорогу прицеп сухогруза для массы:



○

- Небольшое ранчо на въезде в город с семьей скотоводов, несколько браминов (которых здесь называют ваками). Они работают на обеспечение форта.
 - Туалетная будка, рядом бак для воды.



-
- Вокруг ранчо роятся богомолы.
- Рендомизация окружения.

Район №2 – Гарнизон

- Важно: здесь нельзя спать.
- Казармы на базе старых домов вокруг Форта (жилые кварталы вокруг [Cerro de la Campana](#)).
- Понадобятся собственные спрайты для местной архитектуры.
- Самое место для использования пальм (сделать несколько версий разной высоты и ветвистости).
- 1 уровень карты – казармы:
 - Забор по периметру, баррикады, наблюдательные башни. В заборе брешь для скрытого прохождения.
 - Небольшая площадь с довоенной статуей – памятник жертвам [аннексии Мексики](#), которая сопровождалась массовыми пограничными беспорядками. За основу для построения можно взять [реальный](#) памятник Abelardo L. [Rodriguez](#) на Av Aguascalientes в Эрмосильо. Вокруг тесная малоэтажная хаотичная застройка.
 - Казармы на базе реконструированных жилых домов. Спальные места и много солдат.
 - Неприметный вход в дренажную камеру, которая ведет в форт на горе.
 - Продумать патрулирование нпс, чтобы игрок мог пройти незамеченным.
 - Несколько фонарей освещает улицы, пока генератор работает.
 - Мастерская:
 - Малый генератор. Если сломать, то отключается освещение в домах и на улице.
 - Верстаки для сборки патронов.
 - Поврежденный Мексиканский ПП 10 мм для Ремонта.

- Бывшая закусовая с вывеской [Coyotas](#) или Perihuates.
- 2 уровень карты – дренажная камера:
 - Пара крыс.
 - Выход в самое безопасное место возле генштаба.
- 3 уровень карты – крыши казарм:
 - Было бы классно сделать крыши в качестве второго уровня. По ним можно ходить, между крышами проложены мостики. Это дало бы дополнительные тактические возможности и тайники.

Район №3 – Форт

- Важно: здесь нельзя спать.
- Гора [Cerro de la Campana](#) переоборудована под неприступный военный форт.



-
- 1 уровень карты – форт:
 - Забор по периметру
 - мощные рупоры городского оповещения + их можно обезвредить Ловушками
 - бывшая парковка – остатки авто + люк в дренаж + коробки
 - здание КПП на входе + прожектора + баррикады
 - Вход в генштаб в верхнем левом углу карты + аутентично визуализировать здание + на антеннах свисают большие вертикальные флаги Мексики.
 - Здание с большим числом солдат.
 - Продумать тактику нпс, чтобы игрок мог пройти незамеченным – тактическое перемещение патрульных, обман через рацию, игра с освещением в темноте, брешь в заборе и т.п.

- 2 уровень карты – интерьер генштаба:
 - Генштаб, много охраны вокруг, армейские роботы.
 - Компьютер с записями. Записи на испанском, поэтому прочитать можно только при высокой Науке. Записи: о довоенной истории этого места + о новом мексиканском государстве + о задачах форта и гарнизона.

Персоналии

Мануэль Сарабия, генерал



- История персонажа:
 - Классический «крестьянский вождь» периода мексиканской революции. В прошлом был сыном крестьянина в окрестностях Монтеррея. После разорения его земель отправился на службу в один из партизанских отрядов для свержения текущей власти. Там судьба свела его с будущим президентом Новой Мексики. После переворота и объявления нового государства, президент набирает армию. Сарабия выпадает честь стать полевым командиром Калифорнийского Фронта Объединения (хотя на текущий момент это наименее приоритетное направление в политике Новой Мексики).
- Образ персонажа:
 - Персонаж имеет собирательный образ от различных революционеров и генералов времён Мексиканской революции 1910-1920 гг: Эмилиано Сапата, Панчо Вилья, Паскуаль Ороско, Альваро Обрегон и др. Имя персонажу подобрано в честь [мексиканского журналиста](#), выступавшего за революцию.
 - В отличной физической форме (следует задать ему повышенный ОЗ).
- Снаряжение (Кража 100): Вооружён плазменным или лазерным оружием.
- Диалог: Развёрнутого диалога не требуется.

Часовой

- История персонажа: Несущественна.
- Образ персонажа: Одет в боевую броню.

- Снаряжение (Кража 100): Вооружён мексиканским пулеметом.
- Диалог:
 - Останавливает ГГ на пути в гарнизон. В случае игнорирования его приказов – открывает огонь на поражение.
 - Плохо говорит на английском. Для полного диалога нужен перк испанского языка:
 - Hablo un poco de español. - Me alegro de escucharlo. (переходит на испанский) Хм. Откуда ты? - Из маленькой деревни далеко на севере. Мне пришлось преодолеть большой путь в поисках своих родных. - В это сложно поверить. Но если это правда, то тебе лучше вернуться назад. - Почему ты меня прогоняешь? - Это военный форт. Гражданским вход запрещен.
 - Моя говорить на языке кулаков. Смотри и удивляйся, туземец!
 - Нет, но что-то понимаю. - Американо, дорога, стоп. Ты понимать? Ты идти в пустошь. - Почему? Ты меня прогоняешь? - Это форт. Это военная база. Американо - враг. Ты идти или мы убивать. - Серьезный настрой. Хорошо, я уйду. + Fuck you!

Рядовые военные

- Основное вооружение:
 - Мексиканский ПП + мачете
 - Пулемет Мендоза + мачете
 - Миниган + боевой нож
- Броня боевая и металлик.

Домингес, владелец ранчо

- История персонажа:
 - Бежал сюда с семьей от революционных движений в центральной части страны. Связи помогли ему получить защиту гарнизона и организовать своё ранчо.
- Образ персонажа: Сельский житель с простым взглядом на вещи и простыми целями в жизни – семья, дом, ранчо. К чужакам весьма недоверчив, при любом подходящем случае тычет ружьем в морду с требованием уйти с его земли.
- Снаряжение: Вооружён обычным дробовиком.
- Диалог:
 - При доброй славе его можно немного расспросить про ранчо, город и гарнизон. Но развёрнутого диалога все равно не получится. При плохой славе персонаж угрожает ружьем и требует покинуть его ранчо.

- Отобразить, что местные не признают крышечную валюту, а многие о ней даже не знают. Можно сделать хотя бы насмешку нпс (дети?) в плавающих репликах: «Говорят, эти глупые американцы расплачиваются бутылочными крышками».

Вспомогательный материал

Проверочная анкета

Критерий	v
Общие критерии	
Соответствие Fallout 1 по стилю, атмосфере, контексту и пр.	
Проявление постапокалиптического контекста (обветшалость, пустошь, радиация, мутации и пр.)	
Хайтек в разрухе (ретрофутуризм, ядерная энергия, роботехника и пр.)	
Дух 50-х США (коммунистическая угроза, экономический подъем, ядерная лихорадка и пр.)	
Квесты	
Поддержка Combat Boy	
Поддержка Charisma Boy	
Поддержка Science Boy	
Поддержка Stealth Boy	
Имеет ли выполнение квеста ощутимые последствия в игре	
Локации	
Отвечает ли локация темам: постапокалипсис, научная фантастика, США в 50х	
Визуальная целостность и уникальность (неповторимость) локации по игре	
Удержание игрока более 20 минут на один район	
Прелюдия при первом посещении (кат-сцена, встречный диалог, аллегоричный антураж и пр.)	
Сюжетная целостность (общая история, сюжет, дилемма)	
Вовлечение локации в глобальную тему игры или сюжет	
Наличие объектов/ситуаций для применения навыков: - медицина - эрудиция - ремонт - кража - ловушки - взлом - азартные игры	
Возвратная мотивация: - рецикличные процессы (торговля, мед.услуги, квесты-контракты) - многоходовые квесты - испытание на развитие героя	
Уникальный бонус: предмет, объект, апгрейд, тренировка, пасхальное яйцо	
Наличие тайников, потайных мест, пасхальных яиц	
Имеется ли на локации рендомизированный контент (лут, окружение, нпс)	
Для локации (города) в целом: есть ли опасные зоны, куда не следует идти без подготовки (радиация, отравление, скопление монстров, концентрация ловушек, лабиринт)	
Технический контроль: - наличие места под личный транспорт - облучение по таймеру для радиоактивных уровней - корректно ли задано освещение для каждого уровня карты - проверить корректность подписей для каждого уровня в мини-карте - блокировка краев экрана для предотвращения побега нпс - наличие маркеров у сеток перехода - не осталось ли лишних неиспользуемых уровней - подборка музыки и звуков для карты в maps.txt - желательно использовать рад-таймер для всей карты вместо рад-триггера	
Специальные встречи	
Наличие уникального окружения, визуальная уникальность локации	
Наличие лута	
Событийность (бой, использование навыков, диалог, кат-сцена и т.п.)	

Занимает ли ареал этой встречи большую часть карты мира?	
Объекты окружения	
Соответствие ретрофутуризму Fallout 1 и духу 50-х	
Скриптинг – см таблицу ниже	
Инвентарь	
Соответствие ретрофутуризму Fallout 1 и духу 50-х	
Занимает ли нишу, которую больше нечем занять	
Актуальность, незаменимость, уникальность	
Персонажи	
Соответствие американской/мексиканской ментальности	
«Безбашенность» в духе персонажей Fallout, Wasteland, Безумного Макса и т.п.	
Диалог: - возможность расспросить персонажа о себе - бонус-реплики для высоких навыков Красноречие, Торговля, Азартные игры - бонус-реплики для высокого Интеллекта - бонус-реплики для женского ГГ - реакция на возможных напарников ГГ	
Учтена ли реакция на: - силовую броню - фракционную броню - медицинскую зависимость - местную репутацию - гулификацию - статус детоубийцы	
Для напарников: - комментирование плавающими репликами посещаемых локаций - реакция на урон со стороны ГГ (предупреждение в диалоге) - реакция на разрытие могил - учтено ли, что ГГ может оказаться в рабстве или другом заточении	
Для боссов: уникальные опции для боя (уникальное оружие, спайт, вид смерти, боевая способность)	
Для боссов: раскрывает ли диалог с боссом его мировоззрение касательно темы игры	

Для объектов окружения

Событие	Эффект				
description_p_proc	[замена описания]				
map_enter_p_proc					
spatial_p_proc					
use_p_proc					
use_obj_on_p_proc	[отметить типы предметов]				
use_skill_on_p_proc	Взлом	Кража	Ловушки	Ремонт	Эрудиция
damage_p_proc	[отметить типы урона: обычный, лазер, плазма, огонь, электро, эми, взрыв]				

Для персоналий

Параметр	Описание					
Образ персонажа	Возраст	Раса	Карма	Внешность	Психология	Алкоголь
3D голова						
Род занятий						
Биография						
Оживление в игре						
Инвентарь						