**Название:** Peccatum Mortale

0) лифт. история начинается с реплики дворецкого, первый диалог в подобном ключе:

*(Двор)* **Приветствую вас в нашем отеле «Peccatum Mortale»! Мы рады каждому гостю, ведь именно он подарит незабываемые эмоции, которые вы запомните навсегда! Какой этаж желаете?**

*(это если что клишированная фраза дворецкого, он говорит её каждый раз, когда в лифт кто-то заходит)*

*(гг)* **Что простите? Куда я попал?**

*(Двор)* **Ох, так вы один из новых постояльцев? Позвольте мне немного вас просветить. Этот отель по своей сути необычный – люди, прибывшие сюда могут очиститься как физически, так и духовно** *(намёк на лимб)*

/(гудок от фуры) (флешка)

*(А)* Резкие воспоминания возникают у гг и он не может до конца осознать случившегося

**Яркий свет фар и громкий шум от гудка надвигающейся фуры, которую уже ничто не остановит. Удар. Слышно лишь тёплую кровь, капающую на белоснежную дорогу**

(затемнение-кружок)

*(Двор)* **Советую посетить первый этаж, там можно отведать вкуснейшие блюда.**

**Думаю, и вы найдёте что-нибудь себе по вкусу, заранее желаю приятного аппетита!**

*(гг)* **Спасибо…** *(в недоумении)*

/лифт поднимается с цокольного на первый, гг молча выходит/

**РЕЦЕПЦИЯ**

*(гг)* Здесь кто-нибудь есть?

*(гг)* Хм, а что это?

*/находит листочек (порядок блюд)*

*(гг)* *Занятно…*

ВЫБОР

*«Взять»*

*(автор)* Взяв листочек, он направился в ресторан

*«Оставить»*

*(автор)* Оставив листочек, он направился в ресторан

**1. первый этаж, ЧРЕВОУГОДИЕ. (если неправильный порядок = смерть) КОНЦОВКА (СМЕРТЬ)**

чревоугодие - правильный порядок блюд (4 варианта)

/действия в ресторан

**Список блюд:**

- запеченная индейка;

- лосось в сливочном соусе;

- шоколадный фондю;

- ризотто с песто;

*(ч)* Не желаете ли еще что-нибудь отведать?Нашим поварам под силу приготовить любое блюдо, которое вы пожелаете

вновь лифт. разговор с дворецким:

— тот молодой господин, в буфете, был несколько странным. вы знакомы с ним?

— вряд ли. /небольшая улыбка на лице/

желаете продолжить обзор нашего отеля?

— чертовщина какая-то.

хорошо, давайте.

/лифт поднимается на второй этаж/

**2. второй этаж, ЛЕНЬ. (согласится на отдых = откат в буфет (уснул) (+новый диалог, если откатился на ЧРЕВОУГОДИЕ)**

*РАЗДАЧА БЕРУШЕЙ ЕП*

в фойе главный герой замечает лишь одного постояльца, который сидит на диванчике. собираясь уже уходить, наш персонаж слышит спокойный и расслабленный голос:

— неужели вам хочется бегать, словно тушканчик, по этажам?

— что вы имеете в виду?

— чуточку отдыха никому не помешает. я сижу здесь порядка двух сотен лет, избегая всякую суету. вы в самом деле думаете, что я несчастен? /герой замечает пролежни на диванчиках/

— прошу прощения, но мне пора идти, я хочу осмотреть все этажи отеля.

— бросьте, милостивый. разве вам здесь не нравится? вечное спокойствие, тишина, не надо никуда лишний раз бегать…

ВЫБОР (иллюзия):

«Попытаться уйти» (схватил за руку)

«Остаться» (продолжение диалог)

блабла

ВЫБОР:

«Попытаться уйти»

«Остаться»

диалог продолжается в похожем ключе, задача главного героя — не поддаваться сладким речам. в конце разговора лень настолько восхитился стойкостью главного героя, что решил сделать ему подарок. внутри небольшой коробки оказались беруши, которые он отдал за ненадобностью в его и так тихом логове. **также лень упомянул, что те ему понадобятся, потому пускай наш персонаж бережет их.** (можно и не упоминать)

лифт. дворецкий немного удивлен скорейшим возвращением главного героя:

— ох, вы уже здесь… не захотелось составить компанию нашему замечательному постояльцу со второго этажа?

— нет, он несколько странный.

— вероятно, вы правы. /дворецкий хмурится/

— на третий.

— как вам будет угодно.

**3. третий этаж, ЖАДНОСТЬ. (связан с цокольным этажом)**

* **отдав беруши – появится кнопка цокольного этажа (если гг захочет туда пойти)**

с самого начала герой замечает, что на этаже очень громко играет музыка. где-то вдалеке стоит проигрыватель, который и является источником шума, а рядом с ним молодой человек.

— черт побери, заткнись! я не спал уже восемь ночей!

— вам помочь?

— себе помоги, мальчонка!

— почему вы мне грубите? я ведь вам пытаюсь помочь

— ну и с чем ты мне поможешь?

— у меня есть вещь, которая может тебе помочь?

*(гг)* (достает беруши)

ВЫБОР:

«Отдать»

«Оставить себе»

диалоги продолжаются в похожем ключе, задача героя — отдать беруши, несмотря на то, что незнакомый джентельмен крайне раздраженный и хамоватый.

лифт, теперь диалог начинает наш персонаж:

— так приятно вновь оказаться в тишине.

— безусловно, мы ведь стараемся обеспечить комфорт каждому гостю. /свет становится явно тусклее/

— вам еще есть над чем поработать. /герой сам нажимает на кнопку четвертого этажа/

**4. четвертый этаж, ПОХОТЬ. (согласиться на близость = концовка (романтик – остался навсегда на этаже)**

(тут я думаю, что нам все же нужна девочка, ибо так будет логичнее, а также без претензии к законам рф). помещение сплошь усыпано свечами и лепестками роз на полу.

*(мами)* давненько я не встречала настолько обворожительных джентльменов в отеле. вы здесь недавно? /на лице девушки кроткая улыбка/

*(гг)* приятно слышать (смущенно)

*(мами)* присаживайся ко мне на диванчик, красавчик

/главный герой присел на край дивана

/девушка подсела ближе и нежно опустила руку на колено главного героя

*(мами)* как вы смотрите на то, чтобы провести незабываемый вечер в компании юной дамы

*(гг)* я не совсемпонимаю к чему вы клоните

ВЫБОР: *(мами)* неужели вы хотите, чтобы такая девушка как я осталась в одиночестве?

*(гг)*

*«Составить компанию»*

*(гг)* вы настолько очаровательная девушка, что вам невозможно отказать

*«Покинуть комнату»*

*(гг)* ни в коем случае, я бы с радостью остался, но у меня совсем нет времени

*(мами) …*

*примерная суть: девушка будет стараться с помощью кокетства набиться в напарники/соблазнить главного героя, чего допустить нельзя. она начнет осыпать его комплиментами, грезить о совместном светлом будущем, хотя дворецкий ИЗНАЧАЛЬНО ПРЕДУПРЕДИЛ, что выбраться он сможет лишь в одиночку, иначе придется брать на себя искупление и за чужие грехи.*

*(гг)* – печально оставлять такую даму в одиночестве, но ничего не поделаешь… (мысли вслух)

/гг заходит в лифт

/герой сам нажимает на кнопку пятого этажа/

**5. пятый этаж, ГНЕВ. (лабиринт с таймером)**

\*слова автора и обрываются …

гг наступает на ногу гневу (тот раззадорился)

*(гнев)* – эй, мужик!

*(гг)* – простите, не заметил…

*(гнев)* – смотри куда прешь!

*(гг) –* прошу быть более спокойным

*(гнев) –* я тебе сейчас покажу что значит «быть спокойным»

/гнев достал нож

/гг начинает ускорять шаг

Уровень представляет собой лабиринт с выбором ответов (налево, прямо, направо)

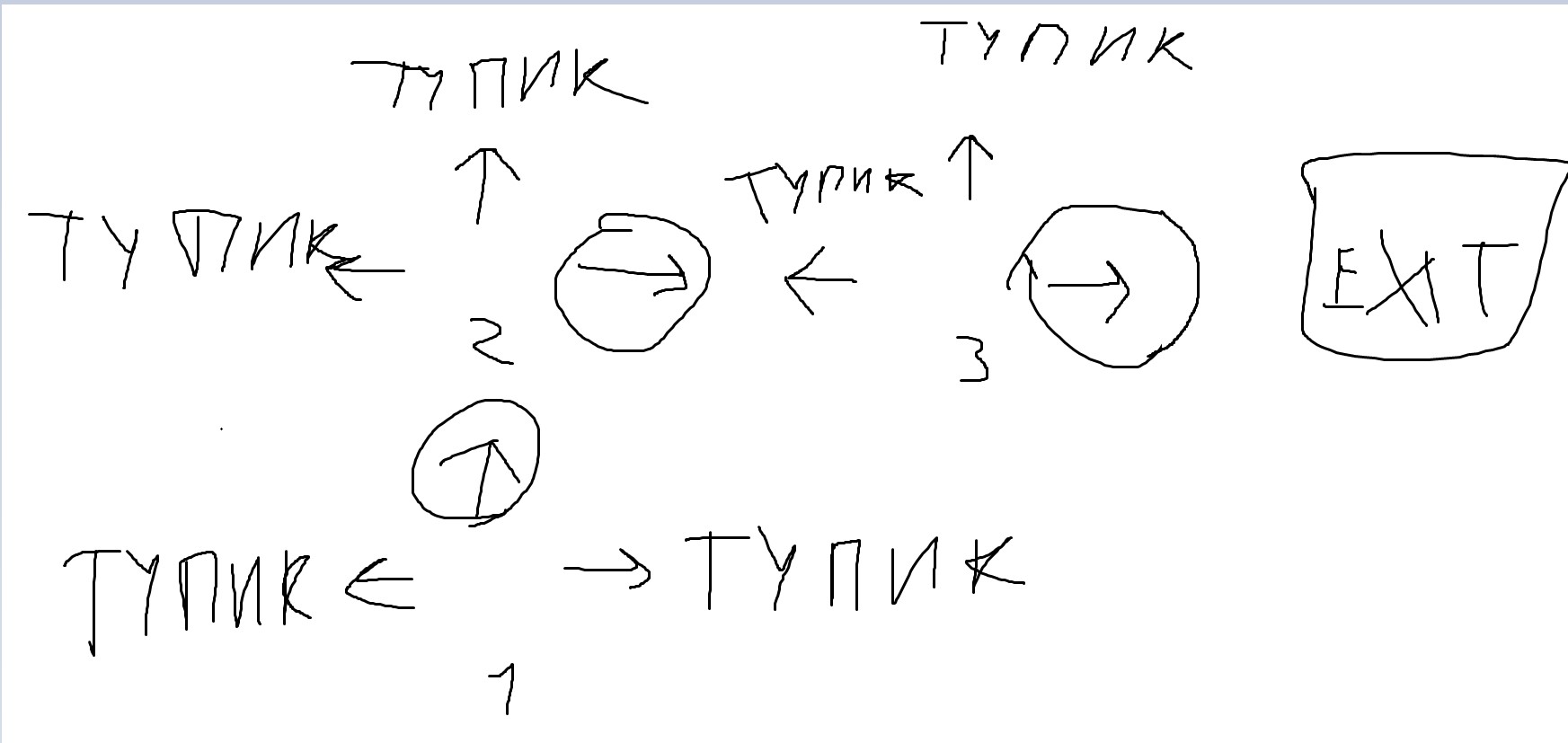
**За гг будет гнаться чудик (сумасшедший какой-то еп)**

*\*Если оказался в тупике, то уровень заново (оглушает)*

*\*Не успеть выбрать вариант – заново (оглушает)*

**Правильная комбинация:**

прямо, направо, направо



*(гг)* - фух, оторвался

/гг идет к лифту

*(двор)* все в порядке?

*(двор)* выглядите неважно

*(гг)* – меня преследовал психопат

*(гг)* – почему вы с этим ничего не делаете

*(двор)* – странно, такого не наблюдалось

*(двор) –* впрочем, я не могу ничего с этим поделать

**6. шестой этаж, ГОРДЫНЯ. (необходимо спустить с небес чела) (связан с цокольным этажом)**

гордыня оскорбляет гг и он, в свою очередь, триггерится и выясняет с ним отношения

*(горд) –* опять эти невежды

*(гг)* – что простите?

*(горд)* –я повторять не буду

*(гг)* – вы меня оскорбили

*(горд)* – такому плебею как вы не привыкать

*(гг)* – давайте не будем ссориться

*(горд)* – вы все примитивные создания

*(горд)* – меня огорчает разделять с вами один воздух

ВЫБОР:

(грубо) вы недалекий молодой человек и многого не знаете

(спокойно) я не потерплю оскорбления в свой адрес

* при удачном разговоре гг говорят шифр, который может понадобиться в дальнейшем**для цокольного этажа**

при неудаче уровень проходится, но без подсказки по шифру

---

/сцена (фон) перед лифтом

гг приходит к ПУСТОМ лифту и делает выбор

\*БУДЕТ ПРЕДОСТАВЛЕН ВЫБОР ЭТАЖА:

- цокольный (если отдал беруши (кнопка есть) + для идеального прохождения (шифр (пароль)

- седьмой этаж

\*если не выполнен первый пункт (беруши) – тогда один выбор (7-ой этаж)

**ЦОКОЛЬНЫЙ ЭТАЖ:**

Ввод шифра (1 попытка, далее сигнализация)

*Примерные варианта шифра:*

***12461***

***12562***

***12361***

***12451***

**ТЕМНОЕ ПРОШЛОЕ:**

Будет комната с шкатулкой и запиской в ней, а там …

гг узнает правду об отеле – это лимб и главной судьей является дворецкий (+новая реплика)

\*если гг НЕ спускался на цокольный этаж – то будет размышление о том, почему лифт пустой

\*если гг спускался на цокольный этаж – размышление о дворецком и отеле (лимб)

**7. седьмой этаж, ЗАВИСТЬ.**

**(видео-загадка)** ???

---

факты об уровне:

*- Дворецкий завидует гг на протяжении всей игры, т. к. у него есть шанс на реинкарнацию*

*- Дворецкий раскрывает свою тайну, что он его брат (чочочо)*

*«Выбор при желании пикнуть первое»*

Что ты выберешь предаться забвению или переродиться?

Переродится - (смерть) КОНЦОВКА (СМЕРТЬ)

Забвение - (реинкарнация) КОНЦОВКА (РЕИНКАРНАЦИЯ)

**ТЕХНИЧЕСКАЯ СПРАВКА**

**ЛЕНЬ (ЭТАЖ 2)**

меню:

согл на отдых

skip otkat

label otkat:

пупу, ты здесь был

label продолжение

**ЖАДНОСТЬ (ЭТАЖ 3)**

необходимо прописать запоминающее действие (беруши)

**ГНЕВ (ЭТАЖ 5)**

прописать откат сцены на начало уровня

**ГОРДЫНЯ (ЭТАЖ 6)**

необходимо прописать запоминающее действие (шифр)

**ПУСТОЙ ЛИФТ**

активировать запоминающие действия (для цокольного этажа)

**ТЕМНОЕ ПРОШЛОЕ - ЗАВИСТЬ (ЭТАЖ 7)**

добавление реплики для диалогов, когда гг размышляет о пройденном пути