

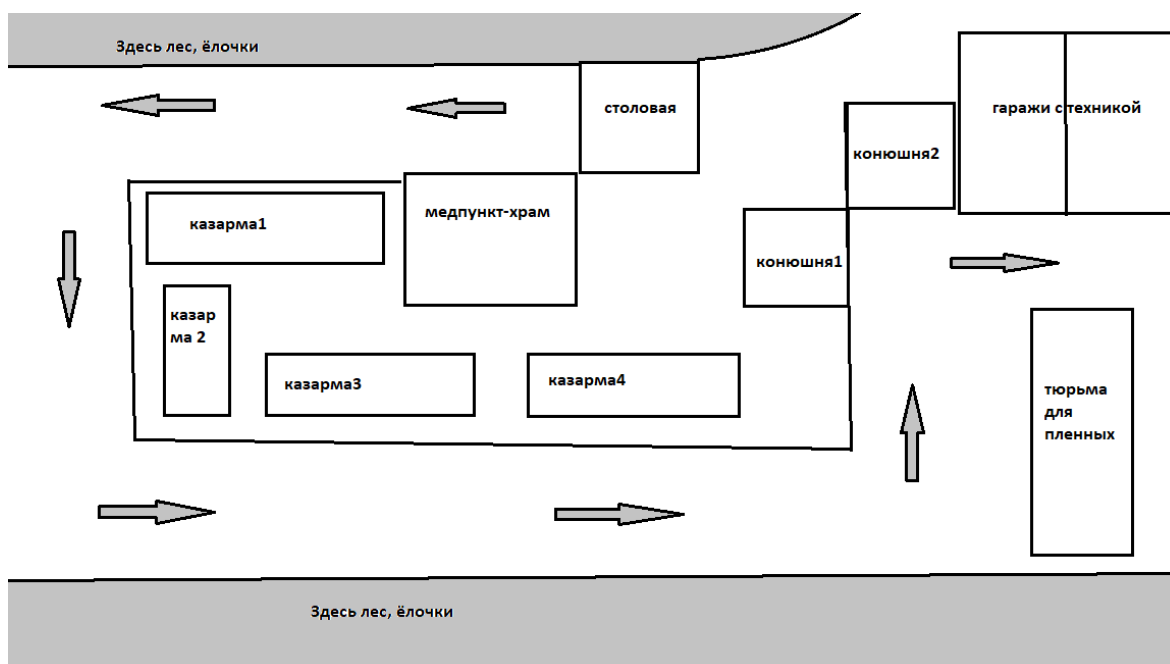
## Оглавление

Описание военного лагеря «левых»:	1
Сцена 1.1 (В плену):	3
Сцена 1.2 (Разговор с Командиром):	6
Сцена 1.3а (Побег из тюрьмы):	6
Сцена 1.3б (Путь к казармам):	7
Сцена 2.1 (Прорыв линии фронта):	8
Сцена 2.2(Храм-Переправа):	9
Сцена 2.2 (Поле боя):	10
Сцена 2.3 (После боя):	11
Сцена2.4 (Командование):	11
Сцена2.5(Госпиталь):	12
Сцена 3.1 (Военная база):	13
Сцена 3.2 (Подход к заводу):	13
Сцена 3.3 (Завод):	14
Сцена 3.4 (После боя):	15
Сцена 3.5 (Праздник):	16
Сцена 3.6 (Родная база):	17
Сцена 3.7 (Снова госпиталь):	18
Сцена 4.1 (Торжественный приём):	20
Сцена 4.2 (Город):	22
Сцена 4.3 (В кабинете командира):	23
Сцена 4.5 (Будда и Доктор):	24
Сцена 4.6 (Казнь):	25
Сцена 5.1 (Ужин с Буддой):	26

## Описание военного лагеря «левых»:

Лагерь, в котором будет происходить основное действие состоит из бараков с солдатами, столовой, административного здания для командования *\*на карте не нарисовано, дополнить\**, камерами для военнопленных и прочих заключённых, нескольких гаражей с военной техникой, конюшни (19 век всё же, это основное средство передвижения) и медпунктом-храмом.

Расположение объектов примерно следующее (вид сверху):



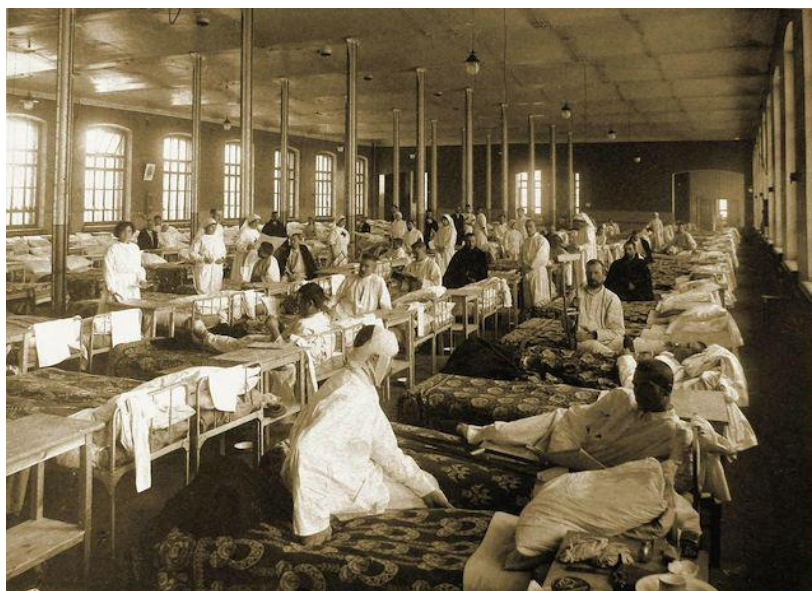
Игрок может передвигаться в зоне, обозначенной стрелками, и заходить в помещения.

У **казарм** стены серые, из кирпича, пол уложен деревянными досками. Имеется общий санузел и комната с 20ю и более двухъярусными кроватями. У кроватей стоят по две полки для личных вещей солдат. Узкие окна расположены в некоторых проёмах между кроватями. В целом обстановка простая, без излишеств.



**Столовая** — это большое просторное помещение, поделённая на две части. Первая часть — та, где готовят, вторая — непосредственно столовая. В первую часть игрок попасть не может. Обе части отделены друг от друга стеной, в которой есть проём для получения еды. Столовая заставлена длинными столами, стены тоже кирпичные, пол деревянный. Окна здесь уже больше, в целом помещение более светлое.

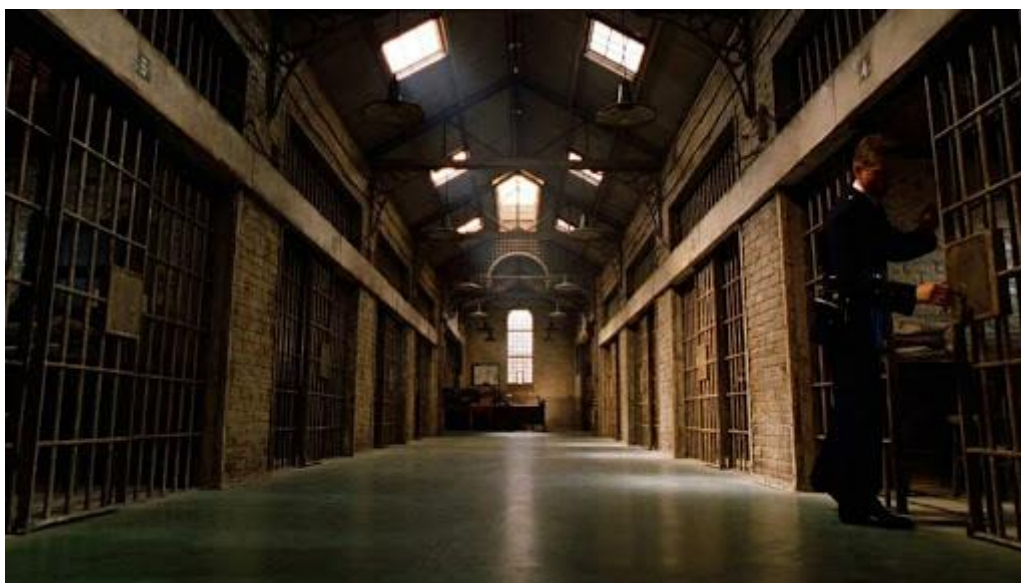
**Медпункт-храм.** Основная часть помещения всё-таки представляет из себя военный госпиталь. Это здание с несколькими длинными белыми комнатами, похожими на казармы. Есть одна-две операционные и также несколько небольших комнаток с медицинскими инструментами.



В прихожей (или в приёмном покое) медпункта расположен небольшой алтарь для поклонения Святому Будде и молитв за своих раненных собратьев. В центре алтаря фреска с изображением Будды, обвешанная лентами, заставленная цветами, свечами и скромными подношениями (это могут быть личные вещи солдат или вещи, добытые в бою у врага) *\*Как вариант, можно разделить это и перенести алтарь в другое место базы\**

**Конюшни и Гаражи** и так ясно, как выглядят.

**Тюрьма.** Длинное кирпичное здание, с редкими окнами, покрытыми решётками. Внутри тянется длинный коридор, вдоль которого расположены несколько камер, отделённых прутьями. В камерах по одному маленькому окошку, на полу несколько грязных матрасов. Тёмное, холодное помещение. В конце коридора находится стол с рабочим местом управляющего тюрьмы.



Здание командования можно разместить между 3ей и 4ой казармами, либо между 4ой казармой и 1ой конюшней.

## Сцена 1.1 (В плену):

**Описание сцены:** после мирного коридора, игрок, тем или иным способом, оказывается в плену и просыпается в тюремной камере. Это грязное, серое, пустое помещение. На полу валяется несколько пожелтевших матрасов. В камере он один. С обоих боков от него находятся другие

камеры, отделённые от этой решётками. В них тоже находятся заключённые. В коридоре, напротив камеры игрока, стоит солдат. Он здесь в качестве охранника.

**Интерактивные возможности:** подойти к любой решетке соседних камер и поговорить с другими заключёнными (Если разговор будет слишком длинным охранник начнёт кричать: «Прекратить переговоры!», «Всем молчать!», «Заткнулись все!» и т.д.). Также можно начать диалог с самим охранником.

**Возможные диалоги с людьми из соседних камер:**

Игрок: - Как вы сюда попали?

- Не твоё собачье дело, отвали.

.....

Игрок: - Вам нормально? Выглядите бледным.

- Я голоден. У тебя есть что-нибудь для меня?

- У меня ничего нет...

Охранник: «Прекратить переговоры!»

.....

Игрок: - Давно вы здесь находитесь?

- Не знаю точно, может месяц, может два.

- Не пробовали сбежать?

Охранник: «Заткнулись все!»

**Диалог с охранником:**

Игрок: - Где я? Что это за место?

Охранник: - О, очухался наконец. Я уже думал, что коньки тут откинешь. Сильно тебя приложили. Это лагерь Святого Будды. Ты в тюрьме. И будешь тут, до тех пор, пока командование не решит, что делать с тобой и твоим дружкой.

- Каким дружкой?

- Да вон, в соседней камере валяется. Мерзкий тип, до последнего отбивался, все нервы нашим вымотал. Не знаю, почему его еще не пристрелили. Ты же заодно с ним?

Выбор: 1: «Мы знакомы», 2: «Нет»

1: - Что ж, тогда ты нежилец, парень. Ему дорога только не тот свет. И если не хочешь пойти за ним, то лучше тебе забыть про ваше знакомство, и выбрать правильную сторону. На сколько я знаю, ты ещё не успел доставить нашим много проблем. У тебя ещё есть шанс, в отличие от твоего товарища.

2: - Да? Вас вместе доставили, я думал из одной шайки. Ну, если не врешь, то хорошо. Этот тип уже нежилец. День-два и его точно на тот свет отправят. Так что, если за ним не хочешь, то лучше бы тебе выбрать правильную сторону. Может послужишь ещё, во славу Будды.

- О каких сторонах ты говоришь?

- Ты что, вчера родился? Или так сильно приложили, что всё из головы повывлетало? Ничего не знаешь про Святого Будду и Соколов? Не местный что ли?

- У меня амнезия.

- Это когда память отбивает? Ха-ха повезло тебе в такой ситуации у нас оказаться. ТАМ тебя бы уже утилизировали, как непригодный для боя мусор. Мы же здесь, даём шанс всем, кто хочет обрести гармонию и покой. Не важно, кем ты был в прошлом, Святой Будда примет и благословит тебя, даст пищу, кров и цель в жизни. Ты счастливчик, парень!

- ...Святой Будда?

- Это наш лидер и благодетель. Великий человек! Он привёл нашу страну к процветанию! Настоящий борец за свободу и всеобщее благо. Он первый выступил против лицемерного диктаторского строя Соколов, провозгласив единство веры и равенство всех людей перед Богом. Эти твари, хотели нарушить привычный порядок вещей, решая, кто достоин жизни, а кто нет, но Святой Будда не дал им этого сделать. Под его предводительством, мы отбили нападение и сделаем это ещё раз, если понадобится!

- Кто такие Соколы?

- Мерзкие отродья дьявола. Они хотят только одного – истребить всех наших и наслаждаться своей жалкой жизнью во грехе. Они сожгли мою деревню, пока я защищал родину, и я ни за что не оставлю это так. Я отомщу за всех своих бедных сограждан, погибших от их гадких рук!

Выбор: 1: посочувствовать охраннику, 2: спросить на счёт людей из госпиталя (Что-то в духе: «Если вы за свободу и справедливость, то почему напали на мирных людей из госпиталя?») \*Здесь вторая реплика важнее, поэтому если игрок выберет 1ый вариант, ему потом всё равно останется второй, а если сразу выберет 2ой, 1ый пропадёт\*

1: - Нечего меня утешать. Только смерть всех причастных к этим зверским убийствам меня утешит. Эти выродки будут гореть в аду, уж я это устрою! Пусть поплатятся за мою бедную матушку, да упокой её душу Будда.

2: - Что за бредни несёшь? Или ты действительно считаешь, что они белые и пушистые? Сильно же тебе мозги промыли, дружище. Эти твои люди из госпиталя – террористы. Доктор Мюллер – один из самых разыскиваемых военных преступников. Мало того, что они укрывают у себя солдат врага, так ещё и саботируют действия военных. Не знаю, что такого они тебе сказали, но не верь ни единому слову. Мюллер – не тот, за кого себя выдаёт, и я уверен, твой товарищ в соседней камере тоже. Я вижу, что ты, вроде, умный парень и сможешь сделать правильные выводы.

**Диалог прерывается**, так как в тюрьму заходит несколько солдат. Они останавливаются рядом с охранником, один из них начинает командовать:

- Так, вот этого и вот этих двоих мы забираем. Приказ командира роты!

Охранник подходит к камерам и открывает соответствующие решётки.

- Советую никому из вас не делать глупостей. Будете хорошо себе вести и обойдёмся без наручников и без лишних жертв.

**Триггер окончания сцены:** Игрок выходит из тюрьмы.

## Сцена 1.2 (Разговор с Командиром):

**Описание сцены:** Игрок и ещё три человека из заключённых стоят в линию в кабинете главнокомандующего. По обе стороны от них расположились солдаты. Главнокомандующий стоит чуть поодаль.

**Интерактивные возможности:** дать ответ командиру.

Вначале главнокомандующий говорит вступительное слово (Игрок может только слушать):

- Итак, давайте объясню, почему вы здесь. Вам повезло, я позвал вас сюда, так как вижу в вас потенциал. Вы достаточно сильные, молодые и выносливые, чтобы сослужить Будде хорошую службу. Я предлагаю вам, вступить в наши ряды. Если согласитесь, мы обеспечим вас всем необходимым: у вас будет крыша над головой, еда, а если отличитесь – слава и почести. Святой Будда вознаграждает всех, кто сражается за наш народ честно и преданно. Служить ему – великая честь и гордость. Не каждый удостоивается такого предложения, так что будьте предельно серьёзны. От этого выбора зависит, ваша дальнейшая жизнь – заслужите ли вы божье благословение или умрёте бесславной смертью. Выбор только за вами. Готовы ли вы принять этот дар, быть преданным Будде и народу, положить жизнь на служение Божеству нашему единому и всевластному?

Командир подходит по очереди к каждому заключённому и спрашивает, что они решили. Игрок последний в очереди.

Выбор: 1: согласиться служить Святому Будде; 2: Отказаться.

1: - Ты принял правильное решение, новобранец! Рад приветствовать тебя в наших рядах. Да прибудем с тобой Великий Будда! Коллеги сопроводят тебя в казармы.

2: - Тс-тс. Разочаровываешь, парень. Ну да ладно, дважды спрашивать не буду. Ты свой выбор сделал, Бог тебе судья. Может хотя бы посмертно до тебя дойдёт вся глупость этого решения.

Далее двух заключённых, уводят с одним военным, а игрока с другим.

**Триггер окончания сцены:** Игрок в компании военного покидает кабинет командира.

## Сцена 1.3а (Побег из тюрьмы):

Если герой уже перешёл на сторону врага, то этой сцены не будет.

**Описание сцены:** Герой просыпается посреди ночи. Охранника нет на месте.

**Интерактивные возможности:** можно осмотреть камеру. Из матраса можно достать погнутую пружину, с помощью которой открывается замок. (Или найти под матрасом булавку)

Для открытия замка нужно будет нажимать разные клавиши в нужном порядке. После открытия двери пружина ломается и больше непригодна к использованию.

Игрок выходит в коридор. Он может пойти в сторону рабочего места начальника тюрьмы и осмотреть его (там можно найти ключи от других камер и документы с описанием заключённых) или сразу пойти к выходу. По пути к выходу герой замечает в одной из камер Гектора. *\*Диалог с Гектором заскриптован\**

- Гектор! Охранник куда-то ушёл. Скорее, нужно выбираться, пока он не вернулся!

- У тебя есть ключи?

Выбор: 1: да, сейчас открою! 2: нет, но они должны быть где-то здесь. – если игрок не подобрал ключи раньше, то не может выбрать вариант 1. Он должен вернуться назад и найти их. По-другому пройти дальше нельзя. Этот диалог будет повторяться каждый раз, как герой подходит к Гектору.

После того, как ключи найдены, герой открывает камеру Гектора. Дальше Гектор будет везде ходить за игроком. Вместе они идут к выходу.

Без проблем они выходят из здания тюрьмы и оказываются на улице. Лес находится прямо рядом с тюрьмой, поэтому они сразу отправляются туда. Пойти куда-то кроме леса невозможно (проход будет заблокирован прозрачной стеной). По периметру базы находятся солдаты. Игрок может либо стараться обходить их (можно прятаться за деревьями, кустами), либо убивать. Некоторых солдат обойти никак нельзя, поэтому воевать игроку всё равно придётся. Мертвых солдат можно обыскивать. У них можно найти разного вида оружие (огнестрельное или колюще-режущее). Когда герой находит огнестрельное оружие в первый раз, от Гектора следует следующая реплика:

- Хорошая вещь, пригодится. Только сейчас не используй, на выстрел солдаты со всей округи сбегутся.

Соответственно, если игрок всё-таки использует пистолет, прибегает больше солдат и уйти становится сложнее. При смерти игрока, сцена начинается заново.

**Триггер окончания сцены:** Герои успешно преодолевают лес и выходят на дорогу/поле/опушку. Экран затемняется.

## Сцена 1.36 (Путь к казармам):

Продолжение сцены 1.2, если игрок согласился вступить в ряды святых.

**Описание кат-сцены:** Военный-проводящий и игрок находятся у входа в здание администрации, которое только что покинули. Их путь лежит казарме1. Военный ведёт за собой игрока и параллельно разговаривает.

**Интерактивные возможности:** поговорить с проводящим

Проводящий: - Ну, добро пожаловать в строй! Я младший сержант Эрик Скотт, можешь обращаться ко мне, если будут какие-то вопросы. Тебе как зовут?

Выбор: 1: не помню, 2: я забыл.

- Забыл своё имя? Это как? Головой ударился что ли?

Выбор: 1: наверно, 2: не знаю.

- Да-а, сильно тебя пришибло. Впрочем, не беда. У нас ребятам и похуже порой достаётся, так что тебе ещё повезло. Никак Будда помог! А имя и новое придумать можно. Всё-таки сегодня ты сделался солдатом, считай положил начало новой жизни. Другое имя будет как раз кстати. Как тебе вариант Лука? Так моего племянника звали, хорошее имя...

Выбор: 1: согласиться, 2: отказаться

1: —Отлично! Значит с этого дня, Лука, ты рядовой армии Святого Будды. Носи это звание с честью и гордостью. Завтра я проведу тебе инструктаж, а сегодня можешь отдохнуть и познакомиться с остальными ребятами.

2: - Какой ты привередливый. Ладно, не буду настаивать. Как насчёт имени Джером? Моего брата так зовут, тоже очень хорошее имя.



*\*Здесь отказаться уже нельзя. Когда игрок отвечает ему высвечивается реплика 1, только с именем Джером. На этом диалог заканчивается\**

Выбор: 1: спросить, что будет после инструктажа, 2: спросить, где я буду служить

1: - Как научишься основам, сразу в бой отправишься. Ситуация сейчас нестабильная, бойцы нужны позарез, так что новичков долго в запасе не держат. Через день-два будешь уже еретиков стрелять. Соскучиться не успеешь! Я тут слышал, что в районе Хардена нападение планируется, тебя туда скорее всего перекинут. Но это только между нами, я тебе ничего не говорил! Понял?

2: - Командир отбирал бойцов, а не технический персонал, так что-то долго отсиживаться на базе не получится. Через день-два... *\*и дальше, как в 1 реплике\**

**Триггер окончания сцены:** Диалог заканчивается, провожатый уходит, игрок заходит в казарму.

## Сцена 2.1 (Прорыв линии фронта):

**Общее описание сцен 2.1 и 2.2:** Игрок находится в штабе военных в небольшом городке (Харден) прямо на подходе к линии фронта. Штаб расположен в местном храме, поскольку специальных



военных частей в городе нет (это не специальный военный городок, а просто поселение рядом с фронтом, временно используемое армией). Сбор командования происходит в одной из небольших комнат, для хранения религиозного инвентаря и прочих вещей. Посреди комнаты находится стол с документами и планами нападения, на стенах висят образы святых. В главном зале к одной из стен примыкает алтарь с изображением главного Бога, а остальное пространство перестроено под нужды военных. У стен находятся

ящики с провизией и оружием, там же обустроены спальные места солдат – простые матрасы, сваленные на пол.

Храм расположен где-то ближе к центру города. При выходе из него игрок может увидеть рядом с воротами горожан, которые добровольно приносят военным еду и молятся за их благополучие в предстоящей битве. Сам город состоит преимущественно из одно- и двухэтажных домиков, есть разные лавочки, магазинчики, больница. Иногда на улицах встречаются повозки с лошадьми. По ним расхаживает много военных, однако есть и местные жители.

**Интерактивные возможности:** Изначальная позиция - кабинет командования в храме. Можно послушать о чём говорит командир.

**Разговор в штабе:** *\*Начинается сразу, как только игрок появляется на локации, чтобы ввести его в курс дела. Пока командир говорит можно только слушать, другие действия недоступны\**

- Нападение продвигается успешно. Мы смогли откинуть врага назад на .. километров. Продвигаясь такими же темпами, в течении дня мы разобьём остатки их левого фланга и прорвёмся к левому устью реки. Но помните, нельзя недооценивать врага! Если сегодня мы не отобьём эту территорию, то завтра к ним прибудет подкрепление, и тогда уже силы обернуться не в нашу пользу. Любая оплошность может стоить жизни не только вам, но и горожанам, которые



находятся под нашей защитой. Поэтому не колеблитесь ни секунды. Действуйте решительно и быстро. Воспользуйтесь преимуществом и не дайте им опомниться! Во имя Будды, не дадим еретикам одержать эту победу!

Офицеры, сидящие в этот момент за столом переговоров, хором: - Во имя Будды!

Далее офицер замечает героя и обращается к нему:

- Солдат, что ты здесь забыл? Разве не слышал, что я только что сказал?! Никто не имеет права отлынивать пока все конечности на месте! За работу!

—Сэр, я только прибыл на место и ещё не получил указаний. Что от меня требуется?

- А, так ты из подкрепления. Капитан роты, что ничего вам не объяснил? И где его только черти носят. Ладно, раз ты уже здесь я проинструктирую. Слушай внимательно, повторять дважды не стану. Задача вашего подразделения – прорыв линии фронта противника и освобождение подхода к реке Нортонтон (*Что за уёбищное название*). Грузовики с оружием, которые отвезут вас к полю боя, будут ждать у входа храм. На этом всё, свободен!

- Так точно, сэр!

**Триггер окончания сцены:** Объяснение заканчивается, игрок выходит из кабинета в главный зал храма.

## Сцена 2.2(Храм-Переправа):

**Интерактивные возможности:** осмотреть предметы в храме (алтарь, карты, ящики с оружием и т.д.), поговорить с другими военными. На алтарь можно возложить подношение.

**Возможные диалоги с солдатами:**

*\*Солдат у ящиков с оружием\**

Игрок: - Я могу взять себе оружие?

- А приказ командира есть? Документы есть?

- Нет.

- Тогда проваливай. Кому попало оружие не выдаем.

...

*\*Солдат, лежащий на матрасе. Рядом с ним баночка с таблетками \**

Игрок: - С тобой всё хорошо?

- Да я полон сил! Мы разобьем этих Соколов!

...

*\*Солдат у алтаря\**

Игрок: - О чём ты молишься?

Солдат, не обращая на игрока внимания: - Да, прославиться Бог наш единый и всевластный, да разойдётся весть о нём по всем уголкам света. И да возрадуется грешник, и скажет: «Верую», и да простятся ему все грехи его и вознесётся душа. И примет Бог его в объятия, как брата своего и пригласит на пир вечный, из плоти и крови и .....

...

Игрок может не осматривать храм, а сразу выйти на улицу. Территория храма огорожена забором, у которого собираются местные жители. Они молятся солдатам и приносят им провизию и деньги. Можно подойти к ним и послушать.

***Возможные реплики мирных жителей:***

- Наш спаситель! Да благословит вас Святой Будда!

....

- Святой, пожалуйста, возьмите это скромное подношение! (протягивает деньги)

....

- Во имя Господа нашего единого, возьмите эту еду!

Выбор: 1: отказаться; 2: взять еду;

1: - Горе мне, горе. Бог отвернётся от меня после такого! Прошу, не отказывайтесь!

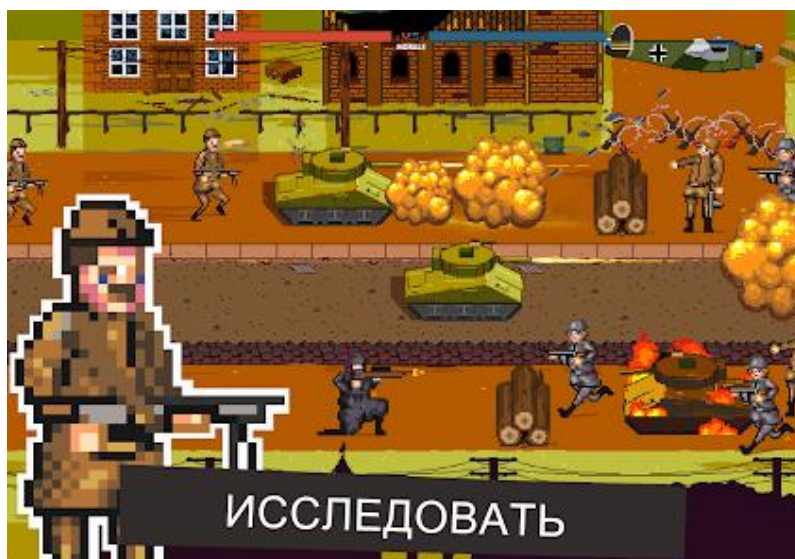
2: - Спасибо, спасибо вам! Это настоящее благословение!

...

***Триггер окончания сцены:*** Игрок садиться в один из грузовиков, стоящих у храма. Показывается коротенькая кат-сцена, где это грузовик едет по городу, а дальше экран затемняется.

## Сцена 2.2 (Поле боя):

Как примерно может выглядеть локация (цвета только более мрачные):



**Интерактивные возможности:** убивать противников в дальнем или ближнем бою, обходить мины, ломать или перепрыгивать заграждения, опускаться в окопы/траншеи и подниматься оттуда обратно, обыскивать убитых военных.

**Триггер окончания сцены:** Миссия заканчивается, когда игрок проходит всё поле боя и доходит до реки.

### Сцена 2.3 (После боя):

**Описание кат-сцены:** после окончания боя, часть солдат, включая главного героя, возвращается обратно на базу в город. Там уже прошёл слух о том, что сражение выиграно и горожане повыходили на улицы, чтобы встретить и поздравить военных. Солдаты вместе с техникой победно маршируют по улицам, люди осыпают их путь деньгами и подарками. Везде скандируют: «Славу Святому Будде! Праведному войску слава!», «Смерть еретикам, почести войскам!».

**Триггер окончания сцены:** Толпа военных проходит где-то половину города, экран медленно затемняется.

### Сцена 2.4 (Командование):

**Описание сцены:** Игрок снова оказывается на базе, где происходили события 1ых сцен. Он находится в уже знакомом кабинете. Командир сидит у себя за столом.

**Диалог с Командиром:**

- Я не прогадал, когда принял тебя на службу. Мне доложили, что ты хорошо потрудился на этой миссии. Молодец, солдат! Ты доказал свою преданность Будде и показал, что клятва, которую ты давал в этом кабинете, не была пустым звуком. Теперь настал мой черёд доказать, что и мы не бросаем слов на ветер. В прошлый раз я, говорил, что армия позаботится о вас и обеспечит всем необходимым. Так вот, я не соврал. Будда ценит тех, кто служит на благо страны, и заботится о своих солдатах. Поскольку этот был тяжёлый бой, мы понимаем, что сейчас ты можешь чувствовать себя подавленно и тревожно. Так вот, на такие случаи у нас есть решение – специальные витамины, которые помогут снять стресс и улучшить самочувствие. Принимай их, когда почувствуешь необходимость.

Выбор: 1: обрадоваться этой новости, 2: отреагировать нейтрально

1: - Ха-ха. Отлично, солдат. Лекарство будет ждать тебя в госпитале. А сейчас давай поговорим о твоём следующем деле.

2: - Хм, я вижу ты устал, последняя миссия утомила тебя. Ну ничего, это лекарство поможет тебе, таблетки будут ждать в госпитале. А сейчас давай поговорим о твоём следующем деле.

- Как скажете, сэр. Что за дело?

- Наша разведка доложила, что завод на территории Соколов, который считался закрытым, продолжает свою работу. И более того, по мимо стандартных промышленных товаров, на нём изготавливается боевое снаряжение и возвращается в рабочее состояние поломанная военная техника. Нужно уничтожить его и лишить эти отродья дьявола ресурсов. Вы с отрядом отправляетесь завтра, вас отвезут в город неподалёку, будь готов. А теперь можешь идти. И, солдат, отдохни, пока есть возможность.

- Так точно, сэр.

**Триггер окончания сцены:** Диалог заканчивается, игрок выходит из кабинета.

## Сцена 2.5(Госпиталь):

**Описание сцены:** Игрок находится у входа в здание администрации, откуда только что вышел. Он должен дойти до госпиталя и забрать таблетки. По пути он может поговорить со встреченными солдатами.

**Возможные диалоги:**

...

Когда игрок входит в госпиталь экран затемняется для смены локации.

**Описание сцены:** Игрок оказывается в приёмном покое госпиталя. С одной из сторон здесь находится окошко для выдачи лекарств, здесь же у другой стены стоит мини-алтарь, где можно помолиться за раненых. Рядом с окном выдачи лекарств стоит Эрик. Он выглядит очень уставшим.

**Интерактивные возможности:** поговорить с Эриком, принять лекарство.

**Диалог с Эриком:**

Игрок: - Привет, ты тоже за витаминами?

- А..? А, это ты. Да, за ними. \*Эрик отворачивается к окошку выдачи. Пауза\*

Выбор: 1: - Ты в порядке? 2: выглядишь уставшим.

- Не говори так громко. Голова раскалывается... Аргх.

\*Медсестра выдаёт Эрику лекарство. Он выпивает таблетку. Пауза\*

Эрик: - Ох, так-то лучше. Привет, Джером! Извини, что сразу не отреагировал, устал за последнее время ужасно. Куча работы, нужно быть в двух местах одновременно, чтобы всё успевать. А ты только вернулся, да? Как прошла первая миссия?

Выбор: 1: «Хорошо. Командир меня похвалил», 2: «Чувствую себя отвратительно»

1: - О-о, делаешь успехи! Так и до меня скоро дослужишься, ха-ха.

2: - Эх, сочувствую, приятель. Выпей витаминки, должно полегчать. У нас почти все их пьют, без них тяжело приходится.

...

### Сцена 3.1 (Военная база):

**Описание кат-сцены:** Игрок находится во дворе военной базы города Хинкси. Двор отгорожен от города железной решёткой, через которую можно увидеть мирные улицы. По бокам двора стоят военные машины. В центре всех недавно прибывших солдат выстроили в ряд для проведения инструктажа. Военный инструктор расхаживает по двору туда-сюда и объясняет, в чем заключается предстоящая миссия.

#### **Речь инструктора:**

- Итак, солдаты, я уверен, многие из вас уже осведомлены о сегодняшней операции, но повторюсь для тех, кто не в курсе. Наша цель – захват промышленного завода Соколов. Разведка доложила, что он был переобустроен под военные нужды и сейчас занимается обслуживанием техники и изготовлением оружия. Лишив противника этой точки, мы замедлим и дестабилизируем его. Чтобы всё прошло успешно, каждый из вас должен быть предельно аккуратен и собран! На подходе к заводу не привлекайте много внимания. Не издавайте громких звуков и не используйте огнестрел. Внезапность – наше главное оружие, не дайте врагу подготовиться. Когда проберётесь внутрь, зачистите все помещения. На этом всё, по машинам!

**Триггер окончания сцены:** Игрок садится в один из грузовиков.

### Сцена 3.2 (Подход к заводу):

**Описание сцены:** Игрока вместе с остальным отрядом привозят в лес рядом с заводом. По периметру завода ходит военная охрана, расставлены небольшие заграждения и ловушки (взрывные устройства, замаскированные ямы и т.д.)

**Задача игрока:** пробраться к заводу, не попадая в ловушки и не издавая громких звуков. В случае, если не шуметь не вышло уровень усложняется – к военным больше нельзя подойти незаметно, они нападают сами, как только видят игрока. На самом заводе эта система с врагами будет сохраняться.

**Интерактивные возможности:** подходить незаметно к врагу, убивать в ближнем бою, обходить ловушки. Стрелять тоже можно, но не желательно.

**Триггер окончания сцены:** Игрок прорывается к заводу и заходит внутрь.

\*Остальная часть отряда осталась сражаться где-то на фоне\*

Примерный внешний вид локации:



### Сцена 3.3 (Завод):

**Описание сцены:** Игрок попадает на завод. Это длинное двухэтажное здание с большими просторными комнатами, заполненными оборудованием и готовой техникой. На заводе работают как обычные люди (у станков), так и военные, которые контролируют весь процесс и охраняют здание. Убивать можно и тех и тех.

**Интерактивные возможности:** Убийство в ближнем или в дальнем бою (здесь уже можно стрелять), обыск трупов.

Если при подходе к заводу наступление было обнаружено (т.е. игрок издавал громкие звуки), то на самом заводе везде будет играть сигнализация, военные будут нападать сразу.

**Триггер окончания сцены:** Игрок зачищает последнюю комнату (Эта комната в отличие от остальных не будет иметь проходов в другие помещения. Она будет тупиковой)

Примерный вид локации:





### Сцена 3.4 (После боя):

**Описание кат-сцены:** Та же база, тот же двор, та же обстановка. Инструктор снова выстроил всех в ряд, чтобы объявить хорошую новость.

**Речь инструктора:**

- Итак, солдаты, вы успешно выполнили миссию и за это достойны награды. Все вы знаете, что мы тесно сотрудничаем с храмом и на днях наше командование совместно с заведующими местной святыни решило организовать всеобщее религиозное празднество для поднятия патриотического духа и укрепления веры. По такому поводу, на время мероприятия, нашей роте разрешается покинуть базу и хорошенько повеселиться! Праздник будет проведен сегодня рядом с храмом на главной площади. После праздника вас отправят обратно к себе на базу. На этой радостной ноте можете быть свободны!

**Триггер окончания сцены:** открываются ворота в город, игрок выходит.

### Сцена 3.5 (Праздник):

**Описание сцены:** Игрок находится у ворот базы. Город выстроен из кирпичных домишек, преимущественно двухэтажных. У некоторых домов стоят группки местных жителей и военных, рядом с базой их не сильно много. Встречая игрока на улице, прохожие могут или почтительно кланяться или падать на колени и начинать молиться (Примерные реплики жителей в таких случаях уже были описаны). Чем дальше игрок продвигается вглубь города, тем больше людей становится на улице. При подходе к главному храму их становится совсем много, настоящая толпа (По мере приближения возгласы людей усиливаются). У самого храма выстроен небольшой помост, на котором стоит главный служитель храма вместе с командиром роты (второй стоит чуть поодаль, он здесь не главное лицо).

**При приближении игрока служитель начинает говорить:**

- Мы собрались сегодня здесь чтобы свершить великое подношение! Чтобы прославить наших верных солдат, которые неустанно истребляют нечисть и несут в мир свет. Чтобы воздать почести Великому Будде, приобщившему нас к святым таинствам. Чтобы принести Богу, единому и всевластному, дары из плоти и крови, как завещает священный завет и главное писание! Да прибудет с нами благодать Божия, и да будем мы достойны её!

Толпа повторяет: - Да прибудет с нами благодать Божия, и да будем мы достойны её!

- Но чтобы заслужить любовь Господа одних слов не достаточно, мы должны действовать! «И да воздастся тем, кто Господу служит, дары подносящим и последнее с себя снять готовым. И да будут они знать, что старания их не напрасны, и что дары дающий да одарен будет. И прибудет с ними сила, чтобы не утрашиться воли Божьей, и мужество, чтобы исполнить её. И будет благостен тот и будет свят». Так принесём же дары Господу нашему! Выведете заключённых!

\*Командир роты спускается с помоста, а когда поднимается за ним выходит цепочка заключённых, скованных кандалами\*

— Эти жалкие существа не могут ни говорить, ни думать. Их тела сломаны, а разум искалечен. Единственное, что ещё имеет в них ценность — это душа, данная Богом. Освободим же её из бранных оков тела! Дадим ей влиться в тела святых воинов на фронте! Дадим ей наполнить их силами! Во имя Бога! Во имя Победы!

Толпа повторяет: - Во имя Бога! Во имя Победы!

\*Командир поджигает заключённых. Их крики перекрываются ликованием толпы и голосом священнослужителя\*

- «Да, прославиться Бог наш единый и всевластный, да разойдётся весть о нём по всем уголкам света. И да возрадуется грешник, и скажет: «Верую», и да простятся ему все грехи его и вознесётся душа. И примет Бог его в объятия, как брата своего и пригласит на пир вечный, из плоти и крови неверных. И будет прах их вместо еды и кровь вместо питья. И да будут прощены они на смертном одре, но не спасёт их это и станут они силой питательной для тех, кто кроток и праведен». Ешьте, ешьте, сыны Божьи!

\*Служитель раскидывает прах сгоревших заключённых толпе. Люди в священном экстазе борются за возможность испробовать прах\*

Выбор: 1: съесть прах. 2: СЪЕСТЬ ПРАХ!

Игрок поднимается на помост, вместе с остальными солдатами собирает с пола прах и поедает его.

**Окончание сцены:** после того, как игрок съел прах экран начинает медленно затемняться.

### Сцена 3.6 (Родная база):

**Описание сцены:** Кабинет командира.

**Интерактивные возможности:** поговорить с командиром

#### **Диалог:**

Командир: - Рад снова приветствовать на базе, солдат! Признаюсь честно, я впечатлён твоими успехами. С такой самоотдачей выполнять все поручения, при таком неудобном начале службы... До этого момента я ещё мог сомневаться в тебе, но каждый раз ты убеждаешь меня, что все сомнения на твой счёт напрасны. Я принял решения, что больше не буду ставить твою преданность под сомнение. Ты отличный боец, каких ещё поискать! И это достойно уважения. С этого момента, каждый будет знать, что ты уже успел отличиться, Сержант Джером!

- ...Сержант?

- Да, ты не ослышался. Я повышаю тебя в звании. Отныне в твои обязанности будет входить не только участие в миссиях, но и поддержание морально духа солдат, координация своего подразделения в бою, написание отчётов и рапортов мне лично! Можно сказать, что ты - связующее звено между рядовыми и командованием. Будь ответственным и внимательным, теперь от твоих решений будет зависеть не только твоя жизнь.

- Так точно, сэр!

- Ха-ха, другого ответа я и не ожидал. А теперь давай поговорим о ещё одной составляющей твоего повышения. Новое звание влечёт за собой новые заботы. Я знаю, что управлять другими людьми может быть нелегко. Ты стараешься уберечь их, научить, но, к сожалению, даже самые обученные и слаженные отряды терпят потери. Когда твои люди погибают у тебя на глазах... с этим сложно смириться. Я всё это прекрасно понимаю, я прошёл через это сам и не желаю для тебя тех же мучений. Чтобы справиться с тяготами войны было легче, мы назначаем тебе приём успокоительных. Да, это может показаться чем-то страшным, но поверь, не принимать их ещё страшнее. Не могу передать, какие кошмары мне порой виделись по ночам, после сражений... Успокоительное – меньшее из зол в этом случае, к тому же его приём будет проходить строго под наблюдением врачей, и они проследят, чтобы ничего плохого не произошло. Ну что, убедил я тебя?

Выбор: 1: да, я согласен с необходимостью приема успокоительных, 2: нет, мне это не нужно

1: - Хорошо, есть ещё у тебя голова на плечах. Загляни сегодня в госпиталь, там тебе объяснять все подробней.

2: - Хм, вот как. Неожиданный ответ. Впрочем, вопрос был скорее риторический. Пока я командир на этой базе, мне решать, что для моих солдат лучше, а что хуже, и я считаю, что тебе успокоительные не повредят. Не подумай ничего плохого, но у меня больше опыта, чтобы судить о таких вещах. Всё-таки ты ещё слишком молод и самонадеян. Загляни сегодня в госпиталь, там тебе объяснять все подробней.

- Будет сделано, сер. Что-то ещё или я свободен?

- Погоди, солдат, не торопись. Есть ещё одна новость. Скоро наш лагерь своим визитом почтит Святой Будда. Мы устроим ему подобающий приём, тебе, как и группе других военных, выпала честь принять в нём участие. Будь готов завтра. На этом всё, можешь идти.

**Триггер окончания сцены:** диалог заканчивается, игрок покидает комнату.

### Сцена 3.7 (Снова госпиталь):

**Описание сцены:** Игрок находится у входа в здание администрации, которое только что покинул. Он может походить по базе, но конечный пункт – госпиталь. В госпитале он подходит к окошку выдачи лекарств, там его встречает медсестра и отводит в палату для проведения процедуры. В палате по мимо героя находятся ещё два пациента. Один из них в тяжёлом состоянии, второй тоже пришёл на вкалывание успокоительного.

**Интерактивные возможности:** поговорить с солдатами на базе, поговорить с пациентами в госпитале.

**Триггер окончания сцены:** Игроку вкалывают успокоительное.

**Возможные диалоги с солдатами:**

*\*С Эриком. Он будет находиться неподалёку от здания администрации с какими-то бумажками в руках\**

Эрик: - О, привет! Давно не виделись. Как поживаешь?

Выбор: 1: рассказать про вторую миссию, 2: рассказать, про повышение, 3: рассказать про религиозный праздник (Невыбранные варианты не пропадают до тех пор, пока не будут использованы)

1: - Захват завода значит... Это очень ответственное задание, повезло тебе. Я аж завидую, мне бы тоже хотелось поучаствовать в чём-то помимо бумажной работы. Невозможно часами просиживать в этом пыльном кабинете и читать бумажки, или ещё лучше – бегать по поручениям командира из одного конца лагеря в другой. Осточертело уже! Солдаты, которые попали в армию в месте со мной уже прошли ни один бой, а я подставился, как дурак, на первом сражении и так теперь и просиживаю штаны на базе... А ведь я сюда сражаться пришёл, родину защищать!

2: - Здорово! Поздравляю. Я же говорил, скоро до меня дослужишься. Как в воду глядел, ха-ха.

3: - Ого, звучит весело! Настоящий священный обряд, ещё и такой грандиозный, не каждому посчастливилось в таком поучаствовать. Видно, Бог тебя любит. Не могу объяснить иначе, как ты умудряемся вечно оказываться в центре событий. Надеюсь, мне когда-нибудь тоже представиться возможность посмотреть на священнодействие.

Вариант: 1: спросит, что произошло на первом сражении Эрика, 2: узнать, как у него дела в ответ.

1: - Эх, я надеялся, что ты об этом не спросишь. Там вообще позорная история вышла. Когда меня только распределили в войска, я так горел желанием отомстить за родных, что прям-таки рвался в бой. И вот меня вместе с отрядом отправили на первое задание, оно было пустяковым – охрана периметра. Я был начеку и отправлялся в новый обход при каждом шорохе. Мне хотелось проявить себя, показать, что я способен и на большее, но в итоге, я показал, что не умею отличить кошки от врага. Когда это пушистое пугало задвигалось в кустах, я подумал – враг. Выстрелил, конечно, кошка сиганула из кустов, а я от неожиданности так и поддался назад. В итоге споткнулся о камень, ружьё как-то неаккуратно ударило о землю и – вуаля, пуля уже в ноге. С тех пор и работаю в администрации. Нogu уже вылечили, но командир так привык к моей компании, что кажется, не хочет отпускать меня обратно на поле боя... 😞

2: - Да как обычно, куча дел. То то прочти, то там подпиши, то к тому сходи. Сплошная суматоха! Буду добиваться у командира перевода на фронт, не могу больше терять время попусту!

*\*Диалог с группой солдат у казарм\**

Солдат1: - Говорю вам, это чистая правда! Он приедет к нам завтра!

Солдат2: - Не неси пургу, что ему здесь делать?

Игрок: - О ком вы говорите?

Солдат2: - Этот олух клянётся, что завтра на базу приедет Святой Будда. Что за глупости!

Игрок: - Почему ты считаешь, что это не правда?

Солдат2: - Святой Будда – это икона, идол! Он не может снизойти к нам – простым солдатам. Это невозможно.

Выбор: 1: сказать, что Будда правда приедет, 2: Промолчать

1: Солдат1: - Вот! Вот, я же тебе говорил! Святой Будда не оставит своих верных слуг одних в такие тяжёлые времена.

2: Солдат1: - Чего ты его спрашиваешь, он всё равно ничего не знает. А вот я слышал разговор командования. Говорю вам, это чистая правда! Он приедет к нам завтра!

### ***Госпиталь:***

\*У окошка с лекарствами\*

- Я Сержант Джером, мне прописали успокоительные...

- Так, минуточку. Ага, да вижу, вы есть в списке. Пройдёмте в палату.

\*Медсестра выходит из-за перегородки и проходит дальше по коридору. Она отходит на какое-то расстояние, но если игрок не идёт за ней останавливается. Вместе они доходят до одной из палат\*

- Подождите немного, я подготовлю препарат.

Пока медсестра выполняет подготовительную работу, игрок может осмотреть палату и поговорить с пациентами.

### ***Диалог с пациентом в бинтах:***

- Ты как? Живой ещё?

- Кха-пха-кха, луше пы умех

- Я могу тебе чем-то помочь?

- Таблетки... таи их ме. \*Лежат на тумбочке рядом с пациентом\*

Выбор: 1: дать ему таблетки, 2: пожелать выздоровления и уйти

1: - Кхе-хе \*Пациент замолкает\*

- С тобой всё хорошо?

\*Звуки дыхания\*

- Ладно, поправляйся.

### ***Диалог с пациентом на кушетке:***

Игрок: - Как тебя сюда занесло?

- Успокоительные, приятель. Всё они...

- Для чего их тебе прописали?

- А тебе для чего, а? Смерть, страх, ужас – здесь других поводов не бывает. Ты небось новенький, не пуганный ещё?

- Я уже участвовал в сражениях.

- В одном-двух, наверно, да? Был бы опытнее, не задавал бы таких глупых вопросов. Впрочем, лучше быть глупым, чем мёртвым. Многие и первое сражение не переживают. Ладно, мне надоело с тобой трепаться. Это мой последний выходной, перед новым боем, так что будь добр, свали подальше.

...

Далее игрок садится на кушетку и ему вкалывают успокоительное. Пока он сидит, медсестра принимается объяснять:

- Поскольку это первый приём препарата, вы можете почувствовать временный упадок сил и сонливость. Но не переживайте, это нормально. Не сдерживайте себя и лягте поспать, потом вы почувствуете себя гораздо лучше... \*Экран постепенно затемняется, герой засыпает в госпитале\*

## Сцена 4.1 (Торжественный приём):

**Описание сцены:** Игрок просыпается в госпитале ближе к вечеру. Из окон падает закатный свет. Вся территория базы увешана украшениями (ленты/цветы). Солдаты в волнении повыводили наружу, так, что все остальные помещения оказались практически пустыми. Когда игрок подходит к поляне там уже собралось много людей. В центре поляны установили помост, на который в скором времени должен выйти Будда. После того, как он выходит и говорит речь, часть солдат, включая игрока, отправляется в установленный неподалёку шатёр на ужин с Буддой.

**Интерактивные возможности:** осмотреть базу, поговорить с солдатами на поляне, помолиться и послушать проповедь Будды, поесть.

### **При осмотре базы:**

*\*Игрок подходит к украшениям\**

— Это в честь приезда Будды?

- Как красиво. И когда это всё успели развесить?

- Как красиво. Надеюсь, Святому Будде тоже понравится.

*\*При заходе в любое помещение\**

- Все здания опустели. Куда все могли деться?

- Где все люди? Кажется, я проспал что-то важное.

- Все отправились на приём?

### **Диалоги с солдатами на поляне до прихода Будды:**

*\*Диалог с солдатом1\**

Игрок: - Эй, не знаешь, почему все здесь столпились?

- Ты что, с луны свалился? Мы ждём, когда к нам выйдет Святой Будда! Он приехал на базу где-то часа 2 назад, но всё говорит с командиром.



Выбор: 1: Вы его уже видели? 2: как скоро он выйдет? (оба вопроса обязательны)

1: - Так, краем глаза, когда он только прибыл. Потом командир сразу увёл его к себе.

2: - Должен с минуты на минуту!

*\*Диалог с Эриком\**

Эрик: - О, Джером! Где ты пропадал? Будда скоро придёт.

- Я уснул в госпитале.

- А, ясно. Ты знаешь, что сейчас будет или тебе объяснить?

Выбор: 1: не нужно, командир говорил мне, 2: да, расскажи

1: - Хорошо. Раз знаешь не буду повторять дважды. Я так взволнован, а ты?

2: - Слушай: когда Командир с Буддой договорят, для всех солдат проведут публичное вероисповедание. А после этого, будет закрытое мероприятие. Званный ужин только для передовых солдат, которые будут участвовать в следящей миссии. Я в ней не учувствую, но тоже буду присутствовать, как подручный командира. Я так этим взволнован, а ты?

Выбор: 1: Я тоже в предвкушении. 2: пока не знаю.

1: - Ещё бы, как иначе! Хочешь поделюсь с тобой секретом? Недавно командир попросил оформить меня запрос на доставку кое-какого особого товара к нам на базу. Не могу сказать, что это за товар (тайная информация), но это точно связано с сегодняшним ужином! Разве не интересно?

2: - Могу подогреть тебе интерес и рассказать один секрет... (далее повторение первой реплики)

- Да, это правда интересно. Буду ждать ужина с нетерпением.

Будду и Командир выходят из здания администрации, поднимаются на помост.

***Речь Будды:***

- Дорогие мои, братья, я рад находиться сегодня здесь с вами. Радостный случай привёл меня сюда – у нас появилась возможность переломить ход событий и наконец-то выиграть эту войну! Но, ничего не даётся бесплатно, как Богу нашему необходимы верующие, так и победе необходимы жертвы. Такова цена мира, за который мы воюем. Это может напугать, я понимаю. Страх конца в нашей природе, но подобно тому, как мы боимся умереть, боясь родиться младенцы, не зная, какая жизнь ждёт их дальше. Смерть – лишь одно из начал. В ней есть рождение, а в двойственности этих понятий есть суть вещей. Умирая для этой жизни, мы открываем себя для новой, а потому ради своей новой жизни и жизней многих других мы должны построить лучшее будущее! Будущее, где неверные не смогут извращать наши священные идеалы и рушить созданный Господом мир! Помолится за наше светлое будущее!

*\*Все солдаты опускаются на колени и начинают молиться. Будда зачитывает молитву\**

- Спасибо вам, за эту молитву. Господь услышал её. Не сомневайтесь он поможет осуществить нашу общую цель и привести страну к миру, где еретикам нет места. Теперь с некоторыми солдатами мы продолжим разговор в шатре, всем остальным желаю крепкой веры и хорошего вечера!

Командир, Будда и группа солдат, включая игрока, заходят в шатёр. Там все рассаживаются за стол, во главе которого располагается Будда.

Далее слово берёт командир:

- Все вы уже слышали, что мы перешли к решающему этапу войны. Завтра вам предстоит отправиться на захват города Атэсинбек. Миссия обещает быть сложной и выматывающей, поэтому вместе с Буддой мы решили, что каждому из вас не помешает сегодня хорошо отдохнуть и насладиться особым блюдом из дальних краёв. Это придаст вам сил, и я надеюсь, что завтра вы сможете проявить себя с лучшей стороны. Приступим же к трапезе!

*\*Солдаты принимаются за еду\**

Выбор: 1: отведать деликатес из дальних краёв, 2: попробовать необычный напиток

1: - Как вкусно! Напоминает телятину.

2: - Интересный привкус, как будто пробовал что-то похожее раньше.

Святой Будда после того, как все поели:

- Что ж, время ужина подошло к концу. Идите к себе в казармы и выспитесь перед боем. Я помолюсь за вас завтра и да придёт с вами помощь Господня.

**Триггер окончания сцены:** Игрок доходит до казарм, экран затемняется.

## Сцена 4.2 (Город):

**Описание сцены:** вначале мы видим анимацию, где игрока вместе с остальными солдатами везут через лес/поле в грузовике на миссию. Грузовик останавливается неподалёку от стен города, все пассажиры выходят. Командир отряда тоже высаживается и подробнее объясняет задание. После этого у игрока появляется управление, и он может отправиться на основную локацию. Город состоит из двух-трёхэтажных домиков, в нём есть мирные жители. При появлении игрока и они будут разбегаться по домам. Улицы и периметр патрулирует армия Соколов, чья база находится на противоположном конце города.

**Интерактивные возможности игрока:** Убийство противников в дальнем и ближнем бою, убийство мирных жителей.

**Указание командира:** - Солдаты помните, мы – группа захвата, наша главная задача – очистить город от военных и уничтожить командование местной базы. После того, как миссия будет сделана, возвращайтесь обратно. Управление и освоение этой территории уже не наше дело, им займётся другая группа. И ещё, пока не забыл, до нас доходили слухи, что где-то в округе видели разыскиваемых террористов – Мюллера и его шайку, если кто-то из вас вдруг наткнётся на них – возьмите живыми и приведите сюда.

После того, как игрок доходит до базы противника и убивает начальника, он возвращается обратно по уже потрёпанному городу. Если вначале дома и улицы выглядели хорошо, то после бойни некоторые здания разрушились, дороги усеялись трупами, битым стеклом и другим мусором. По пути обратно можно увидеть фигуры местных жителей, которые плачут над погибшими солдатами или своими родственниками. Их можно убить или оставить.

### **Погоня:**

Когда игрок уже почти доходит до места сбора, у одного из домов он замечает Томаса и Гектора, которые пытаются вытащить из-под завала раненных. Гектор тоже замечает игрока и начинает перестрелку. Поскольку Томас не хочет оставлять раненных, игрок подходит к ним достаточно близко.

Гектор: - Скорее, Томас, чего ты капаешься?!

Томас: - Никак не поддаётся! \*пытается вытащить пострадавшего\*

Гектор: - Я больше не могу тебя прикрывать, уходим!

Начинается погоня. Гектор и Томас Убегают в лес, игрок должен догнать их, преодолевая возникающие на пути препятствия (развалины домов, брёвна, ямы и т.д.). Если игрок убивает кого-то из персонажей, миссия начинается заново с момента, когда они встречаются в городе, т.к. шайку доктора приказано было доставить живьём. На поляне в лесу Томаса и Гектора встречает Мюллер. Он быстро ориентируется в ситуации и начинает отстреливаться. Всем вместе им удаётся пробежать ещё какое-то расстояние, однако неожиданно с другой стороны леса на помощь игроку приходят другие солдаты из отряда (были рядом с грузовиками, услышали выстрелы). В итоге команда Мюллера оказывается в окружении.

Выбор: 1: спокойно предложить им сдаться, 2: насмехаться над их неудачным побегом и снисходительно предложить сдаться.

В любом из случаев Гектор начинает скалить зубы:

- Черта с два я так просто сдамся! Получите, уроды! - \*Стреляет последним патроном в одного из прибежавших на помощь солдат\*

После этого игрок скручивает Гектора, а остальные солдаты хватают Мюллера и Томаса. Их отводят к грузовикам, которые оказываются совсем рядом. (Скорее всего момент с задержанием будет в качестве небольшой кат-сцены, хотя может и интерактивно можно сделать)

**Триггер окончания сцены:** Игрок садиться в грузовик. Снова проигрывается анимация с едущей машиной.

## Сцена 4.3 (В кабинете командира):

**Описание сцены:** Игрок находится в уже знакомом кабинете. Командир сидит у себя за столом.

**Интерактивные возможности:** поговорить с командиром

**Триггер окончания сцены:** Конец диалога.

**Диалог:**

Командир: - Приветствую, Джером. Ты, как всегда, справился с заданием превосходно, не устаёшь меня радовать! К великому сожалению, не все смогли повторить твой подвиг. В наших рядах сильно поредело. Смелые, сильные бойцы умирают, попадая к Господу. Там они получают заслуженный отдых, но здесь у нас битва продолжается. Мы не можем уйти на перерыв и у нас нет права на второй шанс, и в таких условиях опыт и решимость солдат становятся главным оружием. Увы, воспитать достойного солдата гораздо сложнее, чем его потерять. Удручающий факт! Впрочем, таких бойцов как ты это делает настоящим сокровищем. Не каждый способен пройти столько битв и остаться невредимым. Это ценно, это похвально. Поэтому за заслуги перед армией, я повышаю тебя до Лейтенанта! Мои поздравления.

- Благодарю! Я вас не подведу, сэр!

- Отлично. Что ж, твои новые обязанности я объясню позже, а пока даю тебе следующее задание: В последней миссии ты смог задержать группу террористов, сейчас они находятся в тюремной части и ждут своей участи. Святой Будда хотел поговорить с их главным, Мюллером, перед окончательным вынесением приговора. Приведи его сюда.

- Так точно, сэр, будет сделано!

— Вот и замечательно. Свободен, лейтенант.

## Сцена 4.5 (Будда и Доктор):

**Описание сцены:** Игрок оказывается у входа в здание администрации. Ему нужно пройти до тюрьмы, взять с собой Мюллера и привести его в кабинет к Будде. В тюрьме троица доктора будет сидеть по разным камерам. При входе игрока в здание Гектор начнёт выкрикивать оскорбления («Выродок! Ты думаешь я забыл тебя, трус поганый? Это твоя плата за спасение жизни?! Чучело безмозглое, овца паршивая...» и т.д. Оскорбления будут продолжаться до самого выхода игрока из тюрьмы).

**Интерактивные возможности:** вывести доктора из тюрьмы, послушать разговор Будды и доктора, отрезать язык Мюллеру.

**Триггер окончания сцены:** Конец диалога Будды и доктора.

### Разговор в кабинете Будды:

\*Игрок только зашёл в кабинет вместе с пленным\*

Будда: — Вот мы и встретились, доктор Платон Мюллер. Много же проблем вы нам доставили. За такое по закону полагается смертная казнь, вы знаете?

- Мне прекрасно известно, на что я шёл. К чему этот вопрос?

- К тому, что ваша жизнь находится в ваших руках. Мы сможем смягчить наказание, если вы согласитесь пойти нам на встречу, доктор. Что думаете? Довольно щедрое предложение с нашей стороны, не находите?

- Тс, очень великодушно... И как именно вы смягчите наказание? Убьёте менее мучительно, чем планировали?

- Ну что вы, доктор. Не язвите, я говорю вполне серьёзно. Мы можем оставить ваши грехи на откуп Господу, если вы соизволите предоставить нам некоторую информацию.

- А что на счёт моих подопечных? На них ваша щедрость распространяется?

- Зависит от того насколько вы будете сговорчивы и полезны. Толпа все-таки требует крови. Будет обидно оставлять их без зрелища. Но повторюсь, всё в ваших руках, доктор.

- По вашей вине тысячи людей каждый день гибнут на поле боя, без зазрения совести вы травите своих солдат «лекарствами» и дурманите рассказами о перерождении. Ради своей выгоды вы используете всех, до кого дотягиваетесь, так где гарантия, что я не стану вашей очередной марионеткой? Дайте хоть одну причину, по которой я должен вам поверить!

- Вы забываетесь, доктор! Вы сейчас не в том положении, чтобы дерзить. Я здесь диктую условия! Я здесь не продавец и не даю гарантий, но, если хочешь жить, особого выбора у тебя нет. Так что в следующий раз подумай дважды, прежде чем открывать свой паршивый рот! Понятно?!

- О, мы уже перешли на «ты». Ещё и угрозы... как вульгарно! Я думал, что говорю с уважаемым лицом, а не с уличным отморозком. Видимо обознался.

- Да как ты смеешь, отребье! Совсем из ума выжил?!

- Ты, Будда, видимо ещё не понял, как обстоят дела. Впрочем, не волнуйся, я разъясню. Мне известны все ваши грязные тайны, я проводил исследования и знаю, какой дрянью вы пичкаете своих солдат. Безусловно, отличное средство для боя — тестостерон и адреналин зашкаливают, уверенность и силы увеличиваются, только вот... есть один изъян. Сначала зависимость, а потом

смерть. 100% летальных случаев. Это большая проблема, учитывая, что враги не стоят на месте и уже разрабатывают новую версию препарата, не так ли? В моих силах помочь усовершенствовать формулу. С моими знаниями и навыками я нужен вам гораздо больше, чем вы мне. Смерть меня не пугает.

- Нахал! Мерзкий выродок! Считаешь себя незаменимым?! Думаешь, можешь ставить мне условия?! Ты глубоко ошибаешься! Я больше не позволю нести тебе эту ересь! Отрубите ему язык, живо!

Выбор: 1: отрубить язык нежно, 2: отрубить язык жестоко

- За надругательство над Богом и оскорбления святых, я приговариваю тебя к смертной казни! И можешь не волноваться, твои исследования не пропадут даром. А теперь, выведите его отсюда с глаз долой!

## Сцена 4.6 (Казнь):

**Описание кат-сцены:** В центре военной базы, где до этого Будда читал молитву, теперь стоит виселица. Командир стоит перед ней, неподалёку под охраной солдат находится трио доктора (игрок – один из тех, кто следит за пленниками). Остальные военные собрались вокруг и ждут зрелища. Командир зачитывает обвинения, а после под радостные возгласы солдат компанию доктора подвешивают.

**Интерактивные возможности:** послушать речь командира.

**Триггер окончания сцены:** Пленники повешены, под радостные крики толпы экран постепенно затемняется.

**Речь командира:** - Недавно нам удалось взять в плен одних из самых опасных преступников – Доктора Платона Мюллера и его пособников. На протяжении длительного времени они пытались помешать нашим военным успехам и оклеветать наше учение. Скажите, мы можем такое стерпеть?

Солдаты: - НЕЕЕТ!

- Мы дадим им и дальше оскорбляют нашего Бога и ни во что не ставить Святого Будду?

Солдаты: - НЕЕЕТ!

-Нет, мы не собираемся оставаться в стороне! Эти грешники заслуживают самое суровое наказание - казнь! Доктор Платон Мюллер, Томас и Гектор, вы обвиняетесь в террористической деятельности, преступлениях против религии, клевете и пособничестве врагу, краже секретной информации, а также проведении опасных для жизни медицинских исследований. В соответствии с законом, моралью и религией данные преступления не подлежат помилованию.

- Привести приговор в исполнение!

## Сцена 5.1 (Ужин с Буддой):

Финальная миссия: подготовка. Захват вражеской столицы. Героя вызывают на ужин к Святому Будде, как герою войны. Разделяя трапезу, Будда рассказывает об истории вражды с Еретиками, о необходимости их истребления, что бы спасти их души и святых плененных людей. Винит их в создании вируса, из-за которого его люди болели, но его люди быстро нашли лекарство. Восхваляет героизм ГГ, рассказывает о спасении его души после выполнения финальной миссии.

**Описание сцены:** Игрок находится в казарме. Вечер. Пока остальные солдаты собираются в столовую, к игроку прибегает Эрик. Он рассказывает, что поступило приказание от Будды и герою следует прийти к нему на ужин. Эрик вызвался проводить его и заодно поговорить (разговор происходит пока герои идут, т.е. в виде кат-сцены). Вместе они отправляются в административную часть к Будде.

**Интерактивные возможности:** поговорить с Эриком.

**Диалог с Эриком:**

Эрик: - Джером, привет, а я везде тебя ищу! Будда приказал привести к нему всех отличившихся солдат. Он устраивает какой-то *особый* ужин! Нам

следует поспешить.

- Ты тоже идёшь?

- Нет, меня не пригласили, но я не расстраиваюсь. Сегодня слишком хороший день, чтобы грустить.

Выбор: 1: случилось что-то хорошее? 2: Ты о чём?

- Произошло то, чего я так долго ждал! Помнишь, я говорил, что буду добиваться у капитана перевода на фронт? Так вот у меня получилось! Он согласился назначить на моё место кого-то другого, представляешь?

Выбор: 1: поздравляю, но почему ты так рвёшься на фронт? 2: поздравляю, но разве не безопаснее работать с бумажками?

- Знаешь, я ведь пошёл в армию добровольцем, мне тогда ещё 18 даже не было. Когда началась вся эта война я жил вместе с со старшим братом и его семьёй – женой и ребёнком. После того, как наша матушка скончалась они приютили меня несмотря на то, что сами едва сводили концы с концами. Не могу передать, как я был им благодарен. Так вот мы жили все вместе, когда началась война. Наша деревня находилась совсем рядом с границей и в один из дней на неё напали. Все произошло так внезапно... я точно не помню, что случилось, но, когда пришёл в себя дом был уже разрушен, жена брата плакала, а его самого и племянника нигде не было видно. В общем, не хочу вдаваться в подробности, но мой брат после этого остался без руки и без сына. Я не мог смотреть на то, что стало с моей семьёй и поклялся, что отомщу за них во чтобы то ни стало. Так я и оказался здесь, ну а дальше ты знаешь... неудачная первая миссия, ранение и куча бумажек.

Выбор: 1: Мне жаль, что твоя семья пострадала. Я уверен, у тебя получится отомстить! 2: Ты не один такой, многие солдаты лишились родных на этой войне. Мы с тобой не оставим это так!

1: - Спасибо, я надеюсь на это. Буду стараться из-всех сил на этой миссии! Перебую столько еретиков, сколько смогу!

2: - Да, ты прав! Мы отомстим за всех, кого убили эти уроды!

Эрик: - Ох, уже пришли. Ладно, не буду больше задерживать, удачи на ужине!



***Речь Будды:***

\*Когда игрок заходит. Остальные солдаты уже сидят за столом\*

- О, Джером, добро пожаловать на ужин. Раз все в сборе, можем начинать. Вы оказались сегодня здесь, потому что проявили себя как отважные, преданные народу и Богу воины. Я оценил ваши старания и решил, что вы достойны узнать правду о еретиках и этой войне.