

## start\_branch

### Сцена 1 (предыстория)

«Вы – великий сыщик Эркюль Пуаро. Возвращаетесь в Англию на поезде, в котором вместе с Вами едут представители всех возможных национальностей. На следующий день в одном из купе находят мертвое тело американца. Ваша задача найти убийцу среди пассажиров...»

### Сцена 2 (фон: окно поезда)

- \*Сцена с окном поезда, где день сменяет ночь под звуки поезда
- \* При фоне ночного окна звук поезда сменяется на женский крик

### Сцена 3 (фон: окровавленное купе поезда)

Диалог между проводником и гг.

*Маккуин: Кто-то пробрался ночью в это купе и убил Эдварда Рэтчетта. Это какой-то кошмар наяву. Прошу господин детектив, помогите найти убийцу, боюсь он еще среди нас.*

#### Окно выбора:

1. Начать поиски убийцы не привлекая внимания(продолжение данной ветки)
2. Начать поиски с опроса пассажиров([ask\\_passengers\\_branch](#))

\*при выборе пункта 1

#### Окно выбора:

1. Осмотреть место преступления([crime\\_scene\\_view\\_branch](#))
2. Сначала осмотреть другие каюты([compartment\\_view\\_branch](#))

[crime\\_scene\\_view\\_branch](#)(осмотр место преступления)

### Сцена 1(фон: окровавленное купе)

«При осмотре купе, где произошло убийство детектив заметил кусочек пазла. Скорее всего свидетели той ночи все-таки были, они хотят помочь в поисках, но боятся выдать себя. Необходимо собрать все кусочки, чтобы узнать личность убийцы.»

«Пока детектив разгадывал тайну найденного кусочка пазла. Кто-то дёрнул ручку купе, чтобы войти, но вовремя понял, что внутри детектив, скорее всего это был убийца, и он хотел замести следы.»

### Сцена 2(фон: коридор поезда с купе)

«В коридоре вагона уже никого не было. Детектив решает докопаться до истины с помощью пазлов. Сейчас не рационально устраивать погоню за убийцей, которого и след простыл.»

\*происходит переход на линию [ask\\_passengers\\_branch](#)

## compartment\_view\_branch(осмотр других кают)

### Сцена 1(фон: коридор поезда с купе)

«Детектив Эркуль Пуаро, заглядывал в каждое купе вагона, но так как у него не было значка для обыска, он мог только мельком оглядеть каюту пассажиров, задав при этом несколько вопросов, которые ни давали какой-либо подсказки. Люди были напуганы и боялись высказывать свое подозрения во отношении кого-либо.»

«Детектив решает осмотреть место преступления»

### Сцена 2(фон: окровавленное купе)

«Войдя в купе, где произошло убийство, детектив замечает, что купе выглядит иначе, на полу он заметил каплю воска от свечи, которая еще не успела затвердеть. Стало ясно, что пока Эркуль Пуаро осматривал другие купе вагона, убийца пробрался сюда и уничтожил улики.»

«Детектив услышал хлопок люка в коридоре вагона, скорее всего убийца пытается скрыться»

### Окно выбора:

1. Побегать за подозреваемым(остаемся на данной ветке)
2. Не стоит создавать шумиху, пойти опросить пассажиров(переход на ask\_passengers\_branch)

\*при выборе 1 пункта:

НАЧАЛО МИНИ-ИГРЫ(уворачивалка)

«Чтобы нагнать преступники вам необходимо “N” количество времени, но преступник вооружен, не попадите под пулю »

КОНЕЦ МИНИ-ИГРЫ(уворачивалка)

Победа:

«Отлично! Детектив успешно поймал подозреваемого и обошелся только несколькими ссадинами. Подозреваемым оказался проводник Маккуин. По прибытии поезда до места назначения, проводник Маккуин был задержан. В будущем он признается, что убийство совершил по мотиву кровной мести. Убитый был женихом его дочери, но из-за его любви к другой они расстались. Дочь Маккуина не смогла пережить расставание из-за чего покончила с собой.»

Проигрыш:

«Детектив погиб, так и не поймав убийцу. Теперь навряд ли это дело смогут когда-либо раскрыть, а убийца продолжить жить на свободе и останется безнаказанным.»

## ask\_passengers\_branch(самостоятельные поиски)

### Сцена 1 (фон: вагон ресторан)

\*звук людей говорящих на фоне

«Необходимо расспросить пассажиров и персонал есть вероятность, что кто-то имеет какие-либо догадки на счёт убийцы или возможно убийца сам придёт ко мне в руки.»

*\*диалог официанта и гг*

*Детектив: Добрый день, я детектив Эркюль Пуаро, расследую дело об убийстве. Могу я задать несколько вопросов?*

*Официант: Здравствуйте, детектив, мне не чем с вам поделиться. Моё спальное место находится за 2 вагона от места убийства. Я ничего не знаю.*

*Детектив: Не переживайте, я не пытаюсь вас обвинить, мне просто нужны некоторые сведения. Возможно вы замечали что-то странное?*

*Официант: Прошу прощения, я ничего такого не замечал. Мне нужно работать, извините.*

*Детектив: Хорошо, извините, что отвлёк.*

«Все кого пытался опросить детектив отвечали одинаково сухо. Стало ясно, что люди боятся говорить, тем самым укрывают убийцу своим молчанием. Нужен другой способ для поимки преступника»

#### НАЧАЛО МИНИ-ИГРЫ(поиск пазлов)

«Помогите детективу найти все кусочки пазла, скорее всего это зацепка поможет в разгадке личности убийцы»

#### КОНЕЦ МИНИ-ИГРЫ(поиск пазлов)

«Кажется на пазлах какой-то шифр. Скорее всего свидетели той ночи все-таки были, они хотят помочь в поисках, но боятся выдать себя»

#### НАЧАЛО МИНИ-ИГРЫ(собрать пазлы)

#### КОНЕЦ МИНИ-ИГРЫ(собрать пазлы)

*\*после сбора пазлов*

«Номер-это номер купе, где проживает проводник. Это он совершил убийство!»

#### **Сцена 2(описание конца)**

«В купе проводника были найдены коричневые туфли, взглянув на которые с первого взгляда сложно заметить что-то странное, однако детектив Эркюль Пуаро заметил еле заметные кровавые следы. По прибытии поезда до места назначения, проводник Маккуин был задержан. В будущем он признается, что убийство совершил по мотиву кровной мести. Убитый был женихом его дочери, но из-за его любви к другой они расстались. Дочь Маккуина не смогла пережить расставание из-за чего покончила с собой.»

