

Оглавление

Сцена 0 (сон) Добавить обучающие подсказки???	2
Сцена 1.1 (Госпиталь, 2 этаж, стартовая палата)	4
Сцена 1.2 (Госпиталь, 2 этаж, коридор)	5
Сцена 1.3 (Госпиталь, 1 этаж, главный зал)	6
Сцена 1.4 (Госпиталь, 1 этаж, кладовая)	8
Сцена 2 (Стихшее поле битвы)	10
Сцена 2.1 (Мирный коридор)	12
Сцена 4а (глубокий лес: побег с Гектором)	14
Сцена 4b (глубокий лес: побег с Томасом)	16
Сцена 5 (Дом Мюллера)	18
Сцена 6 (Лаборатории)	25
Сцена 6.1 (Возвращение к Мюллеру)	28
Сцена 7. Прибытие труповозки	29
Сцена 8 (Черный дым у порога)	33
Сцена 9 (Сожжённая фотография)	34
Сцена 10 (закопанная в пепле)	36

Сцена 0 (сон) Добавить обучающие подсказки???

Описание сцены: подвальная небольшая комната, забаррикадированный лестничный выход. Отсутствие источников солнечного света. В противоположной стороне комнаты стоит переговорный стул, два стола, тусклая керосиновая лампа. На одном из стульев сидит мужчина в солдатской форме без знаков отличия ([референс](#)), глаза закрыты фуражкой, курит трубчатый табак, а в руках держит револьвер. Безымянный персонаж повернут в сторону игрока. Вдали доносятся приглушенные звуки взрывов от артиллерии. В углу комнаты, рядом с столом лежит связанный человек с мешком на голове. Сама сцена «плывёт» в помехах. Музыка мрачная, нагнетающая.

Старт сцены: Камера с игрока переходит на сидящего. Он подзывает нас присесть, после чего камера снова фокусируется на персонаже.

Интерактивные возможности игрока: подсесть за стол. Прочитать один из агитирующих плакатов, на котором написано: «А ты достойный гражданин нации?» с изображением строя, отдающих честь, солдат.

События триггер окончания сцены: конец диалога с незнакомцем.

Диалог с незнакомцем:

Мужчина подзывает тебя подмахивая револьвером в свою сторону:

Диалог после того как персонаж сел за стол:

— Знаешь, в других обстоятельствах у нас был бы другой разговор. Но для нынешней ситуации это не позволительная роскошь. Так что будем говорить быстро и по делу. Звук возведения курка револьвера. Ты готов биться за правое дело? На дальнейшие вопросы есть два выбора ответа: Да и Нет.

Где за ответом нет следует выстрел в голову игрока и быструю переигровку к моменту выбору ответа, в дальнейшем по умолчанию считается, что игрок отвечает да.

— Хорошо. Мы сейчас находимся в затруднительном положении, и нам нужны люди, нет, ГЕРОИ, готовые вписать свое имя в нашу летопись. И смотря на твое личное дело, возможно, ты можешь сгодиться. Отчаянные

люди способны на многое... Ты готов испачкать руки, во имя правых идеалов?

—Да.

—Хорошо. С такими людьми как ты, *мы* придем к светлому будущему. Осталось доказать твои слова на деле. Видишь это *животное* в углу? Из-за этого предателя мои люди попали в окружение. Ни один не выжил. ... Убей его.

После этих слов голова в мышке начинает мычать, а тело дергаться.

Мужчина отдает револьвер персонажу, после чего тот подходит к человеку на полу, наводит оружие и делает выстрел в голову. Связанный успокаивается.

—Молодец. Ты свершил правосудие. Осталось довести его до конца и принести благо *нашему народу*. И эта шваль далеко не первое препятствие на *нашем* пути.

Конец сцены: после окончания диалога, помехи усиливаются и экран темнеет.

Сцена 1.1 (Госпиталь, 2 этаж, стартовая палата)

Описание сцены: главный герой лежит в палате, подключенный к капельнице. Первые пару секунд были слышны громкие взрывы от снарядов артиллерии, тряска стен В тесной палате находится 6 кроватей, на 4 никого нет, но видно, что совсем недавно на них лежали, а на одной, что ближе к окну, лежит окровавленный человек без руки, культя которого замотана, а остальное тело покрыто осколками стекла изрешетившего его. Дверь в коридор выбита.

Старт сцены: Секунда черного экрана громкий взрыв, звук выбитого стекла, далее резкая вспышка и показ сцены

Интерактивные возможности игрока: возможно прочесть информационный лист о пациенте, лежащий на полке рядом с койкой главного персонажа. Содержание: «Личность пациента не установлена. Доставлен в бессознательном состоянии, с множеством порезов, синяков, вывихом плечевого сустава и выдранными или обломанными(?) ногтями. Зашит глубокий порез брюшной полости, продезинфицирован раствором хлорной извести. Есть подозрения на черепномозговую травму и состояние комы. Состояние пациента описать как крайне тяжелое. Приоритет в лечении выставить минимальный. В случае не прихода пациента в сознание избавиться от тела и освободить койку для последующих пациентов. **Печать и подпись** Доктор Платон Мюллер». Прочесть записку лежащую на столе у раненного, содержание: «Уильям Тернер. Запущенное гноение раны правой руки. Успешная ампутация. Как оклемается после операции, отправить на работы. **Печать и подпись** Доктор Платон Мюллер». Возможно попытаться завязать разговор с Уильямом, но в таком случае в ответ будет слышно только бульканье и похрипывание, стекло попало в сонную артерию. Игроку предоставиться возможность оставить его как есть или закончить жизнь сейчас.

События триггер окончания сцены: переход в коридор.

Сцена 1.2 (Госпиталь, 2 этаж, коридор)

Описание сцены: длинный коридор с серыми стенами, окна частично выбиты или забиты. За некоторыми из них видны клубы дыма и мертвые тела. На полу битое стекло, лежат трупы. Все еще слышан отдалённые взрывы артиллерии. С улицы слышны колокола. В конце коридора лестничный спуск вниз. Есть пару закрытых дверей. За одной опаленной дверью был слышен крик, переходящий в заглушенный хрип.

Старт сцены: Переход с предыдущей сцены переходит бесшовно.

Интерактивные возможности игрока: Если подойти на крик из опаленной двери, то на игрока упадет обгоревшее тело из обугленной комнаты.

События триггер окончания сцены: спуск по лестнице, после спуска лестница обваливается.

Сцена 1.3 (Госпиталь, 1 этаж, главный зал)

Описание сцены: большая парадная комната также пострадавшая от обстрелов (выбитые стекла, дыры в стенах, разрушенная регистратура). Большое количество пациентов: лежащих на полу, часть с трудом стоит, есть люди без ног или рук, некоторые лежащие на полу тела укрыты полностью с головой. Все из них в одежде и с мешками. Некоторым помогают медсестры. Слышны тревожные разговоры и плач. Играет спокойная, нагнетающая музыка. В стороне стоят трое мужчин, переговариваются. Парадный вход заперт на засов.

Старт сцены: Переход с предыдущей сцены переходит бесшовно. Камера плавно проходит по сцене, после чего возвращается к персонажу.

Интерактивные возможности игрока: с некоторыми людьми можно попытаться заговорить, но часть из них будет контужена или не будет издавать желания говорить с персонажем. С мужчинами в стороне возможно завязать диалог, который начнется автоматически при подходе к ним.

Событие триггер окончания сцены: окончание диалога с троицей

Диалог с троицей:

- И что ты предлагаешь? Сдастся на чью-то милость?
- Кому сдаваться? Этому зверью? Да ни в жизнь! Если мы планируем увести всех пациентов подальше от этого побоища, нам нужно вначале разведать местность, чтобы не привести их прямо в гроб!
- И кого ты предлагаешь отправить? Нас с тобой, что б о них некому потом было позаботиться или же калек сразу на разведку?
- Та не язви ты, Маргат бы тебя побрал! Вон тот вроде на своих ногах уверенно стоит, эй, ты, подойди сюда!

Игрок в катсцене подходит к троице и разговор продолжается.

- Что-то я тебя не припомню тебя, такого целого и даже не контуженного, ты точно из наших пациентов?

Дать возможность игроку выбор без выбора (пару реплик не влияющих на дальнейшие действия, описывающее потерю памяти главного героя)

— А. Все-таки контуженный. Иди к остальным, жди что тебе скажут. После этой реплики в разговор вклинивается человек в докторском халате, что до этого вглядывался в настенную карту местности.

— Стой, Гектор. Этот человек может нам помочь. Подойдите поближе, мне нужно вас осмотреть.

Секундный осмотр глазниц персонажа, быстрый удар в колено, фиксирование быстрой реакции от удара и сверка Доктором своих справок продолжают диалог.

— Я уже начал предполагать, что мы подобрали живой труп, но видимо ошибся. К счастью. Судя по Вашему сложению тела ранее у вас был боевой опыт. Это может нам пригодиться. Но перед этим закроем одну формальность, я *Доктор Платон Мюллер*, в данных обстоятельствах главный в этом госпитале, а двое господ, стоящие со мной, это Гектар и Томас, мои помощники. Теперь к делу. Мы сейчас находимся в эпицентре оппозиционной битвы меж двух огней и нам необходимо эвакуировать раненных, предварительно разведав местность. И нам понадобится ваша помощь в поиске безопасного отхода.

— А что если он является солдатом одной из сторон, пришедшим разведать нас?, — воскликнул Томас.

— Вероятность есть, но не с амнезией. Что сейчас важнее, можем ли мы полагаться на Вашу помощь? У вас перед нами неоплаченный долг, за спасение. Пора его уравнивать.

Дать возможность игроку сделать выбор без выбора (согласиться, начать торговаться, усомниться).

— Чудно. Все дальнейшие детали обсудим в более спокойном месте. Гектор, пойдете с ним.

— Что?.. Вы меня отправляете на самоубийственную миссию с каким-то контуженным паршивцем?

— Мы не в той ситуации, чтобы рассуждать о рисках, Гектор. И уж тем более не в той, чтобы тратить время. Возьмите наше оставшееся снаряжение и снабдите чем-то нашего забывчивого гостя и отправляйтесь сейчас же, стало подозрительно тихо.

— Есть, Доктор.

Конец сцены: в кат-сцене персонаж и Гектор уходят в соседнюю комнату, запертую до этого.

Сцена 1.4 (Госпиталь, 1 этаж, кладовая)

Описание сцены: кладовая небольших размеров забита полупустыми ящиками с лекарствами и прочем больничным и санитарным оборудованием.

Старт сцены: переход на локацию проходит в режиме кат сцены, как и вся локация в целом

Интерактивные возможности игрока: на протяжении всей локации управления у игрока нет. Кат-сцена сопровождается диалогом с Гектором.

Диалог с Гектором:

— Значит так, *пустоголовый*, я не знаю, что в тебе нашел Доктор Платон Мюллер, но его приказ я выполню, и не важно останешься ты в живых или нет. Не думай, что наличие всех конечностей в этом месте делает тебя особенным. К тому же вряд ли это останется таким на долго.

После этой реплики Гектор берет окровавленное ружье, патроны и бинокль и смотрит на персонажа.

— Ты ведь не думал, что я действительно дам, тебе ружье?.. Возьми дымовую шашку и револьвер.

Передача снаряжения \ самостоятельная взятие его с локации.

— Кто же знал, что наш Госпиталь опуститься до мародёрства трупов военных ради шанса на защиту и выживание... а теперь слушай меня внимательно и забивай свою пустую голову: наш Госпиталь находится на пересечении огней двух сторон, Маргат бы их побрал, обстреливать нейтральный госпиталь, но сейчас ты либо примкнул к одной из сторон, либо ты враг их всех. Поэтому каждый человек в форме тебя может подстрелить и подстрелит, уж поверь, наша задача избежать всего этого зверья, не поднимая шума, и найти безопасный проход для наших пациентов, по крайней мере для тех, кто сможет ходить или кого мы сможем унести. Выйдем мы через эту дверь и пойдем на север, там еще не разгорелась линия фронта. Тебе все ясно, *пустоголовый*?

Персонажу дается выбрать пару реплик, реплика «Да, все ясно», является триггером к скрипту окончания сцены. Также есть остальные реплики.

Спросить, кто все эти люди в главном зале. Ответ:

— Тяжело догадаться, да? Хотя чем тебе догадываться то? Это все наши пациенты, которых наш Доктор Платон Мюллер поклялся спасти. Некоторые пришли с ближайших деревень и поселков, которых, наверное, уже нет на свете нашем, некоторых мы забрали с поля фронта. Вот тебе и благодать за держания клятвы: спас солдат с поля битвы и сразу же становишься врагом противников. А мы спасали всех, не смотря на сторону конфликта. А это не выгодно ни одной из конфликтующих стран. Кому выгодно спасение человеческих душ, тем более людей врага или ставших инвалидов?

Спросить, кто такой Доктор Мюллер. Ответ:

— Это наш спаситель. Один из немногих врачей, что остались в этом проклятом Госпитале. Все здесь присутствующие обязаны ему жизнью. И ты в том числе. Не забывай этого.

Парировать, что Доктор Мюллер приказал выбросить вас, если вы не оклемаетесь.

— Ты и взаправду пустоголовый. Таких как ты, с полей битв не забирают: вспоротое брюхо, рука в Маргат побери каком состоянии, удар головой и отсутствие сознания. Такие не выживают или становятся лишь обузой. Но тебе был дан шанс, будь благодарен.

Спросить, нет ли солдат среди пациентов. Ответ:

— Что, хочешь сбросить свою тяжкую ношу? Раненные солдаты у нас есть, но нет ни одного в нужном состоянии для этой вылазки. К тому же, если солдат пропал на поле битвы и его тело, он считается дезертиром.

Посмертным изгоем. Так что не надейся, мы одни и ты обязан выполнить свой долг или я пристрелю тебя прямо здесь. Пусть мне не будет после прощения от остальных.

Спросить, почему он так враждебен. Ответ:

— Честно? Ты взявшийся черт знает откуда пустоголов, которому поручили через чур важную задачу. И я тебе завидую. Забыть все, что происходило в последние пару месяцев, словно благословение Маргата. Но не волнуйся. Я постараюсь, чтобы ты не был таким пустоголовым перед смертью.

Ответить «Да, все ясно».

— Хорошо, устал я с тобой трепаться. Выходим через эту дверь, ты идешь впереди. Не пущу я тебя за свою спину.

Конец сцены: в кат-сцене персонаж и Гектор выходят во двор и отправляются на разведку.

Сцена 2 (Стихшее поле битвы)

Описание сцены: большая локация усеянная конечностями и мертвыми телами, вся прорытая окопами. *(Сделанная вручную или сгенерированная???)*. В некоторых местах солдаты собирают тела своих товарищей, другие разведывают поле брани. Часть территории усеяна минами. Необходимо окопами пройти до леса, не поднимая шум. Уровень шума поднимается от перебежек между окопами, громких звуков по типу выстрелов и от пуганных ворон. Техническая задача уровня: построить «граф» из траншей и окопов, по которому игроку нужно построить самый оптимальный маршрут (громкость шума поднятого в пути маршрута и его длина). Гектор следует за игроком, из окопа в окоп. Возможно сделать вариативность прохождения, где в стелс режиме получится всех пациентов перенести через безопасный коридор или в случае агрессивного решения: перестрелки разведчиков, все люди с Госпиталя экстренно побегут к лесу, пока не пришли подкрепления двух сторон? А не ахуел ли я с количеством задач?

Старт сцены: после затемнения от перехода на новую локацию камера переходит на игрока с Гектором.

Интерактивные возможности игрока: хождение по высотам, металлическим конструкциям, шум от ворон поднимает уровень шума, что заставляет разведчиков подходить ближе. Возможно убийство разведчиков, но тогда миссия установится на таймер. Игрок может использовать бинокль Гектора, что бы разведать местность.

Триггер окончания сцены: смерть от разведчиков (начало сцены с начала) или успешное построение белого коридора до леса.

Успешный конец миссии: в случае успешного прихода к лесу, состоится следующий диалог с Гектором:

—Фух. Маргат нас благословил. Теперь слушай меня. Я возвращаюсь в госпиталь и оповещаю Доктора Мюллера, что безопасный коридор найден, после чего мы отправимся к тебе, забрав с собой что можно и кого возможно. Ты остаешься здесь и ждешь, я даю тебе бинокль и дымовую шашку. Тебе нужно во что бы то ни стало, оставить этот коридор безопасным. Отвлекай разведчиков, не дай им шастать здесь, не знаю, убей кого-то если

понадобится! Безопасный коридор должен оставаться безопасным. Усек?
Дать возможность игроку согласиться.

— Хорошо. Главное запомни, если понадобится я ценой своей жизни отвлеку солдат от беженцев т. к. в долгу перед Доктором Мюллером. И не допущу, чтобы ты, поджав хвост, спас свою шкуру бросив остальных умирать. Умри, но оставь этот коридор безопасным. ... Залезь на то дерево, и спрятавшись в кронах, смотри, чтобы все прошло гладко. Держи винтовку, она тебе понадобится. Я пошел.

После этих слов Гектор уходит, а персонаж идет в сторону ближайшего дерева

Сцена 2.1 (Мирный коридор)

Описание сцены: сцена видна с высоты высокого дерева на опушке леса. Дальность обзора здесь лучше. Герой может через бинокль отдалять камеру к конкретному месту. Все остальное также как в предыдущей сцене.

Старт сцены: камера отдаляется на колонну беженцев, во главе с троицей доктора. После переходит на крайний левый, а после и крайний правый бок локации, где видны подступающие солдаты. Некоторые из них стоят на месте, другие осматривают поле боя, третьи подозрительно устремленно идут к колонне беженцев. После этого камера возвращается к игроку.

Интерактивные возможности игрока: необходимо отстреливать одиноких солдат с обеих сторон подходящих к колонне доктора, что бы солдаты не обнаружили их. Выстрел в группу солдат, рано или поздно (с какой-то попытки) поднимет тревогу. Это можно избежать, если быстро перебить встревоженных убийством напарника солдат. Трио доктора также будет отстреливать подходящих впритык солдат. Но через какое-то время солдат будет слишком много и придется сделать выбор для прикрытия беженцев.

Триггеры окончания сцены: Возможны 4 варианта завершения событий:
1. Конвой перестреляют, не дав уйти в лес. Сцена начнется сначала как неудачная.

Далее оба варианта развития событий, оба связанные с успешным проходом до опушки леса и все большим количеством подступающих солдат.

Успешный конец миссии: беженцы уже начали уходить в глубь леса, но тут вновь вскипел шум перестрелки, и кто-то из солдат кричит в вашу сторону. Нужно дать время мирным. Томас кидает дымовую шашку между наступающими солдатами и беженцами, сам уходя в конец колонны отстреливая единичных подошедших солдат. Гектор же, орет во всю глотку на солдат, вспоминая чьих-то матерей и привлекая внимание шумом выстрелов. Нужно действовать и помочь. Игроку дается непосредственно выбор:

1) Бежать. Бежать! Нужно бежать!

2) Если помирать, так проклиная врагов, нужно помочь Гектору!

3) Конвой мирных превыше всего, надо помочь Томосу его защитить!

Следующее развитие событий происходит в режиме **кат сцены**

1) Герой начинает убегать в глубь леса. Выстрелы стихают, крики становятся все тише. А в голову прилетает удар. Идут помехи экрана. Всплывает сообщение от Гектора:

— Ах ты запуганная псина безмозглая, думал я шутил?

После этого экран темнеет, и герой падает. Конец сцены.

2) Герой бежит в сторону Гектора, подстрелив солдата, который вот вот выстрелил бы в него. Гектор не оставляет это незамеченным:

— Я погляжу пустая голова смерти хочет? Хахахаха, это мы можем!

Герои отстреливаются от солдат, но упавшая рядом с ними граната оглушает обоих. Экран темнеет, сцена заканчивается

3) Пройдя через туман и чуть не будучи подстреленным Томасом герой начинает на пару с ним защищать уходящий конвой.

— Прав был доктор, на тебя можно положиться! —, говорит Томас, — Гектор небось уже начал уводить солдат подальше от конвоя, но мы должны защитить Мюллера и беженцев от оставшихся! Берегись!

После этих прилетает граната, которая оглушает вас. Конец сцены.

Сцена 4а (глубокий лес: побег с Гектором)

Описание сцены: герой с Гектором находится в глубокой роще, вдали от всех людей. Герои сделали привал на ночь и развели костер, сидя на бревнах деревьев. На фоне слышны звуки природы: кузнечиков, птиц, где-то слышен вой. После некоторого молчания Гектор начинает разговор.

Старт сцены: затемнение, которое плавно снимается светом костра.

Интерактивные действия: диалог с Гектором, возможность подкинуть дров в костер, закурить.

Триггер окончания сцены: конец диалога с Гектором

Диалог с Гектором:

— Провел беженцев в лес. Вместе со мной отвлекал солдатиков от конвоя, считай, что на смерть пошел. А сейчас спас уже меня от плена фанатиков. —, Гектор затягивается, — возможно я ошибался на твоей счет, пустоголов.

Ответить репликой: “Я не мог оставить это просто так”, “Долг уплачен”.

— Не перебивай меня, я не закончил! Так, о чем я?.. Черт сбил с мысли! А, точно! Я не умею говорить красивых благодарных речей, но и не вижу в этом смысла. Мы спасли тебя, ты спас нас. Мы в расчёте. Согласен?

Согласиться или начать торговаться, что вы его не унижали.

— Вот и договорились. А насчет пустоголового ты не жалуешься, ты для нас был очередным живым трупом, без имени, крова и семьи... Эх... Кстати насчет имени, ты не вспомнил, как тебя зовут хоть?

Ответить не помню или спросить не было ли на мне опознавательных знаков или может кто из окружения мог знать

—Засада. Имени своего не знаешь и зацепок нет, значит останешься безмозглым, ха-ха-ха! Ладно, шучу я, у меня есть идея получше, как придем к Доктору в укрытие мы совместно дадим тебе имя, что скажешь? Так сказать, подарок спасенному от спасителей, Ха-ха.

Промолчать, согласиться, посмотрим.

— Отлично, значит на одну проблему меньше. Но есть нерешенные. Тебе что-то говорили эти фанатики? Может какие-то планы действий или конкретное о Докторе говорили?

Рассказать, что вы на самом деле террористы, саботирующие военные операции, прикрывающиеся мирными людьми.

— Вот как. Террористы прикрывающиеся мирными... Что только эти твари не выдумают, лишь бы держать статус спасителей. Перебью их, мразей, Маргат мне поможет!

Спросить, кто они такие и против кого сражаются.

— Фанатики. Знаешь, какой психопат самый опасный для общества? Тот, который возомнил себя нормальным, попомни мои слова! Это поехавшие возомнили, что людей можно разделить на две категории: кто уверовал в их религию и кто о ней еще не знает. Третьих нет и быть не может. А сражаются они против «Соколов», те тоже поехавшие только на величии не бога, а своим Фюрере. Одни решили распространять свою веру и убить всех неверных, а другие ускорить естественный отбор, чтобы привести оставшихся «достойных» по их мнению людей к процветанию. **хатъфу**

Спросить, кто такая троица доктора.

— Троица? Это ты красиво сказал. Доктор, как ты мог запомнить если твоя черепушка еще и не дырявая в придачу, спас мне жизнь. Когда на мою деревню начали прилетать снаряды, я попал под осколки. Мог бы и откинуться, но Доктор Платон Мюллер потратил сутки, чтобы вернуть меня с того света. Я его уважаю и когда он объявил, что ему нужны добровольцы для спасательной операции на поле боя, то не мешкал с выбором. Томас вроде уже тогда был с ним, лаборант его или что-то такое, я в высокой науке не разбираюсь. Можешь у него сам спросить.

Спросить, какие дальнейшие планы.

— Дальнейшие планы?... Переждать ночь и по утру выйти на доктора, здесь не далеко осталось. Тебе идти не куда, поэтому как придем можешь остаться с нами, нам такой смельчак как ты пригодиться. Все-таки в тебе есть что-то кроме всех конечностей, ха-ха! Согласен?

Согласиться дойти до Доктора, а там виднее будет.

— То, что утром виднее будет это ты прав, пустоголов. Можешь ложиться спать, я покараулю. **Конец сцены**

Сцена 4b (глубокий лес: побег с Томасом)

Описание сцены: герой с Томасом находится в глубокой роще, вдали от всех людей. Герои сделали привал на ночь и развели костер, сидя на бревнах деревьев. На фоне слышны звуки природы: кузнечиков, птиц, где-то слышен вой. После некоторого молчания Томас начинает разговор.

Старт сцены: затемнение, которое плавно снимается светом костра.

Интерактивные действия: диалог с Томасом, возможность подкинуть дров в костер, закурить.

Триггер окончания сцены: конец диалога с Томасом

Диалог с Томасом

: — Видимо Доктор не ошибся, когда велел мне заняться твоим лечением. Ты нам отплатил добром. Нам всем и мне лично. Спасибо тебе, я этого не забуду. Но почему ты решил спасти меня? По сути, мы воспользовались тобой, направив на смерть, лишь бы дать возможность выбраться остальным. И соколы наверняка пытались оклеветать честь Доктора и мою. Так почему же?

Ответить, что ты не мог смотреть, как одного из твоих спасителей, собираются казнить. ИЛИ сказать, что не веришь в попытки оклеветания тех, кто спал мирных людей.

— Вот оно как. Значит даже с утерянной памятью, человечность в тебе осталась. Этого сейчас не хватает даже у здоровых, не контуженных людей. Хотя, возможно, они поэтому и лишены человечности, ведь помнят, как жесток мир. А ведь мы с Гектаром думали, что ты уже нежилец. Но Доктор Мюллер все равно решил тебя забрать с поля брани в госпиталь.

Кстати о мире, что это за стороны конфликта?

—Радикалы. Радикальные технократы и культисты. Обе стороны стремятся достичь идеального, по их мнению, мира. Обе стороны делают это бесчеловечными методами и терпеть не могут друг друга за противоположные мировоззренческие взгляды. Но знаешь, что их объединяет? Нетерпимость к людям, не перемкнувшим к чьей-либо стороне. Если ты встал на чью-то сторону, то у тебя враг один. Если же ты не спешишь с

выбором стороны, то у тебя враги все. Примкни к радикальному большинству либо умри нейтральным меньшинством, таков девиз нашего времени. А забавно то, что эта система действительно работает как извращенный отбор: сильные подчиняют волю слабых и принуждают к своей идеологии. А после, подавляют несогласных, уже себе подобных, армиями слепо верующих людей. В результате остается лишь слабое стадо, идущие за сильным лидером. Но что станет с этим стадом после неминуемой смерти их лидера? Извини, наверняка это звучало высокомерно, к тому же сомнительно.

Спросить, что за троица доктора

— Мы полевые лекари. Доктор Платон Мюллер мой наставник и старший коллега, все, что я знаю и умею это благодаря ему. Твоё брюхо зашито моими руками, по наставлению Доктора Мюллера. А Гектар, один из спасенных им людей. Очень преданный и надежный. Хотел бы я сказать, что мы боремся с несправедливостью мира, но в сути своей мы стараемся минимизировать последствия резни. А ты не помнишь, свое прошлое? Хотя бы имя?

Ответить «ничего», «надеюсь вспомню», «а толку?»

— Что ж, возможно это и к лучшему. Но вопрос с именем нужно будет решить, не можем же мы без него обойтись.

Узнать о дальнейших планах.

— Нужно добраться до Доктора. Зная Доктора Мюллера, он верит в даже самых безнадежных пациентов. Думаю, знаю где он сейчас скрывается, мы будем там уже завтра днем при быстром темпе. А как придем, ты можешь либо присоединится к нам, ты уже показал, что человек надежный, либо... не могу себе представить, что ты будешь делать один с амнезией, но выбор у тебя есть. Что думаешь?

Согласиться дойти до Доктора, а там виднее будет.

— Пусть так. На больного давить нельзя. Можешь пробовать уснуть, я покараулю. **Конец сцены**

Сцена 5 (Дом Мюллера)

Описание сцены: герой с напарником выходят на небольшую полянку посреди леса и видят двухэтажный дом. Напарник сразу вбегает в него, оставив герою напоследок лишь фразу «Наконец пришли». Повсюду высокая трава и деревья. Рядом с домом видно небольшой участок, усеянный могилами. Во дворе также стоит стол с 3 стульями. А сам дом, кажется, был уже заброшен многие года: заросли на окнах, деревьях, еле видный фундамент за высокой травой. Когдаходишь в дом видишь троицу доктора активно что-то обсуждающую в главном зале. Сам дом состоит из гостиной, с большим столом и диваном, по краям комнаты стоят шкафы с книгами, на стенах развешены картины. Помимо гостиной в доме есть небольшая кухня, 2 спальных комнаты в которых есть только кровати и личный кабинет доктора, с медицинским оборудованием и рабочим письменным столом. Также есть отдельная комната операционная со всем необходимым оборудованием.

Старт сцены: плавное освещение сцены, напарник убегает в сторону дома, камера возвращается на игрока.

Интерактивные действия: зайти в дом, осмотреть могилы, прочесть книгу имен, поговорить с троицей, поговорить с доктором, выбрать себе имя, поговорить с Гектором и Томасом

Триггер окончания сцены: конец диалога с троицей и подтверждение готовности Томосу

При попытке осмотреть могилы всплывает текстовое описание:

Большинство фамилий имеют фамилию Мюллер. Но также есть одиночные фамилии: Шпиро, ДрахенБлют, Шиф

При выборе книги имен, герою понравятся следующие варианты:

Выбрать одно из четырех имен: Лео, Кир, Спиридон, Харитон.

Также герой заметит, то что 2 страницы имен вырваны из книги.

После захода в дом автоматически начинается кат сцена разговора Доктора и подопечных. Герой присоединяется к диалогу.

*Для понимания дальнейший диалог будет разбит по цветам где Гектор Томас Мюллер

— так или иначе, я рад нашему воссоединению. И кажется уже пожаловал виновник нашей встречи., — закончил Мюллер

После этой фраз герой подходит ближе к троице и диалог продолжается.

— Должен отдать вам должное. Вы превысили все мои ожидания на свой счет. И этим заслужили мое доверие.

— Это скромно сказано, Доктор. Наш друг не только отдал долг, но и, кажется, сменил долговую чашу весов на свою сторону.

— Хотя ты и безмозглый, но надежный, нам такие нужны, ха-ха! Кстати, насчет этого, Доктор, Томас, может уже дадим ему имя? Как я слышал его черепашка от амнезии не отходит, так может сами придумаем новое?

— Гектор, тебе не кажется неуместным давать имя взрослому человеку?

—Согласен, Гектор. При всем уважении к нашему гостю мы не можем к нему обращаться, не зная имени. В шкафу, на третьей от верха полке, четвертая слева стоит рукопись с историей разных имен и их значений. Наш гость сможет себе выбрать имя оттуда позже.

Спросить, что произошло с беженцами или что это за место. Ответ будет один.

— Эвакуация закончилась частичным успехом. Вы смогли отвлечь солдат от группы беженцев, но не все смогли удержать здравомыслие в той ситуации и часть людей сбежала от конвоя или отстала и считается пропавшей. Так или иначе мы сделали для них все возможное и дальнейшая их судьба мне не известна. Оставшихся с нами людей мы довели до ближайшей нейтральной деревни, после чего вернулись сюда. Гектор и Томас знают, что это семейный дом Мюллеров. Это место находится вдали от горячих точек, поэтому пока оно безопасно.

Ответить: как мы могли потерять людей? ИЛИ Значит мы не зря рисковали жизнями?

— На войне невозможно избежать потерь и добиться высоких цифр выживаемости уже можно считать успехом. Но на этом дело не заканчивается. Конфликт меж двух сторон лишь набирает обороты. Вам успели объяснить, суть конфликта?

Ответить: на базовом уровне ИЛИ без особых подробностей

— Значит часть времени уже сэкономили. Отлично. Святые и Соколы уже не первый год воюют и это, не учитывая напряженные отношения между ними перед открытым противостоянием. Идеологические распри, дефицит ресурсов, личностные притязания лидеров обеих сторон. Я вынужден идти на риски и искать способы прекращения противостояния ибо война уже давно стала безрассудной и, боюсь, скоро это почувствует абсолютно каждый на своей, прощу прощения за животное сравнение, шкуре. Для этого мне нужна ваша помощь.

— Остановить войну? Нам? Троим? Доктор Мюллер, как вы это представляете? Мы едва выбрались из котлована живыми. Откуда такие амбиции?

— Терпеть не могу трусость Томаса, но должен согласиться. Доктор, если вы вдруг запамятовали, мы чуть все не сдохли в том госпитале! Как мы сможем остановить двух придурков с армиями в десятки тысяч человек!? И разве Доктора не должны лечить людей и спасать их в такие времена?

— Насчет разума лидеров вы, Гектор, верно подметили и с фактом об численности их армий также не могу спорить. Но, как и сказал ранее, я вынужден идти на риски. Военные приоритеты сторон становятся несоизмеримо высоки по отношению к человеческим и природным ресурсам. Могу вывести дальнейший расчет, что в будущем воевать будет некому и нечем. Говоря другими словами: либо в скором будущем, выиграет одна из сторон и останутся лишь те, кто будет служить победителям либо общество деградирует на несколько этапов назад. И я не собираюсь смотреть как мои... как люди гибнут из-за амбиций двух идиотов. Поэтому задам вопрос прямо: могу рассчитывать на вашу помощь, чтобы остановить эту войну?

— Эх, Доктор, а вы все-таки романтик! Пойти на верную смерть против двух армий ради людей, ха-ха, а еще меня называли безрассудным!

— Я вполне серьезен, Гектор.

— Даже так?... Но, доктор, как вы это представляете? Трое против армии? Здесь на лицо эффект подковы, мы станем врагами номер один против всех сильных мира сего!

— Я вполне осознаю риски и не занимаюсь фантазерством. Вы должны это понять.

—...

—...

— Знаете, Доктор, мне тяжело дается представление как вы планируете достичь этой цели, но, если вы настроены серьезно, я помогу вам. Не могу же

быть вечно вашим должником, а так и добро сделаю наконец-то в своей чертовой жизни.

— Доктор Мюллер, даже если мы согласимся, как вы планируете остановить конфликтующие стороны при наших силах?

— Это вопрос уже ближе к сути. В госпитале я нашел документы о разработке препаратов для физической стимуляции бойцов. Для начала мне нужно разобраться с этим препаратом и саботировать его производство. По датам начала его поставок на фронт совпадает с повышением активности боевых действий. Исключаю возможность простого совпадения. Это первая задача, в которой мне нужна ваша помощь. Гектор, Томас, если вопросов нет, то стоит начать собираться немедленно, пока линия фронта не дошла до нас. Томас, ты отправишься в ближайшую лабораторию. Гектор, тебе нужно проверить местные окрестности, нельзя рисковать и допустить себе кого-то.

— Принято, Доктор.

Гектор и Томас уходят готовиться

— Так, теперь бы я хотел поговорить с вами. Я понимаю, что у вас сейчас нет резона и после вашей помощи, что-то еще просить будет верхней мерой наглости, но прошу выслушать. Вы появились на поле боя не на своих ногах и не по своей воли. Гектор и Томас слышали, как рядом с нами у леса взорвался поезд после чего он съехал с рельс. Много людей мы смогли спасти в ту ночь, еще больше погибло. Вас нашли в крайне тяжелом состоянии и по принципам полевой медицины такими не занимаются, ведь шансы слишком малы, а затраченное время можно использовать для спасения пяти людей с более стабильными показателями. Но внимание моих сподручных привлекло то, рядом с кем вы были. Помимо вас в грузовом вагоне было 19 человек. Все в свежих шрамах, проколотых венах и следах от ремней. Некоторые были в сознании и вели себя крайне неординарно для людей попавших в аварию, скорее их поведение было свойственно пациентам лоботомии. Неадекватная речь, нарушенная координация и потеря возможности контролировать базовые функции своего тела. Некоторые умерли от прокушенного языка, захлебнувшись кровью.

Спросить что вы хотите сказать? ИЛИ зачем вы это мне рассказываете?

— Над ними ставили опыты. И скорее всего над вами тоже. Ведь вы также были в сознании, но в отличие от всех остальных пытались спастись из-под завалов. В вашем состоянии это был отдельный подвиг. Вас принесли ко мне, надеясь, что вы расскажете обо всем, что было, но вы были не в том положении, чтобы что-то осознавать и говорить. Теперь к сути: я полагаю, что на предприятиях куда направляются мои сподручные могут быть ответы на вашем прошлом. Слишком много совпадений: документы госпиталя,

указывающие о разработке сомнительных препаратах, даты опытов, поезд, идущий со стороны тех предприятий и целый вагон подопытных людей. Вы уже наверняка догадываетесь, о чем я намерен вас просить.

Ответить: да, я пойду вместе с остальными. Или Мне нужно узнать кто я.

— Чудно. Тогда не буду вас более задерживать. Только не забудьте себе взять временное имя.

Диалог заканчивается и у игрока появляется возможность подойти к шкафу для выбора имени из книги. Если игрок попытается выйти ранее, или заговорить с доктором, тот ему скажет: «Тяжело говорить с человеком без имени: выберите его себе». На выбор дается:

«Никанор – победа человека,

Терис – освободитель,

Тот – баланс,

Пеон – целитель,»

После выбора имени оно сохраняется и будет далее использоваться для обращению к игроку. Далее открывается возможность переговорить с Доктором еще раз или выйти на улицу к остальным.

Диалог с Мюллером:

— Как теперь стоит вас называть?

Герой называет имя.

В зависимости от выбранного имени Мюллер ответ:

— Никанор? Искренне верю, что наши действия приведут к победе человечности.

— Терис? Как думаете, а люди хотят, чтобы их освобождали от их иллюзий?...

— Тот? Наверное, со стороны природы вся эта война тоже баланс.

— Пеон? Что ж, искренне поздравляю вас, вы стали нашим собратом. По имени уж точно.

После первых реплик в зависимости от имени Мюллер продолжает. *Для удобства далее будет использоваться имя Терис как выбранное игроком.*

■ Так что вы хотели еще узнать, Терис?

Спросить были ли маркировочные знаки отличия на том поезде. Спросить, кто для вас Гектор и Томас. Узнать, как долго Доктор занимается лечением. Закончить диалог.

Последовательные ответы на вопросы:

■ К сожалению нет. Единственные метки отличия на поезде были знаки грузовых вагонов для скота. Мы ничего не знаем о вашем прошлом, Терис, и единственное, что я могу вас предложить, это взаимопомощь друг другу.

■ Полагаю, для меня это самые надежные люди, которых я мог бы найти. Помимо постоянной взаимовыручки, начавшийся с нашего знакомства, нас объединяют общие идеалы и достоинства морали. Помимо того, Томас очень талантливый юноша, который вполне может превзойти меня в будущем как специалиста. Я считаю своим долгом, воспитать профессионала, который мог бы пойти по моим стопам, после моей кончины. С Гектором наше знакомство началось с операционного стола. На тот момент им никто не хотел заниматься, не видели смысла. Как позже оказалось и сам Гектор тоже. Он резко сменил свой образ жизни из пьянчуги вышибалы в следователя праведности и справедливости. Ведь «черт подери, мне дали второй шанс, значит Маргат сделал это не просто так и что-то нашел во мне!». Затем он не упускал возможности оправдать свой второй шанс. Если спросите, мне как врачу это безмерно льстит, но его безрассудность в некоторых моментах меня огорчает.

■ Всю свою жизнь. Род Мюллеров потомственные ученые биологи, химики и практикующие доктора. Это очень ценилось среди простого люда, ведь моя семья помимо лечения пришедших нуждающихся также занималась вопросами эпидемиологией всех возможных заболеваний по всему миру. Однако, независимые врачи сейчас не в почете и преследуются обеими сторонами. Но семья Мюллеров и не такое проходила, спасая простых людей, и наш с вами ранее совершенный подвиг тому доказательство. Еще раз, примите мою благодарность за ваше участие.

После всех вопросов у Доктора Мюллера остается только выйти из диалога

■ До скорой встречи, Терис. Можете подойти к Томасу, он вам объяснит дальнейшие действия более подробно.

После окончания диалога с Мюллером взаимодействия в доме окончены и далее игроку остается только выйти на улицу.

Диалог к Томасом:

■ Ну и долгий у вас разговор был с Доктором Мюллером! С именем надеюсь определились?

Сказать, что теперь зовут Терис

■ Неплохое имя выбрали, однако. И как, куда ты дальше? Гектор уже ушел проверять лес на следы солдат.

Сказать, что доктор попросил вашей помощи для диверсии на лаборатории

■ Что ж, рад видеть новое лицо в команде. В четвером наши планы звучат более реалистичным, хоть и все еще сомнительными. Хотя в этом есть и свои плюсы, будет больше возможности заняться практической хирургией на месте и интересно, и полезно для задачи. Достойно.

Спросить, нужна ли помощь со снаряжением

■ Я брал снаряжение только на себя, так что возьми себе что нужно в ящике. Если что, забережь себе снаряжение с мертвого, так скажем, пациента, уже на месте.

Игрок берет себе винтовку, револьвер. После чего остается согласиться пойти с Томасом на вылазку.

■ Ну что, готов, Терис? Тогда выдвигаемся, по расчётам, мы должны быть как раз ближе к закату. Идем.

Конец сцены.

Сцена 6 (Лаборатории)

Описание сцены: главный герой с Томас находятся на расстоянии 10 метров от высокого бетонного забора с колючей проволокой наверху. Близятся сумерки. Вокруг лаборатории холма и редкие деревья, рядом с лабораторией находятся много крупных закопанных ям, рядом с ними лежат сломанные черенки лопат и прочих инструментов. Вдалеке слышны звуки грузового автомобиля. Из самой лаборатории издается громкий рев паровых машин, редкие крики людей и шум оборудования. Внутри лаборатория делится на большую комнату цеха и административную комнату. Бумаги во второй.

Старт сцены: Затемнение камеры рассеивается закатом, после чего плавно опускается на героев. Герои находятся на холме и через бинокль Томас осматривает местность, описывая происходящее. После осмотра Томас начинает разговор с ГГ.

Интерактивные возможности игрока: разговор с Томасом, возможность залезть в грузовую машину (в лаборатории). в самой лаборатории интерактив распространяется на пленных (возможность разговора). Возможность переодеться в форму охранника либо лаборанта. Разговор с внутренним составом лаборатории возможен, но в таком случае герои себя демаскируют и начнется боевая сцена. Возможны взаимодействия с оборудованием лаборатории. При желании можно начать стрелять, и тогда начнется рядовой геймплейный уровень.

Триггер окончания сцены: захват документов, характеризующих производство места и уход за пределы локации. В случае смерти героев миссия начинается сначала.

Реплика Томаса:

— Здание окружено высоким забором и перелезть из-за колючей проволоки не получится. Парадный вход хорошо просматривается и освещается прожекторами... О, кажется... в эту сторону едет грузовик, возможно, это наш шанс. *Томас убирает бинокль* Видишь то бревно? Нужно быстро перенести его на дорогу. Воспользуемся этим и запрыгнем в грузовик, пока водитель будет его убирать. Главное не обращать на себя внимание и

действовать тихо. Помни, нам нужно только забрать бумаги, неприятности нам не нужны!

После окончания этой реплики сцена затемняется и в следующем кадре видно, как водитель подходит к бревну, а герои залазят в закрытый кузов грузовика. И обнаруживают там группу людей, сваленных как бревна. Некоторые из них начали покрываться трупными пятнами, другие еще дышат. Никто не реагирует на героев. Экран игрока в этот момент издает помехи. После секундного молчания Гектор говорит:

— Что за?...

После того как герои скрылись в грузовике, он останавливается. Герои слышат диалог охранника и водителя. Сами они спрятались в телах:

— О, Питер, давно тебя не видел! Как дела на фронте?

— И тебе здорова, Райан. Держи документы на пополнение. Дело на фронте паршиво. Нам нужно пополнение припасов первитина.

— Понял, надеюсь наши перемолят эту шваль, и мы спокойно заживем! Сам что привез?

— И не говори, хочу со своей женой уже съездить на заслуженный отдых. Пойдем покажу, что привез.

После этих слов на тела в кузове и на игроков в том числе падает тень двух людей. Разговор продолжается

— Материал привез в количестве 20 штук. Не все первой свежести, но для переработки сгодиться.

— Черт подери, ну и вонища! Его мыли хотя бы перед тем, как нам привозить!

— А толку то? Все равно пока привезут начнут гнить.

— Наверное ты прав. О, кажется, на том материале перстень не сняли. Это я себе заберу, не против, Райан?

— Та бери. Видимо не заметил, когда собирали партию. Мне противно брать от таких что-то. Вдруг заражусь еще.

— И как тебя такого брезгливого на перевозку поставили? А я так на домик соберу, с детишками будем там отдыхать.

— Смотри, что б они не подхватили чего. И если тебе больше ничего с трупов взять не хочется, то я повезу груз дальше. Устал как собака.

— Ладно, ладно. Сбрасывай этот мусор и отдыхай.

— Ага, давай.

После окончания реплики диалог заканчивается, тени людей удаляются, а грузовик стартует и едет дальше. Перед остановкой Томас успевает сказать:

— Знаешь, Терис, с такими людьми как этот охранник и водитель, я лучше нарушу клятву Гиппократата, чем буду их лечить, даже под прицелом револьвера. А теперь слушай: вылазим из машины, осматриваемся и пробуем добраться до кабинетов директора лаборатории. Там берем все документы, что можем и тихо уходим до машины. На ней уже садимся и уезжаем, вместе с этими людьми. Мы не можем их здесь бросить. Надеюсь, ты согласен. А теперь пошли, время не ждет.

Далее идет геймплейная сцена, которая завершается либо уездом на машине, либо смертью. **Конец сцены**

Сцена 6.1 (Возвращение к Мюллеру)

Описание сцены: Герои едут в грузовике с украденными бумагами в дом Мюллера. В кузове у них люди. За окном густой лес, впереди дорога. За окном сумерки.

Старт сцены: сцена начинается уже в моменте как герои едут по дороге.

Триггер окончания сцены: конец диалога с Томасом.

Диалог с Томасом:

— Будем действительно чудом, благословением Маргата, если люди в кузове смогут выжить. Что ты чувствовал, когда мы лежали среди них?

Ответить: сочувствие к их жизням, злость к охранникам.

— Понимаю. Кажется, я впервые в жизни, засомневался в своем жизненном пути. Я ведь мог лечить людей, которые обращаются с другими как с мусором. Из-за одной спасенной мной жизни, могли быть убиты 100 других.

Ответить: ты не знаешь, кого лечишь ИЛИ ты исполнял свой долг.

— Да... я просто исполняю свой долг. Моя задача спасать жизни, а не размышлять о ней. И этих людей мы спасем. Ты не кого из них не знал? Возможно, какие-то проблески в памяти?

Ответить: нет, но перстень, снятый с одного тела был знаком.

— Понятно. Такие перстни не редкость. Они бывали у многих богатых людей. Наталкивает на мысль, что эти солдаты не смотрят на статус людей. Просто обращаются с ними как с животными. Извини. Мне тяжело было собраться с мыслями там и придерживаться плана, но сейчас...

Проходит пару секунд

— Мы спасем этих людей. По крайней мере тех, кто еще дышит.

Конец сцены

Сцена 7. Прибытие труповозки

Описание сцены: герои приехали к дому Мюллера. Полночь. Округу освещают фонари. Во дворе находится Гектор

Старт сцены: герои подъезжают к дому и выходят из машины.

Триггер окончания сцены: конец диалогов с троицей.

Интерактивные возможности: поговорить со всеми. Вся сцена по сути сплошная катсцена

Томос начинает:

— Гектор! Гектор! Помоги людей Доктору Томасу отнести! Гектор!

Гектор подбегает, за ним из дома выходит Платон

— Слышу, слышу, черт подери! Вы же вроде за бумагами ездили? И что это за?.. Ты что, сбрендил? На кой черт ты трупы привез?

— Прикуси язык, Гектор, они еще живы! Они дышали, пока мы...

В диалог включается подоспевший Мюллер.

— Нет, Томас. Все из них, кроме одного уже покрыты трупными пятнами. Помоги его занести в дом.

Томас и Платон уходят.

— Что черт подери творится? Вы забрали документы? Что это за трупы? Что с Томасом?

Ответить: документы у нас. Трупы перевезли на «переработку». Томас шокирован.

— Пере что? Вас двоих пришибло?

Ответить: Нет. Мы сами пока ничего не знаем.

После ответа выходит из дома выходит Томас.

— Ну что, Томас, жить будет?

— Не знаю. Доктор Мюллер сказал, что я не в том состоянии, чтобы лечить людей. И вывел из операционной. Сказал сам займется. Значит жить будет.

— Возможно он прав. Не в обиду, но ты сейчас слишком возбужден. Рука дрогнет и все. Нет пациента. Ты должен быть более холодным как врач.

— Наверное ты прав.

— Так что с документами? Что вы узнали?

— Доктор Мюллер их забрал. Сказал, что займется ими, как закончит с пациентом. Почти все они зашифрованы, поэтому мы не скоро узнаем их содержание.

— Ладно тебе, Томас, с такого нервного диверсанта выбивать информации толку нет. Получается, остается, только ждать.

— Да.

— Значит нам нужно просто ждать, все что ты смог сделать, ты сделал, Томас. А теперь нужно отвлекься, устали мы от всего. Давно я в карты не играл. Айда сыграем.

— Я не...

— Да, да, тебя никто не спрашивал, пошли за стол. Нам нужен перерыв. Терис, ты с нами?

Ответить да или нет.

— Вопрос был риторическим, так что ты все равно сел бы с нами.

Герои переходят за стол. Играют в тысячу. Гектор продолжает разговор, пока ведут игру.

— Пока вы играли в диверсантов, осматривал лес. Дичи стало гораздо меньше. Плохой знак, возможно, нам в скором времени нужно будет искать место побезопаснее.

— Если мы не успеем окончить нашу миссию раньше. Или если сам не закончимся.

— Откуда такие мысли? Черт, мне напомнить тебе, что вы вдвоем только что считай спасли человека из плена, так еще и бумаги для Доктора забрали?

— Если спасли.

— Вы доставили его до Доктора. Томас, ты в нем сомневаешься?

— Нет, не сомневаюсь... Ты прав. Мы сделали все, что от нас зависело.

— И я о том же! Терис, скажи?

Ответить: Мне больше интересно, кого мы спасли.

— А это вопрос к Томасу и к тебе.

— Солдаты говорили, что это люди на переработку, но мы сами не знаем, о чем он говорил. Одно ясно, им подойдут и остатки тел. Возможно некоторые были перехвачены еще на этапе погребения.

— Ну, что-то общее между нами есть. Это солдаты тоже нам живыми и даром не сдались, ха-ха-ха! Хотя, знаешь, мне были б нужны их имена. Буду писать летопись о наших похождениях, как эта вся чертовщина закончится!

Правдивую и незапятнанную всякими громкими лозунгами!

— Ты, Гектор? Летопись? Насмешил.

— Смейся, смейся. В моей летописи я тебя опишу как Фома неверующий! Ты лучше скажи, чем сам бы хотел заняться после войны? Ты только представь, мы приведём страны к миру, наверняка ведь будем героями!

— Героями? Если уж мы умудрились выжить и выполнить нашу цель, то нас сочтут как кровавыми революционерами. Ха. Иронично. Но пусть даже и героями. Я дальше шел бы за Доктором Мюллером, пока не набрался бы достаточного опыта, для открытия своего госпиталя. Чума с холерой сами себя не вылечат. И возможно займусь психическими случаями, я даже занимаюсь разработкой одной процедуры от потери рассудка. Лоботомия. Рабочее название пока что.

— Не знаешь насчет лобо как ты ее назвал, но вот от эпидемий врачей всегда не хватало. Благородные цели берешь, Томас, прямо как Доктор. А ты, Терис, чем бы хотел заняться? Ну, если бы восстановил память.

Ответить: хочу остепениться ИЛИ исследовать мир ИЛИ озолотиться.

Ответ на каждую реплику по порядку:

— Дом, работа, спокойная жизнь с любимой? Да, порой и я об этом задумываюсь.

— Хо-хо, заполнять оставшиеся пустоты в мозгу красивыми видами? Да ты у нас настоящий приключенец, даже сейчас думаешь о путешествиях.

— А ты деловой оказывается! Могу предложить тебе роль редактора для моей летописи. Ну или помогай Томасу с лоба как он ее назвал. Тоже озолотишься, но у меня быстрее!

— Гектор, думаю нашему другу вначале нужно память восстановить, а уже после планы строить.

— Опять занудствуешь, Томас, помечтать уже не даешь!

Игра заканчивается, после чего один из игроков объявляет о победе, остальные идут спать в дом. **Конец сцены**

Сцена 8 (Черный дым у порога)

Описание сцены: герой находится на одной из кровати Доктора. В доме никого нет, операционная закрыта.

Старт сцены: камера «промаргивается» и фокусируется на игроке

Триггер окончания сцены: конец диалогов с троицей.

Интерактивные возможности: выйти из дома, поговорить со троицей. Вся сцена, по сути, сплошная катсцена

Разговор начинает Гектор:

Гектор, Томас, Мюллер

— Томас, я правильно, понимаю, что...

— Да, Гектор. Это дым со стороны деревни, где нас прикрыли от солдат.

— Твою же!.. Что им понадобилось от горстки стариков?!

— Хороший вопрос, Гектор. Мы не можем себе позволить неведение в нашей ситуации. Томас, Гектор. Нужно разведать, что там произошло. В случае захвата не раздумывая возвращайтесь. Наша цель сейчас важнее целостности одной деревни.

— Но...

— Никаких, но, Томас. Не тратьте время и выезжайте сейчас.

Гектор и Томас уходят. Мюллер обращается к ГГ.

— Снова мне придется оказаться у вас в долгу, Терис. Однако для вас это тоже может представлять ценность, ведь именно через эту деревню, проезжал поезд, в котором мы вас нашли.

Ответить: это хоть что-то.

— Рад слышать, что также могу быть полезен. А теперь, если нет вопросов, Гектор и Томас уже ждут в грузовике.

Конец диалога, игрок садится в грузовик, и **сцена заканчивается**.

Сцена 9 (Сожжённая фотография)

Описание сцены: герои приезжают на грузовике к окраине деревни. Многие дома разрушены, другие горят, лишь парочку из них можно назвать целыми. На улицах много трупов (как мирных, так и военных), крови и разрушенной техники. Лишь парочка стариков стоят на улицах.

Старт сцены: камера сразу фокусируется на игроке без эффектов. Герои появляются у развалин деревни и в режиме катсцены проходят в ее глубь.

Триггер окончания сцены: побег из деревни

Интерактивные возможности: поговорить с парой людей на улице, осмотреть развалины, геймплейная сцена побега, диалог с Томасом и Гектором.

Диалог начинает Гектор:

— Твари... они здесь живого места не оставили. Смертью так и прёт

— К сожалению, твоя фигура речи таковой не являются. Здесь пускали хлор. Видишь, как много солдат, с окровавленными повязками у рта?.. Полагаю противники отступали или хотели взять деревню газовой атакой, но не рассчитали ветер.

— А как защищаться от газа то?

— Взбираться повыше. Костер развести у позиций. Но в пылу битвы никак. Пойдем. Возможно, остались выжившие.

— Томас, ты хочешь пойти на место газовой атаки? Но Доктор говорил...

— Если боишься можешь посидеть в грузовике. Тут могли остаться выжившие и я не буду их бросать.

— Я?! Боюсь?! Ах ты... Пошли уже.

Герои проходят по улице деревни. Живых людей нет. Трупов в избытке. В каком-то доме слышен звук глухих ударов. Герои заходят и видят девушку, избивающую труп солдата ножом. Вокруг солдата огромное пятно крови.

— Тварь! Поскуда! Сволочь! Кха... Гнида! Кха-Кха.. Гниль! Кхкх Убогий!

— Стой! Он уже мертв! Мне нужно тебе помочь!

— Свинья! Кхх... Выродок!

— Да стой ты! Он мертв! У тебя кровь, дай мне тебе помочь!

— Помочь?! Кхах ПОМОЧЬ?! Ты тоже из этих выродков?! Тоже хочешь помочь, убивая непригодных?!

Девушка начала вставать, задыхаясь и тяжело дыша, направляя нож на Томаса. Но во время диалога девушки с Томасом Гектор находит скалку и ошеломляет девушку ударом в затылок.

— Что ты сделал?! Ополоумел?! Зачем ты ее убил?!

— Я тебе жизнь спас, будь благодарен, она вот-вот напрыгнула бы на тебя с ножом! И не убил я ее, она еще дышит... кое-как.

За окном снова начали греметь выстрелы и крики. Гектор подмечает.

— Ни секунды покоя от этих «помощников». Бежим отсюда.

— Я не могу ее бросить! Она единственная кого мы нашли живой!

— Да что б тебя! Ты не можешь воскрешать живых мертвецов, у нее легкие скоро откажут или еще чего!

— Я ее понесу, хочешь ты того или нет!

— Черт тебя подери, Терис, пошли отсюда, прикрываем Томаса!

Далее идет геймплейная сцена, где Героям необходимо уйти с локации. Противники будут бесконечно наступать, отстреливаться возможно, но бессмысленно. Подойдя к грузовику, герои уезжают. **Конец сцены**

Сцена 10 (закопанная в пепле)

Описание сцены: герои вернулись к Доктору, время вечерет.

Старт сцены: камера сразу фокусируется на игроке без эффектов. Мюллер встречает героев, подходя к ним на встречу.

Триггер окончания сцены: конец диалога с троицей и отправление спать.

Интерактивные возможности: участвовать в разговоре с троицей.
Отправление спать

Гектор, Томас, Мюллер

Диалог начинает Мюллер:

— Что с деревней?

— Нет деревни больше, Док. Её сожгли, а жителей вытравили хлором. Сейчас там идет сражение за ее останки.

— Опасения, что за нами следят не оправдались. Это хорошо. Могу продолжать работать.

— Доктор Мюллер! Здесь отравление хлором у человека, она еще дышит, но последствия отравления лишь ухудшаются!

— Зачем ты ее принес?

— В смысле?... Доктор Мюллер, это была единственная выжившая посреди деревни, она на последних силах одолела солдата, она была полностью потеряна!

— Я тебя слышал. Но зачем она здесь?

— Ну как же, лечить?

— Я вижу, что у вас благородные цели, но вы видимо не понимаете, кого принесли. Судя по розовой пене изо рта, одутловатости лица и шеи у нее выраженный отек и химическое поражение легких. Она умрет в течение ночи. При наличии лечения — в течение суток. У нашего друга Териса были

мизерные шансы. Здесь нет. И я вынужден напомнить, наша цель сейчас не лечить людей, а остановить войну. Мы не можем тратить время на симптомы.

— Что вы говорите, Доктор Мюллер? Вы же врач с огромным опытом! Я учился на ваших наставлениях, как вы можете говорить, что пациент безнадежен?

— С опытом... Что же, Томас. Я тебя слышал. Ты займешься лечением этой девушки. Я буду ассистировать. Вне зависимости от исхода, для тебя это будет полезным уроком.

— Есть!

Доктор и Томас уходят. Во дворе остаются Гектор и ГГ. Гектор начинает реплику.

— Вот тебе и Томас. Вначале разглагольствует ни о чем часами напролет, а после словно подожжённый подрывается за кого-то. Уже двух считай, что спас. Наверное. Пойдем сядем за стол, разложим карты. Нам не стоит мешать докторам.

Герои садятся за стол, где лежат карты.

Спросить: а что было с человеком из труповозки?

Вы всегда так общаетесь?

Доктор расшифровал бумаги?

Почему Мюллер боится, что нас отследят?

Нужно спросить все. Ответы по порядку:

— Доктор говорил, что волноваться не о чем и о какой-то пользе, что даст нам этот пациент. Не понял, о чем это, наверное, он имел в виду, что больной что-то может знать о документах. Хотя мне в это не верится.

— Как? Проклиная друг друга на чем свет стоит, ха-ха-ха! Мы с Томасом, конечно, немного не сходимся мировоззрением. Его святой идеалогичностью можно хоть улицы освящать. Иногда это бесит, не буду лукавить, но я, черт подери, горд, что такие люди еще остались в наше проклятое время и я рядом с ними. Осталось за ними присмотреть, чтобы они ослепленные своими идеями в капкан не угодили.

— Отрывки. Доктор не хочет делать выводы на отрывках информации, поэтому нам ничего не говорит, пока не переведет все. И видимо сегодня он это не успеет.

— Потому что нас могут отследить! Может ты забыл, со своей пустой головой, но мы устроили диверсию на одном из заводов, сбежали из плена, а также лечим «трусов, дезертиров» и прочих неудобных людей для обеих сторон. Если ты еще не понял, то мы страшные террористы, угрожающие миру и порядку. Наверное, мы еще армию собираем, благодаря которой убьем всех, вон, уже двух завербовали, ха-ха!

После всех вопросов Гектор продолжает:

— Эх, если бы за доброту Томаса нам каждый раз платили, мы бы стали миллионерами. Заграбастали себе целую базу и хер бы кто к нам сунулся! А так, хоть перед порогом смерти будем знать, что мы чисты и сделали все что могли для тех, кого находили в беде.

Спросить: ты веришь в загробную жизнь? ИЛИ а как же те люди, которых нам пришлось убить?

Ответы:

— Да. Я уже успел повидаться с нею, пока Доктор боролся за мою жизнь. Знаешь, никому бы из вас не пожелал пережить такое. Страх. Ужас. Смотришь на себя со стороны и не понимаешь, КАК ты мог потерять свою жизнь, единственную, на всякую чепуху. Сборы в пабах, стычки с какими-то уродами, бесконечные будни на бессмыслицу, которую считаешь важной. Поэтому я себе поклялся. Прожить остаток жизни так, чтобы в ней был смысл. Чтобы перед смертью, я не чувствовал, что все просрал и не сделал в своей жизни ничего действительно важного. Я умру, зная, что жил не просто так. Пока я с Томасом и Мюллером вроде даже получается.

— Ты о ком? О солдатах, что хотели перебить всех людей в госпитале? О людях, взявших нас в плен и намеревавшихся нас убить? Может о работниках завода, что возят трупы людей как какой-то хлам? Или о тех военных, что потравили друг друга, а заодно беззащитную деревню? Если ты действительно беспокоишься о них, то у тебя либо безграничное чувство сострадания к каждой твари, либо ты невероятно тупой.

После ответа на оба вопроса экран затемняется и проходит пару часов. После чего выходят Томас и Мюллер из дома.

Гектор, Томас, Мюллер

— Вот и наши спасители! Томас, как все прошло?

— Плохо. Пару дней продержится. Дальше либо умрет от отека легких, либо от заражения крови.

— Черт... Ты сделал все что мог Томас, я уверен!

— За девушку беспокоиться не стоит. Она спокойно умрет во сне. Такая возможность редко кому дается. Но возможно её ждет другой исход, если мы успеем закончить с расследованием.

— Расследованием?

— Мне удалось расшифровать документы, что вы привезли. Из них выходит, что обе стороны конфликта сейчас борются за конкретные залежи металла «вильнум». Его свойства мне пока не ясны, но для враждующих он представляет особый интерес на войне, как компонент стимуляторов, воздействующих на психику солдат, их самочувствие и повышает возможности человека в регенерации, силе и рефлексах. Выходит, что вильнум это слишком удобный ресурс для получения преимущества на войне. Но есть и последствия. Организм не может вывести этот металл, и он начинает накапливаться и отравлять человека. Но более об этом ничего не говорится. Возможно, стимуляторы на основе этого металла будут нам полезны для лечения людей или для нас самих в горячих точках. С другой стороны, найдя последствия приема вильнума мы сможем пошатнуть внутренний устой Соколов и Святых, рассказав о побочных. Нужно изучить этот вопрос.

— Так человек, которого мы спасли с завода, был отравлен этим металлом?

— Да. Тела людей, активно принимающих стимуляторы после смерти, увозят на переработку, для повторного использования вильнума. Этот металл крайне редкий, поэтому за тела покойников и даже живых людей активно ведется борьба, чтобы добыть из них осевший вильнум.

— Так вот почему, лечение смертельно раненых в боях людей сейчас никому не нужно...

— Да, Томас. Эффективней напитать новых людей стимуляторами и отправить в бой, чем поддерживать умирающего. Мы можем использовать эту информацию себе на пользу, но предварительно, нужно собрать данные. Томас, Гектор. С завтрашнего дня нужно отправиться в тыл Соколам и Святым, и взять анализ крови у солдат. Не важно каким способом. Больных я возьму на себя, но медлить нам нельзя. Боевые действия и так ступают нам на пятки.

— Сделаем.

— Отлично. Терис, также должен просить вашей помощи и в содействии, и в крови. К сожалению, мне не удалось узнать, что с вами случилось, что вы оказались в том поезде и вряд ли уже узнаю. Но, судя по всему, вы один из подопытных этих препаратов и ваша кровь тоже имеет ценность. В обмен на

вашу помощь я обязуюсь заняться вопросом вашей интоксикации, при ее проявлении.

После этих слов экран тускнеет, и игрок падает без сознания. **Конец сцены.**