Сценарий “основной сюжетной линии” - “**Призрачные Надежды**”

Автор сценария - Андрей Бабиченко (Asomnia)

Редакцию выполнил – Максим Васильев (Madenn Floss)

**STORIES FROM THE JAYO**

Дата написания 14.11.20

Дата редакции 30.11.20

Сценарий “Призрачные Надежды”

***Пролог***

Игра начинается с небольшого повествовательного элемента - “**сцена - 0 - Новая эра**”, где под различные старческие голоса, повествуются уже произошедшие, или едва наступившие события.

На фоне голосов актёров, эмбиента и прочих звуков, что сопровождают визуальный ряд, едва различимо чирканье пишущего приспособления по бумаге.

**Сцена - 0 - Новая эра:**

Начало сцены:

**Анимированный фон-1** - демонстрируется огненный закат над полем, на дальнем плане виден город, что охвачен пожаром, а высоко над ним, выглядывает из облаков дирижабль, нещадно скидывающий вереницами бомбы.

На переднем плане, под самим городом, простёрлись линии траншей, и сотни касок, едва выглядывающие из них. Грохочет шум войны, картину сотрясают разрывы и трассеры станковых пулемётов. Всё это стремительно затихает, когда начинает говорить “***бодрый старческий мужской голос***”, он честно и без прикрас рассказывает о событиях:

**Бодрый старческий мужской голос**:

*А куда было деваться? Ситуация, конечно, патовая. Все прекрасно понимали серьёзность сложившегося, но никто не желал по-настоящему воевать.*

*Мы видели их, а они нас. Это были такие же лопоухие мальчишки с ветром в голове, ушедшие на фронт за приключением, что в итоге стремились стрелять выше голов, имитируя бой.*

*Всё менялось в худшую сторону, когда на том или ином отрезке появлялся штабной офицер. Он-то сразу понимал, в чём дело, и поднимал батальон в атаку.*

*Тогда, нас разделяли буквально каких-то… сто метров, да искалеченная земля.*

**Анимированный фон-2** - демонстрируется небольшой европейского стиля городок, пострадавший в ходе военных действий, а потому, массовые завалы, обвалившиеся стены и крыши домов - обыденное явление.

Словно на фотокарточке, позируя для фотографа, посреди руин, стоит молодая девушка в белом фартуке и повязкой с красным крестом на плече. Верно самому игроку, она приветливо машет рукой, но позже, отвлекается на приближающийся гусенично-паровой транспорт и бежит к нему.

По мере того, как с транспорта разгружают людей (лежачих или стоячих), к игроку обращается “**сострадательный старческий женский голос**”, рассказывающий о тех событиях:

**Сострадательный старческий женский голос:**

*Да! Кто бы только мог подумать, что мир способен настолько быстро измениться?*

*Ещё вчера, всё было на лошадях, а рабочие руки были незаменимы в производстве. Но едва случилась технологическая революция, как всё перевернулось вверх тормашками.*

*События развивались настолько стремительно, что мы едва ли поспевали устанавливать механические лазареты, да помогать пострадавшим.*

*Сколько людей тогда через нас прошло и скольким мы, к сожалению, не сумели, или что ещё более ужасно - не успели помочь.*

*Мне страшно представить, что бы получилось, если бы не эта сила пара…*

**Анимированный фон-3 -** демонстрирует послевоенный период, показывая улицы некоего отстроенного городка, которые полны бездомных и просто обездоленных людей. Они лежат в грязи, прислонились спинами к стенам зданий и заискивающе вглядываются в глаза прохожим, что осторожно их обступают.

На общем фоне слышна городская суета, рёв моторов паровых двигателей, ржание лошадей, но, всё это приглушается, когда начинает говорить “**озлобленный старческий мужской голос**”, рассказывающий о последствиях произошедшего:

**Озлобленный старческий мужской голос:**

*Их “континентальная империя” уже давненько находилась в состоянии агонии и вот-вот, как должна была прекратить собственное существование.*

*Все эти, паровые ядра и паровые стержни - новомодные штуки, которые только приблизили множество бед. Кто ответит за то, сколько в итоге стало безработных!?*

*Сколько мужчин, теперь не могли прокормить свои семьи, так как их рабочие места заняли машины!*

*Недовольство было сильное… Забастовки и стихийные протесты разгоняли, часто применяя оружие. Кровь, что ещё не успела впитаться в землю, теперь полилась по промышленным кварталам…*

*И никто не желал что-то с этим делать! О людях словно немедля позабыли и бросили на произвол судьбы.*

Затем, данное повествование моментально прекращается, переходя к заключительному - “**чёрному фону-4**”, на коем абсолютно ничего не изображено. Нет ни звуков, ни музыки. Пауза держится пару секунд, прежде, чем пока незнакомый и явно отличающийся (более молодой, чем предыдущие голоса), голос, скажет:

**Неизвестный:**

*Я не бежал от чего-то конкретного, как это почему-то считают многие!*

*Я не желал трусливо скрыться или улизнуть от цивилизации!*

*Прогресс, он… всегда неизбежен. Но, вместе с ним, обязательно приходит и нравственное падение любой цивилизации. Мне выдалось застать гонения, коим подвергали алимцев. Их Империя пала, развалившись на тысячу независимых осколков.*

*То, что раньше являлось благодетелью - помощь ближнему и бескорыстность, - ныне почему-то считается моветоном. Родись я в другое время, а не застань это, может быть, я бы и сумел смириться.*

*Но сейчас… она… она показала мне цель, к которой я обязан стремиться.*

*Это место, эта потерянная тайна…*

*Немногие слышали о нём раньше. Кто-то считает легендой предков, а кто-то - выдумкой современников. Катарсис - с их слов, - это место, где можно будет всё исправить.*

*Прошлое. Настоящее. Грядущее.*

*Она обещала мне это. Она поможет мне!*

*Пускай, это и произойдет на фоне приближающихся ядовитых облаков и тысяч павших сыновей народов, где бушует безумие… Я!*

*Я сохраню наследие.*

Конец сцены.

С последними словами “неизвестного” рассказчика, повествование прерывается, происходит переход к “**сцене - 1 - Тихомир и Новая Надежда**”, где игрока знакомят с протагонистом и его наставником.

**Сцена - 1 - Тихомир и Новая Надежда:**

Начало сцены:

Камера берёт средний план, демонстрируя игроку комнату протагониста истории - **Тихомира**, уснувшего за рабочим столом, прямо над некими записями, что он ведёт. Немедля происходит удар от стремительно открывшейся двери, Тихомир просыпается, нечаянно переворачивая чернильницу и заляпывая собственные записи.

Молодой человек, пытается спасти исписанную текстом бумагу и на скорую руку, убирает ещё не пострадавшее, чем делает только хуже. Чуть ли не сваливая всё в кучу, Тихомир размазывает пятно чернил и даже выговаривает:

**Тихомир:**

*Ай-ай! Да что же я такое творю!*

Камера переходит к “первому лицу” и, словно показывая мир (каюту Тихомира) глазами Тихомира, что постепенно поворачивает свою голову к источнику шума, пока наконец не видит спортивной формы женщину, которая опёршись спиной о проход вопрошающе смотрит на Тихомира. Пускай, сейчас, корпусом она не полностью развёрнута к протагонисту, глазами, она следит за ним.

Случается, непродолжительная пауза, Тихомир сглатывает слюну и женщина, беря ситуацию в свои руки, проходит по каюте. Она бесцеремонно садится в кресло напротив Тихомира, и выждав некоторое время, непонимающе приподнимает плечи, как бы обращаясь к самому Тихомиру и ожидая его реакции.

Тихомир, не совсем понимая, что происходит и всё ещё не отойдя от резкого пробуждения, незатейливо спрашивает:

**Тихомир:**

*А… вы…*

На это, женщина подносит руку к губам, плотно прикрывая рот и приподнимает одну бровь, из-за чего, Тихомир продолжает:

**Тихомир:**

*Видимо ошиблись каютой. Я вообще-то здесь живу!*

Женщина не обращает внимания на данные слова и со стола, что находится рядом с креслом, нагло берёт толстую тетрадь, которую принимается листать и стеснительно ухмыляясь, время от времени поднимая глаза на Тихомира.

Конец сцены.

Камера, наконец переходит к своему обычному (игровому) положению, а незнакомка, вступает с Тихомиром в диалог:

**Улада:**

*У тебя что, память отшибло? Ты совсем не узнаёшь человека, которому обязан своим местом на этом судне?*

Варианты ответов игрока:

1. Профессор Остревиденова?
2. Эх… что-то я не могу припомнить. Простите…?

Ответы Улады:

1. О-о, значит не всё потеряно! Я гляжу, Вузолев, ты решил податься в писатели? Раз уж так, то зачем тогда пошёл в Университет Естественных Наук? Ну да не важно. Как твой наставник в этой экспедиции, у меня к тебе есть одно необычайно важное дело.
2. Как всё печально, Тихомир. Знаешь, когда ко мне пришло рекомендательное письмо от учёного сообщества на твой счёт, я была несколько иного, положительного мнения о тебе. Неужто меня провели… Хм, помочь в этом вопросе, мне может только одна вещь, что связана с тобой. Ты же не желаешь подвести своего наставника, а?

**Тихомир:**

*Чего вы от меня… То-есть, чем я могу…*

*Я имею в виду - что я должен сделать?*

**Улада:**

*А дело в том, Тихомир, что как твой наставник, я - Улада Остревиденова, которая путём невероятных усилий наконец добилась осуществления этой рисковой экспедиции, нахожусь в состоянии некоего смятения.*

*Ответь честно, тебе знакомо имя Драговита Пидлегова?*

**Тихомир:**

*Господин Мануфактурная Цепь? А он тут причём?*

*Ведь наша деятельность не связана с торговлей, разведкой или, там, добычей!*

**Улада:**

*Он спонсор всего этого безобразия.*

Улада встаёт с кресла, проходится по каюте Тихомира, аккуратно ложа на место ранее взятую тетрадь.

**Тихомир:**

*Тогда… в чём может быть проблема?*

*Профессор Остревиденова?*

На это, Улада с серьёзным выражением лица и слегка взволнованным голосом произносит:

**Улада:**

*Он здесь, на борту. Так быть не должно.*

Происходит пауза, Улада медленно проходит по каюте Тихомира, из-за угла заглядывая в иллюминатор, а затем, медленно закрывая дверь в саму каюту Тихомира и продолжая:

**Улада:**

*Мне просто необходимо точно знать, что всё это мероприятие - не какой-то там очередной фарс или тёмные делишки богатеев. И здесь, свою лепту в историю, вносишь именно ты, Тихомир.*

*Я доверяю тебе, Вузолев. Всё-таки, стала бы я тебя брать в эту экспедицию, если бы сомневалась на твой счёт?*

*Осталось только понять, желаешь ли ты мне помочь?*

Закончив речь, Улада становится перед героем, строго складывая руки на уровне груди и грозно поглядывая на протагониста. Тихомир тем временем, вновь слышимо сглатывает и неуверенно произносит:

**Тихомир:**

*Ну-у, я…*

На что, Улада даёт ответ, коему юный студент, увлечённый наукой и открытиями, не в силах воспротивиться:

**Улада:**

*За помощь, я дам тебе то, о чём ты всегда мечтал и к чему всегда стремился, едва войдя в торжественные двери Университета Естественных Наук Соединенного Королевства.*

*Я дам тебе открытие, что не только озолотит, но и прославит, как никого до тех, кто жил прежде.*

Закончив речь, на лице Улады появляется довольная ухмылка, а протагонист, немного прождав, кивает пару раз, соглашаясь.

Тем временем, Улада вновь садится в кресло и перекладывая ногу на ногу, **объясняет цель первого задания игрока**:

**Улада:**

*Для начала, мне необходимо, чтобы ты наведался в мою каюту.*

**Тихомир:**

*А зачем это?*

**Улада:**

*Дай договорить, ладно?*

*Мне необходимо, чтобы ты забрал из моей каюты кое-какую безделушку. Это такая крохотная коробочка, лежащая в моём сундуке.*

*Ключ от сундука я тебе, естественно, дам, так что, как только обратишься, обещаю, я обо всём тебе поведаю.*

*Даю слово, как твой наставник, конечно.*

Варианты ответов игрока:

1. А вы что будете делать?
2. Как мне найти вашу каюту?
3. Как мне попасть в вашу каюту?
4. Я всё сделаю.

Ответы Улады:

1. Ждать. Глупый вопрос, Тихомир. Я буду ждать здесь, прямо в твоей каюте. Может быть, почитаю, что-то ещё из твоих творений, м-м? Ладно, по поводу последнего, я просто шучу.
2. Выйдешь на общую палубу, а там и не заблудишься. Она прямо напротив твоей. В любом случае, тебе необходимо изучить внутренности “Надежды”. Так, кстати, называется наше экспедиционное судно, чтобы ты был в курсе дела.
3. Зайдёшь через дверь. В чём проблема?
4. Тогда, я буду тебя ждать.

Диалоговый фрагмент заканчивается, действие переходит в игровую стадию и игроку передаётся управление персонажем. Но, прежде, Улада достаёт из кармана брюк ключ и передаёт Тихомиру, чтобы тот сумел удачно исполнить свою роль. В дальнейшем, игрок должен покинуть свою каюту и выйти на “**общую палубу**”.

Однако, перед этим, игрок может на какое-то время задержаться в своей каюте и взглянуть на то, как его дожидается Улада, бесцеремонно пользуясь теми или иными вещами Тихомира, а также, время от времени, *давая комментарии относительно невыполнения им своего задания:*

“Чего ты ждёшь?”;

“Ох, интересно, как скоро ты поймёшь, что тебе необходимо делать?”;

“Вузолев, ты хоть и мой подопечный, но не советую тратить моё время зря!”;

“Хочешь проторчать здесь со мной? Хорошо, я не против”

“Время - оно идёт Тихомир. Неустанно”

“М-м, интересно, как ты отнесёшься к тому, если я начну вслух читать твои эротические стихи, что посвящены… о-о, кажется ты с ней и виделся всего-то один раз”.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

В конечном итоге, игрок покидает свою каюту, переходя в следующую локацию - “**Общая палуба**”. Открывается вид на водную гладь и стремительно удаляющийся пейзаж суши. Протагонист, даже набирает полную грудь воздуха, произнося:

**Тихомир:**

*Невероятно. Сколько же я проспал и, когда именно уснул, чтобы пропустить отправление корабля?*

*Правда, мы поднялись на борт, на рассвете. Неудивительно, что я ничего не запомнил и даже не увидел само название судна.*

Игрок, немного проходит по общей палубе, встречая **мини-сцену**, с отчиткой боцманом двух матросов, что виновато повесили головЫ. Данная мини-сцена, развивается у ряда не погруженных в трюм ящиков, что аккуратно уложены у трубы дымохода корабля.

Пока игрок не подведёт персонажа на достаточную дистанцию, он не слышит разговора боцмана с матросами, лишь наблюдая жестикуляцию. Подобравшись же на достаточную дистанцию, игрок застанет следующий диалог:

**Боцман Збигнев:**

*На что это вы, черти поганые, рассчитывали, а?*

*Мы даже не успели толком от берега отойти, а вы уже принялись маяться от безделья!*

*Конечно, мы ещё не до конца знакомы, но раздери меня Кракен и прочие Водные Стражи, если я позволю вам нарушать дисциплину!*

*Чтобы вы знали - господин Пидлегов, нанял меня на это судно, чтобы следить за избеганием любых нарушений, касающихся экипажа. А капитан Едржей, пожалуй, согласится с моими убедительными доводами бросить вас за борт, если я ещё раз узнаю, что вы прикоснулись к бутылке.*

*Вы меня поняли?*

Матросы не отвечают, они лишь виновато кивают, соглашаясь со словами боцмана. Игрок же, по собственному усмотрению, может подойти к боцману и завязать с ним короткий диалог:

**Тихомир:**

*Простите, я могу задать вопрос?*

**Боцман Збигнев:**

*Что? Ты не слишком то и смахиваешь на матроса, малец. Уж больно щупл и… девковат на вид.*

**Тихомир:**

*Вообще-то, я помощник профессора Улады Остревиденовой!*

**Боцман Збигнев:**

*Тогда, забудь мои прошлые слова. Можешь считать, что я обращался к тому, что стоял за твоей спиной.*

Протагонист самостоятельно оборачивается, но никого за собой не замечает. Боцман на это немного недовольно покачивает головой и спрашивает:

**Боцман Збигнев:**

*Я чем-то могу послужить профессору Остревиденовой?*

Варианты ответов игрока:

1. Я действую от лица профессора Улады Остревиденовой и должен попасть в её каюту. Подскажите, куда мне именно идти?
2. А, за что вы их отчитываете?

Ответы Збигнева:

1. Прямо. (Збигнев удивлённо пожимает плечами и указывает направление вытянутой рукой)
2. За грубое нарушение дисциплины. На борту “Надежды”, в отличии от других суден, имеется свой особенный свод нерушимых правил. Эти же два поганца, помимо того, что укрывались от прямых обязанностей и стащили с кухни целый бутыль спиртного, ещё умудрились и в кости играть!

Етить их мать, да простит меня господин Пидлегов за такую откровенность, если я закрою на такое глаза!

На этом, диалоговый фрагмент заканчивается, игрок следует далее по “**общей палубе**”, пока не доходит до следующей **мини-сцены**: двое людей, стоя у леерных ограждений корабля, взирают на море, покуривая сигареты и что-то между собой обсуждая.

Как и ранее, пока игрок не подведёт персонажа на достаточно близкую дистанцию, он не сумеет расслышать тамошнего разговора. Подойдя же на достаточную дистанцию, игрок застанет следующий диалог:

**Годимир:**

*Я не согласен с таким решением.*

*Всё должно быть взвешенно и адекватно. А ваши методы, доктор Яромир, они…*

**Яромир:**

*Критикуете меня? Тогда, как вы допустили, что на борт попал больной человек? Замечу, вы здесь были первыми и принимали экипаж, а не я!*

**Годимир:**

*Я гляжу, вы желаете сделать ремарку в сторону моих медицинских познаний, не так ли? Не боитесь услышать честный ответ человека с образованием и дипломом в медицине?*

**Яромир:**

*Вам до медицины, как свинье до апельсинов.*

Диалог прерывается, так-как персонажи замечают протагониста, что слушал их и теперь, они отвлекаются уже на него (Тихомира):

**Годимир:**

А-а… э-э… вам чем-то помочь?

**Яромир:**

Вы что, подслушивали нас?

Варианты ответов игрока:

1. А, о чём вы говорили? На борту кто-то болен?
2. Я действую от лица профессора Улады Остревиденовой. По её распоряжению, иду к ней в каюту.

Ответы Яромира:

1. Это не ваше дело.
2. Ну так и идите, куда шли. В чём проблема?

Двигаясь дальше, игрок наконец доходит до **прохода**, что ведёт в «**Каюту Улады**». Внезапно, из-за угла данного прохода, откуда открывается доступ в иные (недоступные) каюты экипажа, бодрым шагом, показывается мужчина с пышными закрученными усами.

Мужчина останавливается посреди прохода на секунду и подозрительно всматривается в протагониста, после чего, лезет рукой к себе в карман жилетки и достаёт оттуда **позолоченные часы на цепочке**. Раскрывая их и непродолжительно сверяясь со временем, мужчина щелчком закрывает часы, удаляясь куда-то в сторону “**капитанского мостика**”.

Когда же игрок подходит к двери, что ведёт в каюту Улады Остревиденовой и **взаимодействует** с ней, персонаж дёргает за ручку двери и оказывается, что та наглухо закрыта. Протагонист, даже комментирует данную ситуацию следующим образом:

**Тихомир:**

*Да не может быть!*

*Да неужели!*

*Она что, забыла мне сказать о том, что заперла дверь на ключ?*

Протагонист разозлённо разводит руками, делает ещё несколько попыток войти в каюту, но те оказываются тщетны. В итоге, ударив по двери кулаком, герой потирает подбородок и выдаёт следующее:

**Тихомир:**

*Я же не могу вернуться ни с чем, так?*

*Должен быть как-то иной способ попасть внутрь. Хотя бы… крошечный!*

В итоге, игрок оказывается перед первой задачей - “**попасть в каюту Улады Остревиденовой**”. Исследуя местность, игрок подходит к расположению каюты с иной стороны, обнаруживая там приоткрытый иллюминатор.

Протагонист в свою очередь, комментирует данную находку:

**Тихомир:**

*Хм, а вдруг мне удастся туда пролезть?*

Игрок, принимая данный комментарий за прямое указание, делает, как и сказал персонаж. В итоге, Тихомир, с превеликим трудом, но подтягивается и кое-как пролазит в иллюминатор, неуклюже падая с его иной стороны, оказываясь прямиком в каюте Улады Остревиденовой.

Внутри, царит атмосфера былых путешествий: на стенах расклеены карты с пометками и местами в коих ещё предстоит побывать. Стеллажи и полки, ломятся от зачем-то захваченных с собою артефактов археологических находок, деля эту территорию с личными вещами самой Улады, что раскиданы тут и там.

Постель её не убрана, посреди комнаты валяются сапоги, а на стуле, что приставлен к рабочему столу с выдвинутым ящиком, свисает нижнее бельё.

Игрок, исследует здешнюю локацию, чтобы найти требуемый ранее Уладой предмет - “**компактную коробочку**”. Ради этого, **игрок обнаруживает под кучей всякого тряпья сундук** Улады и открывая его ключом, долго копошится там. В итоге, протагонист находит искомый предмет и выпрямляясь, на вытянутой руке демонстрируя его.

В Тихомире просыпается желание открыть коробочку и узнать, что же в итоге скрыто внутри. Руки его жадно обхватывает крышку, уже слышен щелчок замка, как Тихомир произносит:

Тихомир:

*Нет. Нет… Остановись! Это не правильно!*

*Это же её вещь, а не твоя.*

В итоге, Тихомир перебарывает в себе желание раньше времени раскрыть **тайну коробочки** Улады и, может, как двигаться к выходу, так и обследовать жилище Улады дополнительно.

Подходя к рабочему столу Улады, игрок может **взаимодействовать** с оставленными здесь “**газетными вырезками**”, которые протагонист берёт в руки, пробегаясь глазами по строкам, а затем, специально для игрока, зачитывая-делая умозаключение по сказанному там:

**Тихомир:**

*Оказывается, профессора Остревиденову, лишили статуса члена Всемирного Научного Сообщества.*

*В одной экспедиции, она наткнулась на скрижаль, где весьма отдалённо что-то говорилось о древней прародине алимцев. То откуда они пришли, прежде чем закрепиться на Алиме. Улада заявила - что это ещё не открытая и не нанесённая на карты земля. Возможно там может храниться технологическое могущество, которые нам ещё только предстоит познать.*

*Она так упорно искала возможность организации экспедиции на край света, что в итоге была обвинена в сотворении фальсификации.*

*Скандалы… Общественные суды… Она поставила на кон само своё существование в летописях научной истории, лишь бы отправиться неизвестно куда и неизвестно зачем.*

Прочитав - поведав информацию игроку, Тихомир откладывает газету и покидает каюту Улады Остревиденовой через дверь, которая уже почему-то оказывается не закрытой, на что, герой также даёт комментарий:

**Тихомир:**

*Это, что… шутка какая-то?*

Осторожно покидая каюту и озираясь по сторонам, Тихомир сталкивает с ранее не представленным, но уже увиденным - **Господином Стаковски**. Проистекает “**сцена - 2 - знакомство со Стаковски**”; где, едва выйдя из каюту Улады, Тихомир натыкается на господина Стаковски.

**Сцена - 2 - знакомство с Господином Стаковски**:

Начало сцены:

Покинув Каюту Улады Остревиденовой, Тихомир тотчас натыкается лицом к лицу с ранее уже увиденным человеком - обладателем пышных закрученных усов, что расхаживал по палубе, как у себя дома. По-началу, Тихомир не знает, что сказать и пытается уйти, но господин Стаковски, всякий раз преграждает путь, в итоге, спокойным тоном, произнося:

**Господин Стаковски:**

*Что вы здесь делаете? Вы явно не расположены в данной каюте.*

Варианты ответов игрока:

1. Я действую по распоряжению моей наставницы - Улады Остревиденовой.
2. А вам какое дело? Кто вы вообще такой? Представьтесь.

Ответы Господина Стаковски:

1 - 2) Понятно.

Господин Стаковски, насильно и тщательно принимается обыскивать героя, но, удивительным образом не найдя ничего искомого, немного отходит и затем спрашивает:

**Господин Стаковски:**

*Где сейчас Ваша наставница? Отвечайте честно.*

Варианты ответов игрока:

1. (Соврать) Понятия не имею.
2. (Сказать правду) Она… у меня в каюте. Я должен доставить ей личную вещь.

Ответы Господина Стаковски:

1 - 2) Я понял.

Далее, без лишних слов, а также умело расправив ранее помятую от обыска одежду на Тихомире, Господин Стаковски оставляет протагониста. Прежде чем уйти, вдруг остановившись, развернувшись подойдя и похлопав Тихомира по плечу.

Конец сцены.

Герой, переводя дух, делится с игроком своим мнением касательно случившегося:

**Тихомир:**

*Интересно, и кто это ещё такой был? О чём ещё Улада решила не ставить меня в известность?*

Но, далее это рассуждение не развивается, так-как, игрок следует обратно в свою каюту без всяких эксцессов. Заходя в неё, Тихомир передаёт Уладе необходимый предмет - **чёрную коробочку**. Улада тотчас, осторожно забирает предмет у Тихомира.

Она, невидимо для игрока, развернув к себе, приоткрывает предмет и позже, ласково закрыв крышку, произносит:

**Улада:**

*Долго ты. Неужели нашёл где потеряться?*

**Тихомир:**

*Я… Я встретил одного человека. Очень странного человека. Он спрашивал о вас.*

**Улада:**

*И что ты ему ответил, Тихомир? Хотя, нет, не говори.*

*Хм. Должно быть, это был Стаковски… Видишь ли, он инспектор на корабле, действующий от лица нашего общего спонсора. Возможно, он что-то прознал, или… у него имеется совсем иное распоряжение.*

*В любом случае, я тебе обязана. Так что, мы либо продолжим наш ранний разговор, либо, тебе есть что мне сказать ещё?*

Варианты ответов игрока:

1. В вашей каюте, я нашёл газету о вас.
2. Почему дверь в вашу каюту была заперта?
3. Пожалуй, что, нет.

Ответы Улады:

1. Значит ты уже знаешь, как с заслуженными археологом, обошлись прыщавые задницы совета, никогда не выходящие за стены храма науки. Я… я действительно многое тогда поставила на том открытии. И знаешь, что, Тихомир? Я поступила опрометчиво! Мне следовало развивать свой план шаг за шагов. И главное - делать это в тайне от других.

Что же, раз уж ты всё теперь знаешь обо мне и скрывать мне более нечего - поздравляю. Считай, мы стали гораздо ближе.

1. О! Может, я просто позабыла об этом? В любом случае, ты же как-то справился, а, Тихомир?
2. Раз уж лишних вопросов более нет, и ты помог мне, я могу тебе доверять.

Улада Остревиденова вновь закрывает дверь в каюту и подходя со стороны к иллюминатору, произносит:

**Улада:**

*Так вот! Мне необходима твоя помощь в пустяковом расследовании, если можно так выразиться.*

Улада останавливается в своей речи, она выглядывает со стороны из иллюминатора и не видя там никого, продолжает:

**Улада:**

*Как я и говорила тебе раньше, Тихомир, на судне я точно видела самого спонсора этой экспедиции - Драговита Пидлегова. Видишь ли, чаще всего в подобные долгие путешествия, максимум кто присутствует со стороны инвестора, так это - инспектор, что следит за всем и непосредственно отчитывается.*

*Но, вот что странно, на корабле есть Стаковски, с чьими невероятными усами ты уже знаком. Он нанят за наблюдением хода экспедиции и, одновременно с этим, на борту, я однозначно видела самого Пидлегова. Правда, все, кого я об этом уже успела опросить, почему-то утверждают обратное - что как раз Пидлегова на борту быть никак не может.*

*Тут уж, мой дорогой студент, есть всего два варианта: либо я сошла с ума, либо… мне врут другие. И я даже не могу сказать, что хуже.*

**Тихомир:**

*Но…!*

**Улада:**

*Но, помимо этого, ещё есть и ряд лиц, чьё наличие в экспедиции крайне странно. Видишь ли, подобных людей, на столь рискованное мероприятие, берут разве что в самом крайнем и безвыходном положении.*

*А Господин Мануфактурная Цепь, явно не из тех, кто любит рисковать. Так что, если поможешь мне в этом деле - сумеешь разобраться: кто они и что здесь делают; тогда я…*

**Тихомир:**

*Но я…!*

Тихомир собирается то ли перечить, то ли отвергнуть будущее предложение, как внезапно, Улада подходит к нему. Она демонстрирует ранее полученную **чёрную коробочку** и октрывает её. Взору игрока и протагониста предстает левитирующий крохотный камень, удерживаемый цепочкой.

Улада тем временем, начинает свой рассказ, к какому именно месту стремится экспедиция и что это вообще за камень такой - “**сцена - 3 история улады**”:

Улада:

*Удивительно, не так ли? Я нашла его в ходе одной экспедиции. Месте, где была скрыта древняя скрижаль, принадлежащая алимцам. Или тем, кто был до них…*

В момент данного диалога Улады, **происходит переход к отдельной сюжетной ветви**, связанной с историей Улады- **сцена - 3 - История Улады.**

Едва игрок прослушает (проиграет) данную историю, как повествование возвращается обратно к каюте Тихомира, где видно, как Тихомир, не в силах совладать с манящим искушением камня, тянет к нему свои руки.

Улада, видя это, моментально захлопывает **чёрную коробочку**, крепко сжимая её в руках и пряча себе за спину, произнося:

**Улада:**

*С помощью этого, они делали хуэлы - летучие корабли. А теперь, представь, что может ожидать тебя, Тихомир?*

*Власть. Слава. Деньги. Женщины.*

*Всё это, ты получишь с открытием ещё неведомой земли. Даю тебе слово. Просто поверь в меня и мой многолетний опыт. Помоги узнать об этих людях побольше и что именно затевает сам Драговит Пидлегов.*

Получив массу информации и будучи ошарашенным увиденным, Тихомир отшатывается назад и оседает на кресло, где ранее сидела Улада. На лице его явно читается переутомление, будто продемонстрированный камень, произвёл на Тихомира неизгладимое впечатление и чувство, высосавшее все силы.

Парень берётся за голову и усмехнувшись отвечает:

**Тихомир:**

*Ну, ладно.*

Улада довольно принимает ответ ученика и похлопав его по плечу, отправляется к двери - выходу из каюты, а Тихомир, внимательно следит за ней.

Ладонь Улады уже ложится на дверную ручку, кажется, что она вот-вот, как покинет каюту Тихомира, но, вместо этого, просто проводит по ней рукой, а затем и вовсе прижавшись спиной к двери, уведомляет о общей цели игры:

**Улада:**

*Тогда, слушай и запоминай.*

*Я назову тебе ряд имён, а также их роль на корабле. А ты в свою очередь, проверь этих людей, насколько сумеешь. Поинтересуйся их прошлым. Узнай, откуда они взялись на корабле и чем здесь заняты. А главное - попробуй из них выудить, если конечно получится, где же именно находится Пидлегов.*

Тихомир, согласно кивает головой и достаёт из-за пазухи записную книжку, куда записывает в будущем сказанные Уладой слова:

**Улада:**

*Начни с Добрана - он корабельный кок и найдёшь ты его в соответствующем месте. Когда ты его встретишь, я думаю, поймёшь, из-за чего он у меня вызвал подозрения.*

*Наведайся в медицинский отсек, и попробуй что-нибудь разузнать о Яромире. Он… странный. От него словно веет смертью и тайной.*

*Не забудь про капитана “Надежды” - Едржея. С виду, он вроде неплохой человек, но, насколько мне известно, имел дурную репутацию раньше. А это важный фактор, чтобы агенты самого богатого промышленника во всём Соединённом Королевстве, не стали искать с тобой встречи.*

*Наконец, загляни в машинный отсек. Там есть один парень - Владо. Механик, но, почему-то работает всегда отдельно, словно у него особое распоряжение от капитана или вроде того.*

*Узнай, не скрывает ли он что-нибудь.*

Тихомир записывает всё сказанное Уладой, захлопывает записную книжку и в этот самый момент, Улада собирается покинуть его каюту, как Тихомир останавливает её:

**Тихомир:**

*А ты… Вы!*

*Что будете делать Вы и где мне вас потом искать?*

**Улада:**

*Не беспокойся мальчик, я тебя потом сама найду.*

*Дел у меня хоть отбавляй.*

С этими словами, Улада бросает протагонисту прощальный жест и откровенную улыбку, покидает каюту. Тихомир, остаётся наедине с самим собой. Перед игроком, восстаёт новая и уже глобальная задача.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# ***Середина (Развитие)***

С этого момента, игрок волен исследовать весь корабль, чтобы узнать истории поставленных по заданию персонажей. Осуществлять это игрок может в любом ему удобном порядке. Правда, иногда будет вынужден возвращаться к уже знакомым персонажам, чтобы те как-то могли помочь разговорить других.

Едва наступает геймплейный элемент, сам Тихомир вновь принимает стоячее положение. Он в общих чертах, сугубо ради игрока, проговаривает цель задания:

**Тихомир:**

*Значит, профессор Остревиденова желает, чтобы я ей содействовал. Хорошо.*

*Мне надо как-то разговорить или банально разузнать хоть что-то о: капитане Едржее, коке Добране, докторе Яромире и неком механике Владо.*

*Конечно же, ещё остаётся сам господин Мануфактурная Цепь - Драговит Пидлегов, но, думаю, это будет ещё той невыполнимой задачей.*

*В любом случае, поглядим, что из этого у меня выйдет.*

Так-как, в каюте игроку более делать нечего, тот покидает оную и выходит в “**общую палубу**”. Вокруг водная гладь. На самой же палубе тем временем малолюдно, в округе постепенно поднимается ветер, чем развеивает различные незакрепленные, лёгкие объекты.

Сам же герой, осязая небольшую прохладу, потирает руки.

В рамках сценария, по-умолчанию, будет первоначально освещена “**история Добрана**”, которая начинается с того, что игрок посещает “**столовую - кухню**”.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

“**История Добрана**”:

Данный сюжетный момент начинается с того, что игрок заходит с “**общей палубы**” в “**столовую**”, сопряжённую с “**кухней**” (недоступным игроку переходом). Взору предстаёт ряд обеденных столов, несколько светильников под потолком, да стойка в самом конце помещения, откуда начинается переход в “**кухню**”.

Заходя в “**столовую**”, игрок наблюдает, что за одним из столов, сидят двое матросов, которых ранее, уже отчитывали на “**общей палубе**”, а делал это - боцман Збигнев. Сами матросы прибывают навеселе, задорно смеются и обсуждают следующее:

**Георг:**

*Ха-ха, как он нас орал, помнишь?*

*Этот боцман - болван, каких свет не видывал. Считает, что мы всерьёз воспримем его пустозвонные угрозы.*

**Чеслав:**

*А!* (утомительно отмахивается)

*Наливай ещё.*

*А как-иначе-то? Пидлегов - старая жаба, выделил чересчур маленькое жалованье, чтобы я горбатился здесь весь день напролёт.*

Данные матросы, являются сейчас единственным посетителями в столовой. Они ведут себя вызывающе, хохочут, кричат неразборчивые фразы, громко постукивая деревянными кружками, да время от времени, освежая те напитком из бутылки.

Они никак не реагируют на появление протагониста, а потому, игрок ведёт персонажа далее по локации, пока не доходит до стойки, где стоит упитанной внешности мужчина, что сейчас занят протиранием различной посуды.

Заметив приближающегося протагониста, мужчина отложит кухонное полотенце, а на его лице, вдруг появится откровенная и широкая улыбка. Несмотря на то, что за спиной данного мужчины видна кухня, где без устали снуют безликие повара, а наружу вырываются клубы пара, да слышен стук кастрюль, сам мужчина не обращает на это никакого внимания и приветствует протагониста:

**Добран:**

*О-о, как я рад! Как я рад!*

*Перекусить? Выпить? Какие пожелания?*

*Ручаюсь, у нас огромный выбор всевозможных яств! Знаете, господин Пидлегов, прежде чем экспедиция отправилась в путь, весьма озаботился вопросами провианта.*

*Э-э… у нас есть… Сейчас…*

**Тихомир:**

*Спасибо. Я здесь немного по иному делу.*

*Я ведь могу задать некоторые вопросы? Имею ввиду, это ведь, никого не оскорбит и не отнимет у вас времени? Просто, я ищу одного человека...*

**Добран:**

(одобрительно качает головой и вновь расплывается в улыбке)

*Конечно! Я кстати - Добран, старший корабельный кок. Господин Пидлегов, нанял меня, когда я был без работы, э-э… после законной отсидки в тюрьме. Я…*

Добран не продолжает, его на полуслове прерывают ранее увиденные игроком двое матросов, что сейчас горланят в сторону кока:

**Чеслав:**

*Эй ты, болван! Ты слышишь нас?*

**Георг:**

*Да! Отсталый ты идиот, принеси-ка нам закуски.*

Добран, на удивление не противится высказанному и никак не возмущается услышанному, он спешно отходит от стойки и уходит в “**кухню**”. Совсем скоро он возвращается, принося на подносе кое-какое лёгкое блюдо для матросов.

Те, радостно потирают руки и отсылают Добрана назад к его стойке:

**Георг:**

*А теперь отвали.*

Добран, услужливо кланяется, возвращаясь к своему основному месту пребывания и вновь предстаёт перед протагонистом. Герой в свою очередь, автоматом спрашивает у Добрана, почему он терпит к себе такое отношение:

**Тихомир:**

*Почему вы позволяете им так с собой поступать? Это же свинство и унижение достоинства!*

**Добран:**

*Такая моя работа. Господин Пидлегов нанял меня, чтобы я хорошо делал своё дело.*

**Тихомир:**

*И Вы будете это терпеть?*

**Добран:**

*Я буду стараться ещё лучше.*

Добран вновь расплывается в улыбке, а его самого, снова зовут те двое матросов, что на сей раз хотят выпивки:

**Чеслав:**

*Эй, придурок! Принеси нам новую бутылку.*

**Добран:**

*А… Сейчас!*

И снова, никак не сопротивляясь проявленному хамству, Добран пропадает за своей стойкой и уже через секунду другую вылезает из-под неё, держа в руках полную напитка бутылку. Относя ту матросам, Добран, как и ранее, возвращается на своё рабочее место. Принимаясь протирать кружки и прочую посуду, Добран снова интересуется у игрока:

**Добран:**

*Так, мы говорили…*

Игроку тем временем, предоставляется ряд “***фиктивных вопросов***”, которые он может задать Добрану.

Варианты вопросов игрока:

1. Я действую от лица Улады Остревиденовой и мне поручено узнать о некоторых членах экипажа, в том числе, и о вас.
2. Не расскажете, как вы попали на корабль? Какие события вас к этому подтолкнули?
3. Как я правильно понимаю, на корабле вы - кок, заведующий кухней и целой армией помощников. Это ведь ваша единственная деятельность?
4. Что вам известно о местоположении Драговита Пидлегова?

На все эти вопросы, Добран отвечает всего одной единственной фразой:

**Добран:**

*Да! Сейчас расскажу.*

*Знаете, я никогда не умел что-либо скрывать. Люди всегда как-то умудряются узнать обо мне всё, если я даже стараюсь о чём-то умалчивать.*

*Ну, в общем-то, Драговит Пидлегов…*

Добран не продолжает свою речь, так-как, в разговор вновь влезают те двое матросов, что сейчас просиживают в столовой и нахально пользуются добротой и отзывчивостью Добрана.

Один из ни, вновь подзывает к себе Добрана:

**Георг:**

*Где этот грёбаный кок опять?*

*Эй ты, дебил, организуй-ка нам с другом чего-нибудь горяченького.*

**Добран:**

*Да… Конечно.*

Сейчас же, игрок наконец-то замечает, как ранняя улыбка спадает с лица Добрана и он, явно не желая внутри, но не в состоянии сопротивляться каким-то принципам, снова обслуживает матросов.

Возвращаясь назад к стойке, Добран ставит игрока перед условием:

**Добран:**

*Я бы вам всё рассказал, даю слово, но… Сами видите, вряд ли у меня выйдет найти свободную минуту.*

*Может только, если Вы…*

**Тихомир:**

*Поговорил с ними?*

**Добран:**

*Да! Просто указали им на то, что их поведение не совсем правильное.*

*Я только попрошу обойтись без всякого насилия. Пускай всё будет мирно. Ладно?*

**Тихомир:**

*И вы расскажите мне, как оказались на корабле, и что вам известно о господине Пидлегове?*

**Добран:**

*Клянусь.*

“**Попытаться избавиться от назойливых матросов**” - это задание данного сюжетного отрезка (Истории Добрана).

Игрок, что логично, скорее всего, попытается изначально воздействовать на матросов самостоятельно и, подведя к ним протагониста, **взаимодействует** с сидящими за столом персонажами, после чего, случится следующий диалог:

**Тихомир:**

*Я могу попросить вас?*

**Георг:**

*Чё!?*

**Чеслав:**

*Э, щегол, да иди ты нахрен!*

**Тихомир:**

*Я хочу попросить вас вести себя более сдержанно.*

*Своим поведением, вы оскорбляете того человека.*

(указывает на Добрана)

*Вы хотя бы интересовались, как его зовут?*

В ответ на это, один из матросов покидает насиженное место, подходит к Тихомиру и сильно толкает, после чего, направляя в сторону парня указательный палец и произнося:

**Чеслав:**

*Только попробуй меня ещё раз оторвать от выпивки.*

*Убью!*

Тихомир принимает угрозу и самостоятельно покинув “**столовую**”, выйдя на “**общую палубу**”, извещает игрока, что, скорее всего, самостоятельно, разрешить эту проблему не удастся:

**Тихомир:**

*Видимо, так у меня ничего не выйдет.*

*Следует подумать об ином варианте.*

Помочь игроку в выполнении данного **мини-квеста**, поможет нахождение всё на той же “**общей палубе**”, ранее знакомого боцмана Збигнева, что сейчас, привлекает к себе внимание, руководя погрузкой, также, ранее замеченных игроком ящиков.

Двигаясь по “**общей палубе**”, чтобы найти способ разрешения проблемы (или отправляясь к иным персонажам) “Добрана”, игрок становится свидетелем **мини-сцены**, где группа матросов, при помощи лебёдки и под управлением боцмана Збигнева, транспортируют некоторые ящики в трюм.

**Боцман Збигнев:**

*Вира!*

*Стомаев, подтяни-ка трос!*

*Донай, не по сторонам смотри, а будь готов стравливать!*

*Так держать и давайте теперь аккуратно в трюм.*

Во время этого процесса - погрузки ящиков в трюм, игрок подводит протагониста к боцману Збигневу, что не замечает героя и взаимодействуя с ним, проистекает следующий диалог:

**Тихомир:**

*Простите, вы не поможете мне?*

Боцман Збигнев медленно поворачивает к герою голову, осматривает его, после чего выдаёт:

**Боцман Збигнев:**

*А, это ты.*

*Извини, у меня нету времени возиться с детьми.*

Вслед за таким ответом боцмана Збигнева, Тихомир решается сразу и без прикрас поведать о случившемся на кухне:

**Тихомир:**

*Я хочу доложить о увиденном происшествии.*

**Боцман Збигнев:**

*Парень, дай мне покой!*

*Забот и дел у меня выше крыши. Я только пол-дня угробил на то, чтобы добиться у господина Стаковски разрешения на погрузку хотя бы части этих ящиков, почему-то уложенных именно у этой дымовой трубы.*

*Есть проблемы? Обратись тогда либо к нему, либо к капитану Едржею.*

**Тихомир:**

*Думаете, их заинтересует история о двух матросах, что отлынивают от работы?*

**Боцман Збигнев:**

*Так-так! Это уже интересно!*

*Их имена? Место работы? Где были замечены?*

**Тихомир:**

*Кто они и чем конкретно заняты, мне к сожалению, неведомо.*

*Но, зато я с точностью могу сказать, что сейчас они сидят в столовой и донимают нашего корабельного кока - Добрана.*

Услышав это, боцман Збигнев, со злостью топает ногой и стремительно покидает прежнее место деятельности, устремляясь в “столовую”. Игрок, следует за ним, заставая ещё одну **мини-сцену**, где: напуганный Добран, выглядывает спрятавшись за стеной; тем временем, саму “**столовую**”, наполняют звуки потасовки, бьющейся посуды и прочего обихода.

Едва герой входит в локацию “**столовая**”, как видит, что боцман Збигнев, уже протаскивает одного нерадивого матроса по столу, где тот ранее сидел. Другому же, отвешивает звонкой пощёчины, от чего тот падает на пол. Подводя к общему итогу свои действия следующей фразой:

**Боцман Збигнев:**

*Вы оба, за мной! Немедленно!*

Боцман Збигнев, равно, как и два эти матроса покидают локацию.

Добран же, покидает своё убежище и ожидает, когда игрок подойдёт к нему. Едва игрок подводит персонажа к Добрану, как происходит следующий диалог:

**Добран:**

*Ну, я же просил! Я же просил, чтобы не было никакого насилия!*

**Тихомир:**

*Так эта претензия и не ко мне.*

(Тихомир делает жест, показывая большим пальцем руки себе через плечо)

**Добран:**

*В любом случае, я благодарен. Я очень признателен.*

*Вы же хотели узнать, как я оказался на борту “Надежды” и, как так вышло, что судьба свела меня с Драговитом Пидлеговым?*

*Сейчас расскажу: когда-то, я работал в ресторане «Русалка» в Юдоли. Это было престижное место…*

В момент данного диалога Добрана, **происходит переход к отдельной сюжетной ветви**, связанной с историей Добрана - **сцена - 4 - История Добрана.**

После того, как игрок узнаёт (проиграет) историю Добрана, тот закончит свой рассказ следующими словами:

**Добран:**

*Так оно и вышло.*

*Видите ли: я простой человек, который не прочь помочь другим в тяжкую минуту жизни.*

**Тихомир:**

*И только это событие свело вас с господином Пидлеговым?*

**Добран:**

*Именно. Он… видите ли, ценит и уважает определённые человеческие качества.*

*А, когда мне сделали предложение отправиться в одно путешествие, к тому же, применив то, что я умею делать больше всего на свете, как я мог отказать?*

**Тихомир:**

*Выходит, вы совсем не знаете, где сейчас может находиться господин Пидлегов?*

**Добран:**

*На суше конечно же! В своей резиденции, ожидая от нашей экспедиции вестей.*

**Тихомир:**

*Спасибо.*

**Добран:**

*Это вам спасибо. Всегда рад вас здесь видеть впредь.*

Узнав историю Добрана, игрок переходит к исследованию корабля и посещению следующих персонажей, чьи истории, ему ещё только предстоит узнать.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**“История Владо”:**

Данный сюжетный момент начинается с того, что игрок перемещается из “**общей палубы**” в “**Машинный отсек**”.

Здесь царит шум поршней, свет приглушён и мелькает, а по стенам, скачут тени многочисленного обслуживающего персонала. Разгораются горнила печей, куда вкидывается уголь. Гигантские поршни машин, осуществляющие обороты в безумном темпе.

Никто здесь не замечает Тихомира. Общую какофонию звуков, приглушает разве что **Бригадир** нынешней смены, что властным голосом оглашает разнорабочим:

**Бригадир:**

*Ну же, парни! Работайте так, как никогда прежде!*

*Делайте всё в поте лица и с полной самоотдачей! Помните, что эту работу, равно, как и пропитание для ваших семей, вам дали не боги, и не правители! Благодарите во всём - Драговита Пидлегова!*

*Не подведём же его!*

Работа кипит, люди следят за приборами и прочими важными вещами, не имея и минуты на передышку. Сам же Тихомир, в тщетной попытке разузнать что-нибудь о Владо, обращается к любому, кого встретит:

“Простите, вы мне не подскажете?”

“Извините, мне нужна помощь”

“Я ищу одного человека. Скажите, вы…”

“Владо! Есть здесь Владо?”

“Я от Улады Остревиденовой и ищу Владо”.

В конечном итоге, один из многочисленных безымянных персонажей (случайным образом), отзывается на просьбы Тихомира о помощи:

**Работник Машинного Отсека:**

*Эй, вы! Что вы здесь забыли?*

**Тихомир:**

*Я ищу Владо. Это механик. Мне приказала его найти моя наставница.*

Работник почёсывает затылок, затем, задумавшись, вытирает испачканные в мазуте руки о комбинезон и говорит:

**Работник Машинного Отсека:**

*Владо говоришь… Ну, есть здесь у нас один такой.*

*Он вроде на особом счету у начальства. Какой-то странный парниша. Необщительный.*

*Короче, тебе просто надо идти в ту сторону, подальше от поршней. Там как раз его зона. Как шум, что сейчас слышишь, спадёт, значит ты уже близок.*

**Тихомир:**

*Благодарю.*

**Работник Машинного Отсека:**

*И берегись подвижных частей! Голову снесёт, потом на место уже не пришьют.*

Тихомир благодарственно кивает и отправляется в ту область, куда ему указал безымянный работник. Шум механизмов и жар печей остаётся позади, уступая место планомерному тиканью мелких и крупных механизмов, что не спеша осуществляют свою деятельность.

Между тем, само освещение становится всё более тусклым и, в какой-то момент времени, игрок начинает идти уже сугубо на ощупь. Всё это длится ровно до тех пор, пока где-то впереди, не видится крохотный просвет - огонёк.

Тихомир движется к этому огоньку, и игрок различает, как постепенно, сердце персонажа наполняет страх. Его дыхание становится частым, сердцебиение учащается и уже ощущается в звуковом сопровождении.

Внезапно, огонёк поднимается над полом и к протагонисту, обращается неизвестный голос:

**Владо:**

*Кто здесь?*

Тихомир не отвечает сразу и делает паузу, из-за чего, голос повторно спрашивает:

**Владо:**

*Здесь весьма опасно. Можно получить травмы, так что Вам лучше ответить.*

*Кто стоит там, в темноте?*

**Тихомир:**

*Я ищу некоего - Владо. Он механик. Мне указали на это место другие.*

**Владо:**

*А зачем вы его ищете?*

С произнесёнными словами, Владо подносит к лицу лампу и подавая к горелке больше топлива, освещает и себя и немного пространства рядом с собой.

**Тихомир:**

*У меня есть к этому человеку дело. Я должен с ним поговорить.*

*Долго объяснять, уж простите.*

**Владо:**

*Вы ошиблись.*

(выдержав паузу, Владо продолжает)

*Меня зовут Мило. А кто такой Владо, я и понятия не имею.*

Тихомир разочарованно вздыхает и извиняясь, собирается идти назад:

**Тихомир:**

*Я… Я… Извините, что побеспокоил!*

*Должно быть, меня ввели в заблуждение, или… я ищу не там, где должен.*

*Ещё раз простите.*

Тихомир было собирается уходить и даже немного пропадает во тьме, как механик, останавливает того, своим вопросом:

**Владо:**

*А кто спрашивает о Владо?*

Всё ещё не покинув темноту, но уже остановившись в движении, Тихомир сообщает:

**Тихомир:**

*Улада Остревиденова. Я её аспирант и, она попросила меня…*

**Владо:**

(прерывает Тихомира)

*Выйди на свет. Кто такая Улада, уж я-то знаю. Она совсем недавно битый час простояла у меня над душой.*

**Тихомир:**

(покинув темноту и выйдя на свет)

*Так вы с ней говорили? О чём?*

**Владо:**

*Это тебя не может касаться, парень. Но! Давай заключим одну сделку.*

**Тихомир:**

*Сделку?*

**Владо:**

*Слушай, я зарабатываю себе на хлеб не сидя ровно на жопе, как вы - учёные. Хочешь узнать о Владо, сделай мне одолжение - составь компанию в починке одного механизма.*

**Тихомир:**

*Но, я не механик.*

**Владо:**

*А для этого и не нужно быть великим профессором, как твоя Улада.*

*Я дам тебе детали и основу от механического запора парового клапана. Соберёшь, а уж тогда-то, я сделаю перерыв, чтобы рассказать о твоём Владо!*

*По рукам?*

**Тихомир:**

*Идёт. Только… что, если я не справлюсь?*

**Владо:**

*И сделки тогда не будет.*

*Справедливо, не так ли?*

**С этого момента, перед игроком появляется обычная логическая головоломка с подставлением мелких деталей в общую конструкцию**, чтобы заставить итоговый механизм заработать. Выполнив данную головоломку, Тихомир радостно восклицает:

**Тихомир:**

*Вышло! У меня вышло!*

*Оно работает!*

В ответ на это, Владо забирает из рук Тихомира механизм, осматривает тот, после, небрежно кидая куда-то себе за спину. Тихомир внимательно наблюдает за всем этим, не его лице появляется озадаченность. Владо тем временем, удобно усаживается на полу, прислонившись спиной к угловым трубам и начинает диалог:

**Владо:**

*Справился-таки.*

*Ты значит хотел узнать о Владо или вовсе поговорить с ним? Ну, вот он здесь, перед тобой.*

**Тихомир:**

*А, зачем же вы врали?*

*То есть, почему не сказали правду сразу?*

**Владо:**

*Откуда мне знать, что ты не легавый?*

**Тихомир:**

*Мы в море…*

**Владо:**

*В море тоже можно встретить ищейку правопорядка. Это неприятные люди, говорю тебе сразу, если ты с ними не встречался раньше.*

**Тихомир:**

*А, чего же вы тогда сидели в темноте?*

**Владо:**

*До моего прихода в эту смену, прошлый механик что-то там начудил с проводкой. Я поглядел - возиться битый час.*

*Вот, как закончу свои основные дела, так и примусь за освещение. И нет, тусклый свет мне нисколько не мешает. Я, парень, побывал и работал прежде в таких местах…*

*Так, что там твоя Улада хотела от меня услышать?*

**Тихомир:**

*Моя наставница желала побольше разузнать о вас. Как именно вы попали на корабль? Чем заняты здесь?*

**Владо:**

*Ну, чем я занят, ты уже убедился на собственном опыте. А по поводу…*

**Тихомир:**

*Почему вы тогда скрывались под иным именем?*

**Владо:**

*А-а, Мило… Мило. Мило, это был мой брат.*

*Скажи парень, знаешь ли ты что-нибудь о программе “интеграции” в Соединённом Королевстве?*

**Тихомир:**

*Мм, пожалуй, нет, но, Улада Остревиденова…*

**Владо:**

*Это был сущий геноцид всех горных племён, парень. Нас с братом разлучили. Мало того, отняли от семьи, оставив родителей без главных помощников и добытчиков.*

*Столько злобы. Столько отвращения. И всё это ради какого-то вшивого производства.*

*Тебе, как и многим, повезло это, если не застать, то, как минимум, не знать многого.*

*А вызинцы, конечно, сопротивлялись этому, как только могли…*

В момент данного диалога Владо, **происходит переход к отдельной сюжетной ветви**, связанной с историей Владо - **сцена - 5 - История Владо.**

После того, как игрок узнаёт (проиграет) историю Владо, тот закончит свой рассказ следующими словами:

**Владо:**

*Я подбивал рабочих на бунты. И смелых людей вокруг меня, было немало.*

**Тихомир:**

*Вам же наверняка грозила виселица, не так ли?*

**Владо:**

*Конечно.*

*Но, сколько бы я не старался, так ничего добиться и не сумел. Мне не хватало времени, чтобы соорудить достаточно мощные бомбы и поставить прочее оружие заговорщикам.*

*Они… разгадали мой план. Не без помощи продажных шкур, естественно. Потом, мне сломали челюсть. Отбили рёбра.*

*Они весьма старательны, когда этого сами хотят.*

**Тихомир:**

*Как вы сумели уцелеть?*

**Владо:**

*Я предстал перед ним.*

**Тихомир:**

*Господин Мануфактурная Цепь?*

**Владо:**

*О да! Он лично прибыл на фабрику, где зрели беспорядки. А я, будучи забитым и скованным цепями, предстал перед ним. Он… невероятный человек, скажу тебе.*

*Он даже не гневался. Мне кажется, в его глазах, пускай на лице и не было тогда улыбки, читалось нечто наподобие одобрения моих поступков. Восторга!*

*Это глупость конечно…*

**Тихомир:**

*И он вам что-то предложил?*

**Владо:**

*Он предложил, чтобы я спас свою жизнь.*

*А когда мы прибудем к пункту назначения этой экспедиции, начал новую. С чистого листа.*

Владо внезапно замолкает, он делает освещение лампы поменьше, моментально вскакивая на ноги и беря за руку Тихомира, поднимая того, произнося:

**Владо:**

*Сейчас!*

Владо ведёт Тихомира за собой, чем запускает **сцену - 6 - тайна мецената.**

**Сцена - 6 - Тайна Мецената.**

Начало сцены:

Ныряя в темноту и будучи в ней некоторое время, Владо полностью гасит лампу, сообщая игроку следующее:

**Владо:**

*Держись поближе.*

*Не отходи от меня ни на шаг!*

Герои бредут в темноте, один раз, слыша, как Тихомир спотыкается обо что-то, с грохотом падая на пол, но затем поднимаясь и продолжая путь. В итоге, герои доходят до некоего места в корабле. Владо вновь зажигает лампу, демонстрируя игроку метровой ширины люк.

Владо ставит лампу на пол и берясь за кольцо люка, посмотрит на Тихомира, на что тот, в ответ спросит:

**Тихомир:**

*Что там?*

Владо не отвечает, он лишь со всей силы тянет за кольцо люка и поднимая крышку, обнажает глубокое и тёмное пространство там. Тихомир вглядывается в черноту, а Владо, беря в руки лампу, немного склоняется в открывшееся пространство, освещая, аккуратно уложенную амуницию и различное вооружение.

Винтовки, станковые пулемёты, гранаты, мелкокалиберные орудийные системы. Трюм полностью забит данным содержимым.

Увидев это, Тихомир, хоть и понимая, но спрашивает:

**Тихомир:**

*Это… это оружие?*

**Владо:**

*А на что это похоже ещё?*

Дав ответ, Владо закрывает крышку.

Конец Сцены.

Тихомир в свою очередь, продолжает диалог:

**Тихомир:**

*Зачем на экспедиционном судне оружие? Да ещё и в таком количестве? Мы что, собираемся осуществить нападение на какую-то соседнюю страну?*

**Владо:**

*Почём мне знать. Хотя, я могу тебе открыто сказать, что следить за всем этим добром, мне приказал лично господин Мануфактурная Цепь.*

*Вот у него об этом всём и поспрашивай. Он как раз на борту.*

**Тихомир:**

*Значит это правда. Драговит Пидлегов на борту корабля!*

*Где именно он сейчас?*

**Владо:**

*Не знаю. В предпоследний раз я видел его ещё тогда, на фабрике.*

*А в последний раз уже здесь, на корабле. Когда мы только отчалили. Сдаётся мне, что у него есть способ, как незаметно перемещаться по всему судну.*

*Ну и здесь только верные ему люди, которые никогда не выдадут своего господина Мануфактурная Цепь. Так что, будь осторожен, когда спрашиваешь о нём.*

**Тихомир:**

*Но ты же сказал!*

**Владо:**

*Так и ты оказался не легавым, а самым обычным человеком.*

*К тому же, действуешь от имени Улады. А против Улады я ничего не имею.*

*Хотя она чересчур… активная.*

Владо подходит к протагонисту и похлопав по плечу сообщает ещё:

**Владо:**

*Пойдём, здесь тебе более нечего делать.*

Уводя протагониста из тайной области, Владо провожает игрока назад ко входу в “**Машинный Отсек**”. Напоследок прощаясь и пожимая Тихомиру руку:

**Владо:**

*Хорошая была беседа. И ты не оказался одним из этих.*

*Так, как тебя зовут, аспирант?*

**Тихомир:**

*Тихомир.*

Владо подаёт Тихомиру руку и тот, не сразу, но в ответ подаёт свою, пожимая в крепком рукопожатии. Владо, будучи довольным такой встречей, говорит на прощанье:

**Владо:**

*Мне пора возвращаться к своим обязанностям.*

*Был рад знакомству, Тихомир. Ты… это, заходи, если что.*

Тихомир положительно кивает и после ухода Владо, достаёт свой блокнот, где делает прочерк.

Узнав историю Владо, игрок переходит к исследованию корабля и посещению следующих персонажей, чьи истории, ему ещё только предстоит узнать.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**“История Едржея”:**

Данный сюжетный момент начинается с того, что игрок перемещается из “**общей палубы**” в “**капитанский мостик**”. Эта локация, расположена поверху остальных и к ней ведёт долгий подъём - лестница.

Пока игрок поднимается по этой лестнице, ему всё больше открываются окружающие просторы и в целом, большая часть корабля, на который теперь можно, условно, взглянуть со стороны. Наконец, перед игроком предстаёт - “**капитанский мостик**”, это ограждённая платформа, где размещено управление и наблюдение.

Видна обычная дверь, в которую вот-вот, но должен зайти игрок, как примерно за шагов пять, до достижения “**капитанской рубки**”, из двери, навстречу игроку, выходит серьёзного вида матрос, который выставляет перед собой руку с вертикально поднятой ладонью.

Протагонист, считая, что обязан преодолеть данную преграду, вступает в диалог:

**Тихомир:**

*Я могу пройти? У меня есть дело к вашему капитану.*

Матрос убирает руку, после чего, полностью загораживая собой проход, становится в “позу охранника”, произнося многозначную и исключающую фразу:

**Матрос:**

*Не положено.*

Протагонист, явно не желая так просто сдаваться, пытается всячески воздействовать на матроса, чтобы увидеться с капитаном Едржеемм.

Варианты ответов игрока:

1. Я должен поговорить с капитаном корабля, это важно!
2. Я имею полное право увидеться с капитаном!
3. Я действую от лица профессора Остревиденовой и у меня есть задание - поговорить с капитаном корабля.
4. Слушай, просто пропусти меня, а? Чего тебе стоит?
5. Что, если я тебе скажу, что меня послал лично господин Пидлегов?

Ответы Матроса:

1 - 4) Не положено.

5) А имеются ли у Вас подтверждающие это документы? Если нет, то - не положено!

Данные ответы и безысходность ситуации злят Тихомира, вынуждая его от злости сказануть:

**Тихомир:**

*А помимо “не положено”, вы другие слова знаете?*

Данный вопрос ставит матроса в тупик, он поднимает глаза к небу и прождав немного выдаёт:

**Матрос:**

*Не положено.*

Услышав достаточно, Тихомир разводит руками, оповещая игрока, что скорее всего, данное мероприятие, будет безуспешным:

**Тихомир:**

*Ну его к чёрту.*

*И так понятно, что с капитаном увидеться я никак не смогу.*

Тихомир уже собирается уходить и медленно оборачивается в ту сторону, с которой пришёл, как раздаётся скрип открытой двери и постепенный стук обуви о металлическое покрытие лестницы. В повествовании, появляется сам капитан “**Надежды**” - **Едржей**.

Это немолодой мужчина, что держит в одной руке эмалированную кружку, из коей вырываются клубы пара горячего напитка. Сам капитан Едржей, осматривает протагониста, делает крохотный глоток с осязаемым сёрбом и произносит:

**Едржей:**

*Что это здесь за балаган? Отвечать мне по уставу.*

Матрос, что ранее преграждал протагонисту дорогу, оборачивается к капитану Едржею, докладывая:

**Матрос:**

*Капитан!*

*Пресёк попытку неизвестного лица попасть на капитанский мостик.*

**Едржей:**

*Интересно, что этот мальчишка там позабыл. Может быть, хотел поговорить со своим капитаном? Какого, спрашивается, ты тогда его остановил?*

**Матрос:**

*Так… не положено же.*

Едржей не отвечает на это, он спускается на пару ступенек ниже, будучи уже ближе к протагонисту и вновь обращается к матросу:

**Едржей:**

*Пропустить.*

**Матрос:**

*Но, не положено…*

**Едржей:**

*Молчать.*

*Эту историю я уже слышал тысячу раз.*

Матрос, не стал оспаривать приказа капитана и отходит в сторону. Тем временем, сам Едржей, спускается ещё ниже, пока не приближается к протагонисту и, насупив брови, что-то морское (***тысячи ярдов под водой; русалки меня манят; они трясут…***), напевая себе под нос, осматривает героя. Тихомир в свою очередь начинает диалоговый фрагмент:

**Тихомир:**

*Я…*

Однако, капитан останавливает юного учёного, задавая встречный вопрос:

**Едржей:**

*Ты что здесь забыл, сынок?*

**Тихомир:**

*Моя наставница - профессор Улада Остревиденова. Она, попросила, чтобы я поговорил с вами.*

*Вы, капитан Едржей?*

**Едржей:**

*Вот оно, как значит. Да, я капитан этого судна, что идёт пойми его знает куда.*

*А Улада… женщина властная, страстная, но, я не понимаю, почему ей было не прийти самой, а не посылать какого-то юнца?*

*Или, может, ты её любовник? Впрочем, что удивительного - зрелые женщины, предпочитают молодых мальчиков, а не… опытных, наподобие меня, мужчин.*

**Тихомир:**

*Это просто её поручение. Понимаете, я должен оправдать своё место в экспедиции.*

Услышав такой ответ, капитан недовольно вздохнёт, снимет головной убор, умещая оный себе под мышку и, свободной рукой поглаживая назад редкие волосы. Затем, намеренно сплюнув за борт, произнося:

**Едржей:**

*У меня нет на это времени, сынок.*

*Корабль, сам собой управлять не сможет. Команда, сама не усвоит правила дисциплины. А вопросы… они…*

Капитан вновь останавливается в своём монологе, делая большой глоток из кружки, отпуская характерный “АХ!” и выплёскивая остатки жидкости за борт.

**Едржей:**

*Вот, что я тебе скажу, мальчик: моряк, неразговорчив и грустен, когда ему нечего выпить.*

*Тоска, подобно холодным глубинам океана накрывает его сердце.*

*Возвращайся к своей наставнице и передай, если она желает со мной поговорить, то, пускай лично назначает встречу.*

Капитан уже собирался уходить, как протагонист останавливает его встречным предложением:

**Тихомир:**

*Тогда, найдите время для меня. Пожалуйста.*

*Боюсь, что Улада вряд ли соизволит прийти.*

Услышав это, Едржей останавливается. Он опирается на перила и немного размяв один висок, произносит:

**Едржей:**

*Послушай, а загляни-ка к нашему дорогому доктору - Яромиру. Давеча, он обещал доставить мне одни таблетки от мигрени, но, так и не удосужился сдержать слово.*

*Сухопутная крыса…*

*Как раздобудешь их, так уж и быть, мы поговорим с тобой. Чего бы там твоя профессорша не желала услышать. Я передам, чтобы тебя не задерживали и пропустили лично ко мне.*

Таким образом, игрок получает “**квест Едржея**”, что связан с “**историей Яромира**”; **по добыче опиоидных таблеток для Едржея**.

По-умолчанию уже выполнив данное задание и заполучив опиоидные таблетки, протагонист возвращается обратно к капитанскому мостику, на этот раз, уже не встречая какой-либо преграды на своём пути.

Рука героя касается дверной ручки, проникая в удивительное помещение - “**капитанский мостик**”, посреди коего, стоит *штурвал*, сейчас управляемый специально обученным матросом и *окружённый различной навигационной аппаратурой*.

Игрок слышит, как к Матросу-рулевому, обращается капитан:

**Едржей:**

*Мудренко, продолжай держать курс.*

**Матрос:**

*Да, капитан!*

Немного поодаль, сидя в обитом кресле, слушая заунывную мелодию (где поёт некая женщина о потерянной любви и возможностях) на пластинчатом проигрывателе и попивая вновь некий напиток из своей эмалированной кружки, находится капитан Едржей.

Жестом указательного пальца, Едржей подзывает героя к себе. Когда же Тихомир подходит, Едржей протягивает ладонь, а герой, без лишних слов передаёт капитану упаковку таблеток, что были получены от Яромира.

Капитан, вновь никак и ничего не комментирует, распаковывая одну таблетку, он мгновенно проглатывает её, запивая неизвестной жидкостью из кружки. Наконец, капитан Едржей подаёт голос, в виде уже известного - “АХ!”.

А после и вовсе вступает с героем в диалог:

**Едржей:**

*Теперь, надеюсь, будет совсем другое дело.*

*И так, что же наша дорогая Остревиденова желала узнать от капитана “Надежды”? Самого Едржея! Человека, сумевшего поймать Кракена!*

**Тихомир:**

*Знали бы вы, сколько мне усилий стоило, чтобы добыть эти таблетки.*

**Едржей:**

*Ты же справился? Значит, не ной.*

*У тебя была цель, и ты её достиг. Гордись этим, сынок.*

**Тихомир:**

*Наставница Остревиденова желала разузнать о вас побольше. Я имею в виду то, как вы попали на корабль и откуда знаете Драговита Пидлегова.*

Капитан Едржей, сперва не отвечает, он наливает напиток в свою кружку из бутылки, что стоит под креслом и слегка помедлив, а затем отпив, начинает свой рассказ:

**Едржей:**

*Когда-то меня знали. Обо мне говорили все.*

*Хочешь верь - хочешь нет, но это именно я поймал того здоровенного кальмара.*

**Тихомир:**

*Никогда ни о чём таком не слышал.*

**Едржей:**

*Неудивительно!*

(Едржей громко стукает себе по ноге ладонью)

*Они потратили столько сил и времени, дабы скрыть подобное достижение. Сколько лжи и поклёпа вылилось в мою сторону.*

*О-о-о, не каждый это сумеет стерпеть, мой мальчик.*

*Прежде, чем я стал заниматься жалким рыболовным промыслом, море благоволило мне…*

В момент данного диалога Едржея, **происходит переход к отдельной сюжетной ветви**, связанной с историей Едржея - **сцена - 7 - История Едржея.**

После того, как игрок узнаёт (проиграет) историю Едржея, тот закончит свой рассказ следующими словами:

**Едржей:**

*Подумай сам: будет ли человек под старость лет, которому теперь океан снится каждую ночь, отказывать в предложении самого Пидлегова?*

*Его кадровые агенты заявились ко мне под вечер. Они пришли к самому Едржею, в его прогнившее местопребывание, провонявшее рыбой и китовым жиром.*

*Эти люди, предложили мне контракт, сославшись на мой многолетний опыт и… всё той же заслуги, в виде пойманной морской твари, правда, о которой уже никто и никогда не вспомнит.*

*Скажу тебе так - мне явно осталась жить не столь долго, сынок. А Пидлегов, он позволил мне пускай и в последний раз, но вернуться в море, где я наконец отдам свои концы.*

Узнав историю Едржея, Тихомир молчит. Он был увлечён рассказом и сожалеет о тогдашнем положении Едржея, тем не менее, не выражая это в слух.

Едржей в свою очередь, разворошив былое, вновь наливает себе в эмалированную кружку из бутылки, а после, откидывает ту прочь. Залпом выпив налитого, Едржей произносит:

**Едржей:**

*Вот и всё, мальчик. Вот и вся история…*

*Вот такой вот ваш, капитан!*

**Тихомир:**

*Я благодарен за рассказ.*

*Честно.*

Едржей ничего на это не отвечает и явно изрядно напившись, постепенно засыпает на глазах у протагониста, вскоре начиная и вовсе храпеть.

Узнав историю Едржея, игрок переходит к исследованию корабля и посещению следующих персонажей, чьи истории, ему ещё только предстоит узнать.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**“История Яромира”:**

Данный сюжетный момент начинается с того, что игрок перемещается из “**общей палубы**” в “**медицинский отсек**”.

Перед игроком, восстаёт крепкая и грузная дверь, что поддаётся с великим усилием. Едва отворив её, тотчас, в нос протагонисту врезаются резкие запахи и пары от медицинских препаратов, а также прочих веществ, что используются во врачевании.

Протагонист самостоятельно закроет нос, пытается задержать дыхание и кое-какое время, сам “игровой экран”, наполняется фиолетово-бирюзовыми цветами.

Кратковременное марево, вспышками воспроизводит странные картины: **корабля, который накрывают гигантские волны, бросая его на скалы и ломая в щепки.** Данный эффект проходит весьма быстро и откашлявшись, протагонист возвращается к своему обычному состоянию - исследованию “**медицинского отсека**”.

Сам отсек, оказывается разделён на две крохотные локации (этапа):

1. **Приёмная** - где присутствуют оба корабельных врача - Яромир и Годимир, а также, где проводится осмотр пациентов.
2. **Палаты** - немногочисленные кровати и минимум прочих удобств, ограждённых от “приёмной”, да и самого корабля, крепкой изолированной дверью и стеклянным перекрытием для наблюдения.

Как только игрок оказывается в “**приёмной**”, где собственно и присутствуют все важные и необходимые в данном отрезке истории, персонажи, игрок слышит разговор, что происходит между двумя докторами:

**Годимир:**

*Общий анамнез: считает себя больным с начала этого месяца. При сборе анамнеза, жаловался на общую слабость, а также ограничения активных движений.*

*Общее состояние больного неудовлетворительное. Состояние рассудка ясное, выражение лица спокойное…*

**Яромир:**

*Хватит этого около-медицинского бреда!*

*Я уже проводил осмотр и нету смысла повторяться.*

**Годимир:**

*Хм, какой тогда вердикт?*

**Яромир:**

*Чтобы это ни было, он подхватил это на суше.*

*Вирусной эта природы хворь или инфекционной, смысла не имеет.*

**Годимир:**

*То есть, вы не даёте мне сделать свою работу, но сами не знаете, чем болен этот человек?*

Яромир ничего на это не отвечает, он усаживается за свой рабочий стол и принимается недовольно перебирать личные медицинские записи. Годимир тем временем, что ранее вёл под диктовку запись, откладывает книгу и сложив руки на уровне груди продолжает свою речь:

**Годимир:**

*Чтобы поставить точный диагноз, необходимо доподлинно изучить весь период течения болезни и что ей сопутствовало.*

В ответ на это, Яромир громко стукает кулаком по столу, отчего, некоторые предметы на нём подпрыгивают. Он вскакивает с места и указательным пальцем тыкает в сторону Годимира, произнося:

**Яромир:**

*Вы не были на войне! А я там был!*

*Тринадцатый инженерно-пехотный. Что на это скажете?*

**Годимир:**

*Увы, мне это ни о чём не говорит.*

**Яромир:**

*Как и там.*

*Кому нужны эти записи, когда беднягу изрешетила шрапнель? Что вы скажете стрелку, лишившемуся рук и ног? Расскажите ему итог обследования?*

*Там были такие случаи, с которыми вы никогда ранее и не сталкивались. Зато, с ними сталкивался лично я!*

**Годимир:**

*Действительно, я не был на войне.*

*Зато, я могу точно сказать, что кашель этого бедолаги там за стеклом - гигантская проблема. Он же задыхается!*

*В последний раз, я такое видел в Юдоли. Тогда вымер чуть ли не весь квартал. А знаете, дорогой доктор, как мы это прекратили - изолировали местность.*

*Так, что же вы мне по итогу, хотите предложить своей речью, Яромир?*

Но Яромир снова ничего не отвечает, он лишь усаживается обратно на своё место, к своим же обязанностям возвращается и Годимир, напоследок произнося:

**Годимир:**

*Ничего?*

*Тогда, будем делать то, что умеем лучше всего.*

В этот самый момент времени, скрипит половица, на которой ранее стоял Тихомир и слушал разговор. Оба врача, моментом обращают на него внимание. Наступает пауза, все вопросительно смотрят на Тихомира, который впоследствии говорит:

**Тихомир:**

*Я здесь…*

Но протагонист не оканчивает. Яромир медленно встаёт со своего места, пристально смотрит и делая шаг на встречу, произнося:

**Яромир:**

*Я тебя знаю. Ты… тот, с палубы. Ещё задавал идиотские вопросы, лишённые смысла.*

**Тихомир:**

*Должно быть я не вовремя к вам зашёл.*

**Яромир:**

*Ещё бы! Это ты верно подметил.*

**Годимир:**

*Яромир! Если этот парень пришёл к нам, значит, он здесь по делу. Прояви хоть раз уважение к другим.*

Сдавшись такому аргументу, Яромир слегка поднимает руки и возвращается на своё место. Инициативу перехватывает Годимир, что вопрошает у протагониста:

**Годимир:**

*Молодой человек, вы здесь, чтобы получить медицинскую помощь?*

**Тихомир:**

*Не совсем. У меня есть дело, к, доктору Яромиру. Доктор Яромир, это же вы?*

(Тихомир указывает на сидящего Яромира).

Получив такой ответ, Годимир возвращается к ведению записей, а с протагонистом, уже говорит сам Яромир:

**Яромир:**

*На страдающего от хвори ты не слишком то и похож. Что, стало скучно бесцельно блуждать по борту корабля?*

*Так, нам ещё как минимум неизвестно сколько болтаться в море.*

Варианты ответов игрока:

1. Я по распоряжению от Улады Остревиденовой. Она просила меня разузнать о вас.
2. А что с тем человеком за стеклом?
3. Меня послал капитан Едржей, просил забрать у вас таблетки, что вы обещали ему доставить.

Ответы Яромира:

1. Впервые о такой слышу. Кто она и с чего бы мне говорить о чём-то с тобой?
2. Болен, очевидно. Сразу предупреждаю - не заходи в то помещение, а то там и останешься. Мы пока точно не знаем, чем он болен, но, и не можем позволить разнести эту заразу по всему кораблю.
3. А-а, старый пердун оклемался от запоя. Обещал, было дело. Хотя, уговор там был несколько иной. Вот, как освобожусь от дел с тем бедолагой, так сразу и передам таблетки твоему капитану.

Варианты ответов игрока:

1. Она моя наставница, профессор археологии. У меня задача - узнать, как вы попали на этот корабль и познакомились с Драговитом Пидлеговым.
2. А, ему можно как-то помочь?

Ответы Яромира:

1. Ха-ха, невероятно! А если я не стану этого делать? Она что, тебе незачёт поставит?
2. Едва-ли. Если ты, конечно намекаешь на себя, то мне второй профан здесь не нужен.

В итоге, своими ответами, Яромир не настроен на какую-либо помощь Тихомиру, как в диалог вмешивается Годимир:

**Годимир:**

*Яромир! Ты хоть раз можешь быть человеком, а не сволочью?*

*Раз уж парень тебя попросил об одолжении, так хотя бы рассмотри его, а не отказывай сразу.*

*Сколько я тут с тобой не работал, из твоей рта только и льётся, что сплошная желчь!*

**Яромир:**

*Погоди!*

*Что ты сейчас сказал?*

**Годимир:**

*Я сказал, что ты - невоспитанный и не уважающий прочих мерзавец из пасти коего…*

Яромир резко встаёт, он озадачен услышанным и подходя к Годимиру, грубо отбирает его записи об общем анализе больного. Спешно читая их, переворачивая страницы, чуть ли не выдёргивая, Яромир внезапно выдаёт:

**Яромир:**

*Мы два идиота… Мы осмотрели его с ног до головы, но, не удосужились заглянуть внутрь.*

**Годимир:**

*Только не говори, что ты собираешься браться за скальпель. Мы же сейчас не на войне, Яромир.*

*Война давно закончилась, пойми это.*

**Яромир:**

*Да нет же, нет! Посмотри в его горло!*

Поняв в чём дело, Годимир моментом срывается с места, спешно надевая на себя обычную стерильную маску и проникая в “палаты”, где тотчас принимается заглядывать в ротовую полость больного матроса. Годимир действует быстро и профессионально, одновременно с этим, комментируя увиденное там:

**Годимир:**

*А-а… Обильные покраснения. Очень много поражений, чем-то напоминают опухоли.*

Услышав это, Яромир со своей стороны ударяет по стеклу ладонью, командуя:

**Яромир:**

*Сейчас же возвращайся!*

Когда же Годимир возвращается, Яромир, будучи уверенным в своих словах, заявляет:

**Яромир:**

*Дифтерия… Это дифтерия.*

**Годимир:**

*Как ты можешь быть уверен в этом?*

**Яромир:**

*Все симптомы на лицо. Я такое уже видел ранее. На фронте.*

*Вспышка произошла в одном доте, что был переоборудован под жилое помещение. За считанные дни, все пятнадцать человек проявляли одни и те же симптомы.*

**Годимир:**

*И что вы сделали с ними? Как лечили?*

**Яромир:**

*Никак. Мы отправили их всех в лазарет. Там они и умерли.*

*У нас не было ничего, что могло бы помочь бороться с эпидемиями.*

**Годимир:**

*Если это дифтерия, то она передаётся по воздуху. Сколько же ещё заражённых может быть на борту?*

**Яромир:**

Не знаю, но… но!

Яромир срочно подходит к ряду шкафчиков, где лежат инструменты, а также различные лекарства, примеси и смеси, для изготовления препаратов. Зашуршав там, Яромир достаёт ряд собственных запасов: **сушёные растения, колбы, ступку и пестик, и, горелку.**

Всё это, Яромир переносит к своему столу, сгребая на пол предметы, что лежали там ранее и аккуратно раскладывая найденное, произнося:

**Яромир:**

*Благо, я взял с собой на борт определённые личные запасы, из которых можно создать нечто, наподобие...*

*Да, кустарного лекарства! Но, какие у нас варианты? Корабль явно не станут разворачивать обратно в порт.*

**Годимир:**

*А если он умрёт, от этой… этого лекарства?*

**Яромир:**

*Значит, я ошибся в расчётах дозировки.*

В это же время, Яромир разворачивается к протагонисту, делая ему предложение:

**Яромир:**

*Ты, чёрт там знает, как тебя: хочешь получить от меня ответы - помоги с этим делом.*

**Тихомир:**

*Я!?*

*Но я же не доктор! Как я могу…*

**Яромир:**

*Я не требую от тебя готовить противоядие и выбирать дозировку, этим займусь я. Годимир - подготовь инъекционный инвентарь.*

*Ты же, возьми сырьё, что я приготовил. Разотри эти растения в ступке, смешай, подогрей и влей в ёмкость.*

*Уж с этим-то ты сможешь справиться?*

**Тихомир:**

*Попробую.*

В итоге, перед игроком встаёт задача - **по подготовке смеси для противоядия.** Используя имеющиеся материалы - ***сухие растения***; игрок последовательно воздействует на них: растирая, смешивая, подогревая и выливая смесь в колбу.

Закончив с этим, протагонист извещает Яромира о результате:

**Тихомир:**

*Думаю, у меня получилось.*

Яромир, тотчас приближается к полученному раствору со шприцом и осторожно набирает необходимую дозировку, чтобы затем, передать шприц Годимиру.

Годимир, к этому моменту времени уже подготовившись (надев перчатки и стерильную повязку), боязливо берёт шприц и бросив на Яромира взволнованный взгляд отправляется за стеклянное перекрытие в “**палаты**”, где делает инъекцию больному.

В это же время, Яромир выдохнув, усевшись и закурив, обращается к протагонисту:

**Яромир:**

*Неплохо. Неплохо.*

*Ты потрудился на славу.*

**Тихомир:**

*А ему это поможет?*

**Яромир:**

*Кто знает.*

*Либо ему это поможет, либо он умрёт.*

*В любом случае, ты и твоя наставница хотели же что-то от меня узнать?*

Варианты ответов игрока:

1. Мне необходимо узнать, как вы попали на корабль. Откуда знакомы с Драговитом Пидлеговым?
2. Капитан Едржей, просил меня взять у вас таблетки, которые вы ему обещали.

Ответы Яромира:

1. Вот как… Уверен, что тебе не особо много известно о “**Войне путей**”, мальчик. У меня ведь когда-то была жизнь.

Семья… А знаешь, что? Пойдём выйдем наружу. Пройдёмся. Далеко не всё нужно знать посторонним ушам. И, далеко не обо всём, хочется говорить прочим. Но, услуга за услугу, как говорится.

Яромир покидает “**медицинский отсек**” и вместе с Тихомиром, переходит к “**общей палубе**”. Яромир добирается до леерных ограждений, где облокачивается и глядя на водную гладь, закуривает. Яромир ждёт какое-то время, прежде, чем продолжает ранее остановленную мысль:

**Яромир:**

*Я часто вспоминаю наш дом. В плохих снах, ко мне порой приходят дети, что радостно бегут обнимать своего папу, едва вернувшегося с работы.*

*А потом, в окна нашего жилища, с осколками стекла, влетают клубы горчичного газа. И я слышу голоса братьев по оружию, оставшихся… там.*

*Уверен, что желаешь услышать, что мне пришлось пережить? Хех, даю слово, это будет нелегко тебе, и… мне тоже.*

В момент данного диалога Яромира, **происходит переход к отдельной сюжетной ветви**, связанной с историей Яромира - **сцена - 8 - История Яромира.**

После того, как игрок узнаёт (проиграет) историю Яромира, тот закончит свой рассказ следующими словами:

**Яромир:**

*Все эти сны и воспоминания. Они… как наказание при жизни. Морфий, едва ли удаляет эту боль.*

*Я никогда себя не прощу за то, что сделал.*

**Тихомир:**

*Вы… вы действительно это сделали?*

**Яромир:**

*Моему поступку нет прощения.*

*Знал бы ты, где меня потом отрыли кадровые агенты Пидлегова после того, как мой брак был разрушен. Война, морфий, собственные несчастья…*

*Но, да, я не желаю больше об этом говорить. Если у тебя ко мне более дел нет - проваливай.*

Яромир заканчивает повествование о собственной истории этими словами и, выбросив на половину выкуренную сигарету за борт, возвращается обратно в “**Медицинский Отсек**”.

1. Там, на верхней полке.

(Яромир указывает на один из застеклённых шкафов, откуда протагонист берёт таблетки)

Только бери всего одну пачку, у меня всё идёт под учёт. Обмануть не удастся, говорю сразу.

Узнав историю Яромира, игрок переходит к исследованию корабля и посещению следующих персонажей, чьи истории, ему ещё только предстоит узнать.

*Либо же, узнав все истории, герой отчитывается перед игроком о выполнении своей задачи и будучи готовым, возвратиться с докладом к Уладе Остревиденовой.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# ***Кульминация (Поиск Улады и противостояние господину Стаковски, посредством союзников)***

# 

Узнав истории всех необходимых по сюжету персонажей и, закончив данное занятие на любом из них (без разницы), протагонист, выходя на “**общую палубу**”, сообщает о своих дальнейших планах - целях игры, самому игроку:

**Тихомир:**

*Пожалуй, что это… всё?*

*Теперь, мне осталось только вернуться к Уладе и обо всём ей поведать.*

Таким образом, игрок, получив новое задание, теперь, следует к каюте Улады Остревиденовой. Вскоре, будучи перед ней, игрок, как и всегда, **взаимодействует** с дверью, что ведёт в каюту, чем запускает **сцену - 9 - Что-то не так**.

**Сцена - 9 - Что-то не так.**

*Начало сцены:*

Взаимодействуя с дверью, протагонист берётся за дверную ручку, вдруг, обнаруживая, что та не заперта. Легко толкая оную, дверь отворяется, издавая противный скрип и демонстрируя перед героем разрозненную будто от обыска каюту.

Вся обстановка перевёрнута вверх дном. Какие-то вещи выпотрошены, а некоторые хрупкие и вовсе сломаны, в ходе неких поисков.

Протагонист же, самостоятельно пройдясь до середины каюты Улады, тихо произносит:

**Тихомир:**

*Эй! Профессор Улада!*

*Где вы?*

Естественно, что герою никто не отвечает и приблизившись к кровати, что теперь поставлена на рёбра и придвинута к стене, протагонист, встав на колено, поднимает с пола ту самую **чёрную коробочку**, что ранее относил самой Уладе.

Открыв крышку, протагонист видит, что её содержимое пусто и ярко светящийся камень куда-то пропал. Протагонист, даже выдаёт игроку свои мысли по поводу произошедшего, а также задачу, которую необходимо выполнить:

**Тихомир:**

*Что-то нехорошее здесь случилось. Но Улада, однозначно, была тут.*

*Нужно сообщить обо всём капитану Едржею. Только, для начала, мне надо вернуться в свою каюту и захватить личные записи. Будет лучше, если они останутся со мной, когда на корабле творится что-то неладное.*

Сказав это и положив обратно **чёрную коробочку** Улады (где Тихомир подобрал), герой собирается уже уходить, как замечает чьё-то лицо, что стремительно мелькает в иллюминаторе, через который, ранее, по указу самой Улады, Тихомир проникал в её каюту. Тихомир, словами никак не реагирует на то, что увидел краем глаз, однако, на секунду вздрагивает, а музыка, приобретает тревожный оттенок.

Конец сцены.

Игрок беспрепятственно покидает каюту Улады, с этого самого момента, примерно всегда на краю зрения, присутствует один агент Пидлегова, который практически не заметен из-за своего положения и следит за героем.

Эти странные люди, шпионы, могут располагаться как за углами всяческих объектов, так и быть прямо на виду, но будучи не сразу замеченными из-за своей деятельности: прикрывшись газетой, стоя в толпе и т.д.

В конечном итоге, герой добирается до своей каюты и, когда игрок **взаимодействует** с дверью, что ведёт в каюту Тихомир, происходит переход к **сцене - 10 - Стаковски знает**; где игрок сталкивается с господином Стаковски в своей каюте и узнаёт о судьбе Улады Остревиденовой.

**Сцена - 10 - Стаковски знает.**

Начало сцены:

Едва протагонист потянется рукой к дверной ручке своей каюты, как неожиданно, дверь приоткрывается, из-за получившегося уголка пространства выглядывает господин Стаковски.

Выражение лица его спокойно, взгляд целеустремлен и, когда протагонист было хотел что-то сказать, игрок слышит характерный щелчок курка револьвера.

Герой опускает голову и видит, что господин Стаковски, едва высунув дуло своего револьвера через приоткрытую дверь, взвёл курок, холодно произнося:

**Господин Стаковски:**

*Не стоит.*

Протагонист, какое-то время ожидает развития событий и желает сообщить неожиданному гостю, что данная каюта его и ему - Тихомиру, необходимо забрать свои вещи. Герой, собираясь это сказать, приоткрывает рот поднимая указательный палец кверху, как господин Стаковски вновь его опережает:

**Господин Стаковски:**

*Так пожелал Драговит Пидлегов.*

**Тихомир:**

*Не может быть.*

На этом, их общение прерывается, господин Стаковски, уже постепенно закрывает дверь, как изнутри самой каюты Тихомира, доносится измождённый голос Улады Остревиденовой:

**Улада:**

*Ты! Ты меня слышал!? Сейчас же меня освободи!*

*Я тебе не вшивая простолюдинка, слышишь…*

Но голос Улады, равно, как и её речь прекращаются, так как господин Стаковски захлопывает дверь накрепко. Тихомир, понимая, где сейчас находится Улада, принимается стучать, но на всего его попытки, никто не реагирует.

Тогда, протагонист громко пытается дозваться до Улады:

**Тихомир:**

*Улада!*

*Профессор Остревиденова!*

*Держитесь там, я что-то придумаю!*

Опять-таки, герою никто не отвечает и поняв, что эти попытки тщетны, протагонист извещает игрока, как тому следует действовать в сложившейся ситуации:

**Тихомир:**

*Он вооружён и держит там Уладу явно против её воли.*

*Очевидно, что самому мне не справиться никак. Придётся обратиться за помощью к капитану Едржею, или к кому-нибудь ещё.*

Конец сцены.

С окончанием данной сцены, игрок получает новое задание - **заручиться поддержкой людей, которые доверили протагонисту свои истории и одолеть Господина Стаковски.** Для этого, игрок поочерёдно посещает всех ранее узнанных персонажей: ***Едржей, Добран, Яромир, Владо.***

Игрок волен выполнить данную задачу в любом порядке, при этом, не все из ранее узнанных персонажей захотят идти против господина Стаковски, равно, как и против воли Драговита Пидлегова.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Так, **по-умолчанию**, игрок первым делом **наведывается к капитану Едржею** - тот, как и прежде, находится у себя на “**капитанском мостике**”, удобно усевшись в кресле и попивая напиток из верной кружки.

Видя вновь наведавшегося протагониста, капитан Едржей восклицает:

**Едржей:**

*Шторма морей и громы судеб! Сынок, вид у тебя не ахти.*

*Что это тебя побудило вновь наведаться к старому-доброму капитану Едржею?*

**Тихомир:**

*Боюсь, мне потребуется ваша поддержка. Моей… наставнице - Уладе Остревиденовой нужна помощь!*

Услышав это, капитан серьёзно собирается с мыслями, даже меняет своё положение на кресле. Добив остатки напитка, капитан ставит кружку на пол и спрашивает в ответ:

**Едржей:**

*А ну, давай выкладывай всё по порядку.*

*Если что и произошло на корабле, то ответственный за это - я.*

**Тихомир:**

*Я возвращался к своей наставнице с известием о выполненном поручении, но, нашёл её, уже у себя в каюте…*

**Едржей:**

*О-о-о, разве это проблема, сынок? Впрочем, как моряк, который в своё время прошёл по узким и сухим устьям рек, я могу тебе посоветовать…*

**Тихомир:**

*Да нет же!*

*Её держат там против своей воли!*

**Едржей:**

*Значит, ты хочешь сознаться в совершении преступления против свободы другого человека?*

*Что же…*

**Тихомир:**

*Конечно, нет! Это Стаковски удерживает Уладу в моей каюте, против её воли. У него револьвер!*

**Едржей:**

*А!*

Наконец поняв, капитан откидывается обратно в кресле и поразмыслив пару секунд выдавая:

**Едржей:**

*Тогда, забудь об этом.*

**Тихомир:**

*Но… как? Почему?*

**Едржей:**

*Если Стаковски задержал твою Уладу, то у него есть на то все обоснования. Неужели, сынок, ты считаешь, что я пойду против прямой воли Драговита Пидлегова?*

*Ты ведь уже и сам знаешь, какое одолжение он сделал для меня.*

Сказав это, Едржей вопросительно поднимает бровь, берёт кружку с пола и вновь наливает в неё напиток, посёрбывая оный.

**Тихомир:**

*Вы отказываетесь мне помогать?*

**Едржей:**

*Нет. Просто, тебе и твоей Уладе помощь и так не требуется.*

*Я уверен, что ей банально поставят несколько рядовых вопросов и отпустят, если не отпустили уже.*

**Тихомир:**

*Но…*

**Едржей:**

*Мы закрыли эту тему.*

Более, Едржей никак не реагирует на героя и занимается своими делами. Из-за чего, игрок вынужден обратиться к иным персонажам, что, возможно, помогут ему.

Игрок, **наведывается к коку Добрану** - тот, как и ранее, находится в “**столовой - кухне**”, будучи за своей стойкой, где протирает посуду. Увидев зашедшего на локацию протагониста, Добран, расплывается в улыбке и приветливо машет тому рукой. Едва игрок подойдёт к Добрану, как тот начнёт разговор с протагонистом:

**Добран:**

*Друг мой, рад тебя видеть!*

*Что, наконец-то забрёл сюда, дабы опробовать наши блюда?*

**Тихомир:**

*Не совсем. Я ищу помощи. Моя наставница Улада, в беде.*

*Её держат против собственной воли и это, человек Пидлегова.*

**Добран:**

*Какой ужас!*

*Ты только помни, что я ведь обычный повар. Конечно, я могу чего-нибудь подмешать в еду…*

*А… что я могу сделать-то?*

**Тихомир:**

*Не знаю.*

*Я и сам не могу что-то предпринять, так как, этот человек вооружён.*

**Добран:**

*Дела…*

Произносит Добран и облокотившись одним локтем о стойку, задумывается. Вскоре, Добран внезапно наливает протагонисту кружку пива и сообщает о пришедших в голову мыслях:

**Добран:**

*Ты пока, вот, выпей и выслушай, что я думаю.*

*Уверен, что этому человеку, удерживающему сейчас твою Уладу, помогают. Так, почему бы им не собраться здесь?*

**Тихомир:**

*Не понял.*

**Добран:**

*Понимаешь, у меня много обязанностей и, вместе с тем, полномочий. Например, я могу организовать на корабле, скажем… праздничный ужин! Пускай те, что помогают этому твоему злодею соберутся здесь. Отвлекутся.*

*У тебя, по крайней мере, будет время на действия.*

**Тихомир:**

*И мне это поможет?*

**Добран:**

*Ну, мало-ли, вдруг у тебя к этому времени, выйдет сделать что-то ещё.*

Тихомир немного отпивает из кружки, ставит её на место и погодя отвечает:

**Тихомир:**

*Хорошо. Пусть будет так.*

**Добран:**

*Тогда, примерно через час, я и объявлю о сборе экипажа в столовой. Будь готов.*

*Удачи тебе.*

*И… спаси её.*

Договорившись с Добраном о кое-какой помощи, Тихомир приступает к следующим персонажам, которые могли бы ему помочь.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Игрок, **наведывается к доктору Яромиру** - тот, будучи сейчас одним в “**медицинском отсеке**”, незаметно ставит себе дозу морфина. Яромир экстренно убирает шприц, когда видит героя и отматывает рукав.

Доктор Збигнев же, сейчас отсутствует, а потому, Яромир общается с протагонистом более свободно:

**Яромир:**

*Опять он.*

Тихомир в свою очередь, желает заручиться поддержкой доктора в освобождении Улады:

**Тихомир:**

*Доктор Яромир.*

*Пожалуйста…*

**Яромир:**

*Ну чего?*

*Если ты решил меня навестить - избавь. Если волнуешься за больного, то он ещё не умер.*

*Хоть что-то сегодня хорошее…*

**Тихомир:**

*Нет, я здесь совсем по иному делу. Моя наставница - Улада Остревиденова, она попала в плен к этому… господину Стаковски!*

*Он держит её в моей каюте и угрожает револьвером.*

**Яромир:**

*А от меня ты чего ожидаешь, парень?*

*Значит, услышал о том, что я был на войне и теперь, считаешь, что я обязан геройствовать и бросаться на вооружённых людей непонятно ради кого и зачем?*

**Тихомир:**

*Да нет же. Вовсе нет!*

*Я думал, может, вы бы поговорили с ним. Воздействовали, благодаря своему статусу и харизме.*

**Яромир:**

*Какие красивые слова.*

*Вот только Стаковски действует с указания Пидлегова. А Пидлегов спонсирует здесь всё.*

*Я не бешеная собака, чтобы кусать руку, которая тебя кормит.*

*Извини, если разочаровал.*

Не найдя в Яромире поддержки, Тихомир покидает “**медицинский отсек**”, продолжая посещение людей, которые могли бы ему помочь против господина Стаковски.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Игрок, **наведывается к механику Владо** - тот, неожиданно встречает героя у входа в саму локацию “**машинный отсек**” и без лишних разговоров, сходу, пожимая руку, отводит в место своей работы, что теперь полностью освещено лампами накаливания.

Между Владо и Тихомиром, проистекает следующий разговор:

**Тихомир:**

*Послушай, я же могу тебе доверять, так?*

*Мне бы пригодилась хоть какая-нибудь помощь против Стаковски, он сейчас удерживает мою наставницу Уладу.*

**Владо:**

*Притормози. А на кой хрен он её удерживает?*

**Тихомир:**

*Если бы я знал… Но, он вооружён и явно замышляет что-то неладное.*

*Боюсь, что Драговит Пидлегов также имеет к этому дело.*

**Владо:**

*Хм. И чего же ты хочешь добиться?*

*Желаешь сразиться с ним лицом к лицу?*

**Тихомир:**

*Нет. Конечно, нет!*

*Я просто хочу освободить Уладу. Я слышал, как она кричала Стаковски, чтобы тот отпустил её.*

Услышав это, Владо потирает подбородок и непродолжительно промолчав, говорит следующее:

**Владо:**

*Этот… Стаковски, он ведь заходил ко мне совсем недавно. Буквально незадолго до твоего появления.*

*Знаешь, он без всякого спроса и там, расписки какой, просто взял из моего ящика с инструментами молоток и отвёртку.*

*Неужели ты думаешь, что он, Уладу…*

**Тихомир:**

*Я и не хочу об этом думать.*

Владо вновь задумывается и уже пройдясь взад-вперёд по локации, где он обитает, делится собственными мыслями с протагонистом:

**Владо:**

*Послушай, а что, если сделать диверсию? Я ведь тебе уже рассказывал, как подбивал людей на бунты и что именно пытался мастерить.*

*Так вот, почему бы и здесь не провернуть нечто подобное?*

**Тихомир:**

*Ты хочешь устроить на корабле взрыв?*

**Владо:**

*Нет, дурная твоя башка!*

*И всё же, можно устроить взрыв за бортом корабля, на что однозначно отвлечётся твой Стаковски.*

**Тихомир:**

*И как именно ты собираешься это сделать?*

**Владо:**

*Да всё просто.*

*Я уже показывал груз, что тайно везёт наш покровитель.*

*Можно просто взять оттуда пару фугасов, соединить, прилепить таймер. А затем, бросить за борт. “Надежда” идёт полным ходом, так что, гидроудар до нас никак не достанет.*

**Тихомир:**

*Если только это хорошая идея.*

**Владо:**

*Тут уж решай сам. Я предложил и дело своё сделаю хорошо.*

*Ручаюсь.*

Протагонист выдыхает, хватается за голову, как бы взвешивая будущие последствия и наконец произнося:

**Тихомир:**

*Ладно.*

*Пусть будет так.*

**Владо:**

*Тогда за дело.*

*На всё про всё, мне понадобится около часа, чтобы собрать бомбу и незаметно сбросить за борт.*

*Когда же прогремит взрыв, у тебя будет не так много времени для действий.*

**Тихомир:**

*Я… Я это уже понял.*

**Владо:**

*Тогда удачи.*

*И постарайся остаться в живых.*

Владо хлопает Тихомира по плечу и отправляется в тот участок корабля, где спрятан погреб с вооружением. Сам же протагонист тем временем, посещает либо прочих персонажей, чтобы заручиться их поддержкой, либо идёт к своей каюте, ожидая начала осуществления плана.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Осуществление плана - спасение Улады.**

Когда протагонист наконец-то заручится поддержкой Добрана и Владо, он оповестит игрока, что сделал всё возможное и пора бы возвращаться к своей каюте:

**Тихомир:**

*Теперь, обратного пути нет.*

*Если эти люди мне действительно помогут, то я спасу Уладу.*

*Необходимо только вернуться к своей каюте и спрятаться где-то поблизости, ожидая начала осуществления плана.*

Услышав это от протагониста, игрок ведёт персонажа назад к своей каюте. Едва игрок оказывается поблизости от каюты Тихомира, как происходит **сцена - 11 - дерзкий план**; где, экран кратковременно темнеет, после, вновь проявляется, демонстрируя спрятавшегося Тихомира и дальнейшие события.

**Сцена - 11 - дерзкий план.**

Начало сцены:

Тихомир прячется снаружи от своей каюты, как доносится звон колокола, что созывает многочисленный экипаж в столовую. Мимо локации, проходят матросы, среди которых затесались агенты Пидлегова, боцман Збигнев и Яромир с Годимиром.

Затем, проходит примерно секунд пятнадцать, как где-то за бортом гремит взрыв, а в воздух поднимается толстая струя воды, что омывает палубу.

На данный момент времени, ещё никто не осознал и не успел отреагировать на случившееся, кроме самого господина Стаковски, что тотчас покидает каюту и осмотревшись по сторонам, достаёт свой верный револьвер, после чего, уходит за границы обозримого.

Именно сейчас, герой покидает своё убежище и забегает к себе в каюту, где застаёт измученную Уладу Остревиденову. Молодая женщина прикована наручниками к паровой трубе, на ней видны кровоподтёки и синяки, полученные вследствие пыток.

Протагонист в свою очередь, делает к Уладе несколько нерешительных шагов, как Улада поднимает голову и взглянув на Тихомира, обессиленно произносит:

**Улада:**

*Вузолев… болван.*

*Беги отсюда…*

Сказав это, Улада переходит обратно в обессиленное состояние, а протагонист, заявляет в ответ:

**Тихомир:**

*Профессор Остревиденова, я пришёл за вами.*

*Я здесь только ради вас и спасу вас, чего бы мне не стоило.*

Конец сцены.

Наконец, управление переходит в руки игроку, он должен найти способ освободить Уладу, используя предметы, что имеются в “**каюте Тихомира**”.

Та (каюта) к этому моменту времени сумела сильно преобразиться. Если ранее, это было место, где молодой человек, увлечённый наукой, вёл свои записи, готовясь к будущим открытиям, то, сейчас же, почти все пожитки Тихомира, были грубым образом собраны в кучу, у угла каюты. Незадействованными, остались лишь письменный стол и стул. Явно используемые Стаковски ради собственных целей.

**Исследуя каюту**, игрок находит и поднимает рядом с Уладой ***отвёртку***, а на столе, берёт ***молоток***. Помимо этих вещей, также, на столе игрок находит часы на цепочке, что принадлежат господину Стаковски.

Взаимодействуя с ними (часами), протагонист открывает крышку, где помимо циферблата, видит приклеенную к внутренней области крышки выцветшую фотографию некой молодой девушки с надписью, что впоследствии Тихомир зачитывает:

**Тихомир:**

*Запомни же мой лик, ведь никогда я тебя не покину.*

*Покрова.*

*Эта та, о ком Стаковски вспоминает или же, просто дорожит?*

В итоге, когда игрок соберёт необходимые предметы для освобождения Улады: ***молоток и отвёртка***; протагонист оповестит игрока, как именно можно попытаться спасти Уладу:

**Тихомир:**

*Даже знать не желаю, как этот подлец использовал инструменты.*

*Но, может быть, у меня получится при помощи них освободить Уладу?*

*Что, если попытаться разбить ими наручники?*

Получив подсказку, игрок подводит героя к Уладе и взаимодействуя с ею (её наручниками), запускает **мини-игру**, где - *располагает отвёртку в замке наручников, а потом, со всей силы бьёт по ручке отвёртки молотком.*

**Срабатывает**, наручники открываются и Тихомир ловит обессиленно падающую Уладу. Протагонист ставит свою наставницу на ноги и та, едва придя в себя смотрит в лицо Тихомира, произнося:

**Улада:**

*Вузолев… ты…*

*Пидлегов, я знаю…*

На это, Тихомир, не в силах сдержать радости и слёз, говорит:

**Тихомир:**

*Профессор Улада, я так рад.*

*(вытирает рукавом редкие слёзы)*

*Я так рад, что с вами всё в порядке.*

В данный момент времени, Улада внезапно отталкивает Тихомира от себя и с яростным криком, бросается куда-то в сторону двери.

Вслед за этим, игрок немедленно замечает, что Улада уже борется с господином Стаковски, который именно сейчас вернулся в “**каюту Тихомира**”.

Идёт борьба, Улада изо всех сил удерживает руку господина Стаковски, коей тот держит револьвер. При этом, сама она, постепенно теряет силы, так-как, господин Стаковски, другой рукой пытается душить её.

Тем не менее, Улада умудряется прокричать Тихомиру, который сейчас не знает, что предпринять и как поступить:

**Улада:**

*Тихомир! Тихомир!*

**Тихомир:**

*Что я должен сделать?*

*Скажите мне!*

**Улада:**

*Пидлегов! Поговори с Пидлеговым!*

*Я узнала где он!*

Видно, что герой боится ввязываться в потасовку, а потому, медленно подходит к сражающимся героям, вроде как, намереваясь их разнять. Но в этот самый момент времени, заговорит господин Стаковски, который требует от героя иного:

**Господин Стаковски:**

*Не вздумай её слушать!*

*Не делай того, о чём потом пожалеешь!*

Сказав это, господин Стаковски получает от Улады удар коленом в живот и сгибается, чем позволяет Уладе сказать Тихомиру, как действовать дальше:

**Улада:**

*Его каюта совсем близко.*

*Вход спрятан за ящиками, которые ты по-любому много раз видел.*

*Всем кажется, что это обычная дымовая труба, но это не так!*

*Поторопись, расскажи Пидлегову, что…*

Улада не успевает договорить, так-как господин Стаковски вновь начинает с ней бороться и уже одерживает верх. Сейчас, узнав где искать Пидлегова, протагонист немедленно покидает свою каюту, выбегая на “**общую палубу**”, как неожиданно слышит одинокий выстрел.

Тихомир кратковременно оборачивается и управление над ним, вновь передаётся игроку. Играет напряжённая музыка, что как бы свидетельствующая о скором начале погони и игрок, понимая это, ведёт персонажа к тем самым ящикам, что ранее стояли у пароходной дымовой трубы.

Персонаж (игрок) немедленно принимается отодвигать их (ящики). Большинство даются легко, так-как не содержат в себе груза. Но, во время этого процесса, пока игрок отталкивает или отодвигает ящики, по краям обозримой локации, **начинают появляться агенты Пидлегова.**

Они вооружены магазинными винтовками и револьверами. Постепенно окружают игрока, передавая друг другу тактические сигналы руками и занимая позиции. Из-за чего, складывается ощущение, что если игрок будет мешкать, то может проиграть - что не является правдой.

В любом случае, игрок расталкивает и растаскивает ящики, освобождая проход и открывая перед собой ранее скрытую дверь, что ведёт в покои самого Драговита Пидлегова.

# ***Развязка (Слова и история Драговита)***

Обнаружив дверь в покои Драговита, протагонист немедленно открывает оную и заходя внутрь - крепко запирает. Сразу же с иной стороны двери, в неё начнут “долбиться” агенты Пидлегова, что-то там крича Тихомиру, но их речь, не проходит свой крепкие стены и саму дверь, напоминая глухой галдёжь.

Между тем, герой оказывается в тускло освещённым огнём камина помещении, где помимо уныло раскачивающегося высокого кресла, да рядом стоящего круглого столика с бутылкой вина, более ничего не видно.

Протагонист осторожно двигается к раскачивающемуся креслу, как слышит озадачивающий его голос самого Драговита Пидлегова:

**Драговит Пидлегов:**

*Кто это там? Стаковски, это ты?*

*Стаковски, отвечай мне!*

Герой в данный момент ничего не отвечает и лишь медленно продолжает своё движение. Своим тайным молчанием он только ещё больше раздражает спонсора всей экспедиции:

**Драговит Пидлегов:**

*Если это не Стаковски, то немедленно назовите себя!*

*Слышите?!*

Сейчас, герой наконец-то доходит до кресла и осторожно обойдя стороной, взирает на самого Драговита Пидлегова. Тот непонимающе посмотрит на Тихомира и отложив бокал с вином, произнесёт:

**Драговит Пидлегов:**

*Я тебя не знаю.*

*Немедленно пойди прочь!*

*Охрана! Охрана, сюда!*

Герой, видя, что Пидлегов явно нервничает от такой встречи, и самого вторжения, пытается успокоить его, заявляя:

**Тихомир:**

*Господин Пидлегов, я вам не наврежу.*

*Прошу - выслушайте меня. На корабле происходит нечто неладное.*

**Драговит Пидлегов:**

*Вздор! Едржей и Стаковски, не допустят подобного.*

*Убирайтесь!*

**Тихомир:**

*Ваш Стаковски, сейчас, пытает или вообще убивает мою наставницу - Уладу Остревиденову. А вы и знать не знаете!*

**Драговит Пидлегов:**

*Такого не может быть.*

*Я не давал Стаковски указаний кого-либо убивать или, уж тем более… пытать. Он должен был лишь выяснить, что замышляла Улада.*

**Тихомир:**

*Но я же не буду вам врать! Я же как-то сюда попал!*

**Драговит Пидлегов:**

*Действительно.*

(делает жест в сторону бутылки вина и своего бокала)

*Освежи.*

Тихомир повинуется и неспешно выполняет просьбу Драговита: наливая вино в бокал и передавая тот. Драговит в свою очередь, выпив из бокала и поумерив пыл, интересуется:

**Драговит Пидлегов:**

*Вы не наёмный убийца, иначе я бы не отпил из этого бокала.*

*Кто вы?*

**Тихомир:**

*Тихомир Вузолев. Я помощник профессора Улады Остревиденовой в этой экспедиции.*

*И сейчас, мою наставницу, незаконно удерживает этот ваш… Стаковски! Поймите, Улада не замышляла ничего против вас, она лишь попросила меня разузнать истории членов экипажа, как они попали на борт корабля. И только!*

Драговит тем временем отпивает вина и поставив бокал на столик, вновь принимается раскачиваться на кресле. Он взглянет на Тихомира и оценив его рвение по спасению Улады, скажет:

**Драговит Пидлегов:**

*Если твои слова правдивы, Тихомир, Стаковски понесёт наказание за самоуправство.*

*Мы все здесь на корабле объединены единой цепью ответственности. Мы должны достичь цели экспедиции.*

*Этой… неизвестной земли, как утверждает профессор Остревиденова.*

**Тихомир:**

*Тогда, давайте просто выйдем, и вы осуществите правосудие.*

**Драговит Пидлегов:**

*Это случится не раньше, чем ты расскажешь о своём успехе в поручении Улады.*

*Видишь ли, помощник Тихомир Вузолев, Стаковски заверил меня, что Улада намеревается поднять на корабле бунт. Якобы она воспользовалась слабостью некоторых членов экипажа, чьи личности сейчас устанавливаются.*

*Представь себе, что будет, если все эти рабочие и матросы захватят судно. Чем они будут движимы и сколько горя сумеют принести? По своей конечно же глупости и не предусмотрительности.*

**Тихомир:**

*Это наглая ложь!*

*Тот, кто принёс вам эти вести - оговорил Уладу.*

**Драговит Пидлегов:**

*Может быть. А может быть и нет.*

*Скажи, Тихомир, знаешь ли ты, почему я известен под прозвищем “Мануфактурная Цепь”?*

**Тихомир:**

*Так говорят все. Так говорят рабочие.*

**Драговит Пидлегов:**

*Именно. Прозвище, что незаслуженно приклеилось ко мне, перейдя по наследству совместно с торгово-промышленной империей отца.*

*Но в отличие от него, я не морил людей переработками. Хотя, в сущности, большинство, если не все из тех кровожадных слухов были ложью, распространяемых завистниками и конкурентами отца.*

*Вот только, должно ли такое лживое прозвище, передаваться от отца, к сыну? Который в своей жизни ни разу никому не причинил вреда.*

*Я думаю, что это несправедливо.*

Тут, Драговит встаёт с кресла и подходит к камину, где принимается ворошить горящие поленья и продолжает свою речь:

**Драговит Пидлегов:**

*И раз уж так распорядилась судьба, оказавшись наследником несметного количества богатств, было бы глупо не воспользоваться выпавшим шансом, м-м?*

*Я бы хотел подарить людям именно того, чего они всегда были лишены. Избавиться от незаслуженного позора и обелить имена.*

**Тихомир:**

*Что вы хотите мне этим сказать?*

**Драговит Пидлегов:**

*Очищение, Тихомир. Очищение…*

*Твоя дорогая профессорша, думает, что этот корабль - “Надежда”, сбытие её мечт. Она считает, что уловила редкую птицу - коричницу, за хвост. Судьба благоволит ей.*

*Но, что, если я скажу тебе, что это наша общая мечта. Новое открытие, новая история, новый дом.*

**Тихомир:**

*Намекаете, что это не совсем экспедиция в неизведанные земли? Куда же тогда идёт этот корабль?*

**Драговит Пидлегов:**

*В Катарсис.*

*Обетованные земли, где мы сотворим новый мир.*

*Поскольку старый абсолютно погряз в безнравственности и неразрешимых проблемах.*

*Государства по-новой начнут раздел оспариваемых земель.*

*В небо уйдут мольбы и плач матерей.*

*“Молот-Концерн”, Компания “Выдающиеся Оружейные Технологии” и прочие объединения утопят континент в крови благодаря своим уникальным достижениям последних лет.*

*Тебе и многим подобным, ещё не довелось увидеть самоходных пушек, стрелков, закованных в латы, с картечницами наперевес и паровыми двигателями на спинах.*

*Какая бойня ожидает этот мир? Я не хочу этого. Никто не хочет.*

*Но все смирились, все лишь ждут. Но я, не буду смотреть на это.*

**Тихомир:**

*Откуда вы можете знать, что произойдет?*

**Драговит Пидлегов:**

*Она поведала мне об этом.*

(прикладывает руку к сердцу)

**Тихомир:**

*И кто же это?*

*Совесть? Душа?*

**Драговит Пидлегов:**

*Эволюция.*

*Она - богиня будущего. Мне довелось её узреть и разобрать знаки.*

*Видишь ли, Тихомир, мы движимы инстинктами. Любознательность, усердие и… ярость, заставили человека измениться.*

*Всякий раз, открывая новые способы уничтожения не только себе подобных, но и мира вокруг, мы преуспевали над методами самой природы. Это наш стимул! Это наш прогресс!*

*Но, не велика ли цена такого прогресса? Сколько детей не родилось? А сколько родившихся не проживают свою короткую, по сравнению с звёздами жизнь, достойно?*

*В этот век, в это столкновение эпох, теперь, человеческая жизнь стоит куда дешевле, чем даже один гнутый гвоздь, забитый в доски этого корабля.*

**Тихомир:**

*Это вам ли говорить о разрушениях? Человеку, что перевозит в трюме массу различного вооружения.*

*Владо, мне всё показал.*

**Драговит Пидлегов:**

*Это не то! Это способ самообороны!*

*На случай экстренных мер!*

*Никто не знает, с чем мы там столкнёмся, Тихомир, когда прибудем в забытые земли. Никто не знает, как поступят иные, когда прознают, что мы основали общество, построенное на честности, усердии и гуманизме.*

*Они постараются отнять у нас добытое!*

**Тихомир:**

*Так вы и не собираетесь возвращаться из этого путешествия?*

**Драговит Пидлегов:**

*Никогда и не собирался. Чудно, Тихомир, что вы это сумели понять только сейчас.*

Драговит, будучи уставшим от разговора, возвращается к своему креслу и покачиваясь на нём, спрашивает:

**Драговит Пидлегов:**

*Смею предположить, что вы узнали все или почти все истории тех людей, о коих вас просила Улада?*

**Тихомир:**

*Может быть.*

**Драговит Пидлегов:**

*Наверняка они были забавны, да?*

*Какие-то напротив трагичны. А какие-то, чрезмерно скучны.*

**Тихомир:**

*Уж вам ли об этом говорить?*

*Что о вас известно миру? Что вы видели, за позолоченными окнами особняков? Богатей…*

**Драговит Пидлегов:**

*Нет!*

*Это вовсе не так!*

**Тихомир:**

*Разве? А я почему-то вижу человека, избалованного с самого детства и которому абсолютно плевать на окружающих.*

*Для него, они - лишь использованный инструмент.*

**Драговит Пидлегов:**

*Неправда!*

*Если бы ты знал, Тихомир Вузолев, сколько мне пришлось вытерпеть! Вы, вы все, считаете, что свались на плечи одного целая торгово-промышленная империя всего Соединённого Королевства, то это будет благодать?*

*Я…*

**Тихомир:**

*Вы оправдываетесь. И делаете это жалко.*

**Драговит Пидлегов:**

…

*Услышь это тот мальчик с приюта…*

В момент данного диалога Драговита Пидлегова, **происходит переход к отдельной сюжетной ветви**, связанной с историей Драговита Пидлегова - **сцена - 12 - История Драговита Пидлегова.**

Узнав (проиграв) историю (собрав её из усердно прятаемых осколков воспоминания) Драговита Пидлегова, протагонист стоит перед спонсором экспедиции и его взгляд, а также выражение лица, изменилось. В Тихомире просматривается некая жалость относительно судьбы этого человека, которая поныне никому более неизвестна.

Драговит в свою очередь, окончив рассказ и прекратив качаться на кресле, задаёт Тихомиру вопрос:

**Драговит Пидлегов:**

*Знаете, Тихомир, что мне действительно понадобится в этом путешествии, так это не надёжное оружие или слепо преданные из-за денег псы, а единомышленники.*

*Я вижу по Вам, что вас влекут приключения. Я вижу, что Вы желаете оставить в истории свой след. Вы похожи на меня, и я прошу, будьте тем человеком, что поможет мне достичь неведомых земель.*

*Пускай, они очистят нас от былого. Ведь любой человек нуждается, а главное - заслуживает право, на второй шанс.*

Тем не менее, протагонист не успевает дать ответ на предложение Драговита. Корабль резко начнёт трещать и кренить. Предметы обихода произвольно начнут двигаться, а прочие, падать на пол.

Обстановка в каюте Драговита изменится на абсолютно беспросветную, **осуществляя переход к истории Улады на Неведомых Землях - сцены - 13.**

**Сцена – 13 – Улада на Неведомых Землях**

Начало сцены:

История начинается с **катсцены** в “**каюте Тихомира**”, из которой сам Тихомир уже выбежал. Внутри, осталась только **Улада** и **Стаковски**, что борются между собой. В какой-то период их борьбы, Стаковски направляет дуло револьвера к виску Улады, но та, умудряется из последних сил резко отвести ствол револьвера в сторону, из-за чего, Стаковски неожиданно стреляет.

Выпущенная пуля рикошетит по стенам и в итоге вылетает в иллюминатор. Тем временем Улада, как и Стаковски, осели на пол, так-как, были оглушены от силы выстрела в замкнутом пространстве.

**Камера переходит к первому лицу** от вида Улады, показывая, что звук выстрела был настолько резкий, что в её глазах стало двоиться. Она оглядывает каюту Тихомира, видя в таком же положении Стаковски, правда начинающего уже медленно подниматься.

Именно сейчас, начинается небольшая качка и, из ранее скрытого пространства каюты, прямо на середину происходящего пространства-сцены выкатывается из коробки, ранее демонстрируемый Уладой Тихомиру **камушек, который принимается левитировать над полом.**

Стаковски, видя это неописуемое зрелище, восклицает:

**Господин Стаковски:**

*Так вот, где он!*

(ухмыляясь и неодобрительно покачивая указательным пальцем)

*Улада…*

Стаковски было принимается двигаться к камню, чтобы завладеть им, как Улада опережает его и быстро добравшись ползком хватает, крепко сжав в ладони. Тут же, эту ладонь с камнем, прижимает к полу ногой Стаковски.

Улада вскрикивает от боли, поднимает к нему взгляд, видя довольную своей победой гримасу Стаковски, что говорит:

**Господин Стаковски:**

*Я же тебе говорил, что всё всегда знаю и всегда нахожу.*

*Пидлегов явно заинтересуется такой…*

Стаковски не оканчивает свою речь, корабль начинает ужасающе раскачивать по волнам, а героев, бросать из стороны в сторону, пока Улада в итоге, не теряет сознание, ударившись головой о стену каюты.

В этом состоянии, она слышит скрип и треск, с коим корабль ломается на части и начинает тонуть. В сознании Улады тем временем, мелькают совершенно случайные фразы:

“Вузолев...”

“Он справится. Я знаю”

“Нет, я не намерена раскрывать всё прямо сейчас”

“Если они поймут, что их там может ожидать, то…”

“Я не знаю, кто такой Кагаев и прочие! Я не имею никакого отношения к заговорщикам!”

Всё это прекращается, когда Улада, внезапно делает глубокий вдох, отхаркивая воду и открывая глаза в коих двоится, наблюдая палящее солнце неведомого пляжа. Вдали виднеются зелёные горы, высоко над ними, едва проплывают прозрачные облака.

Помимо бриза океана, да крика чаек в небе, вокруг нету ни души.

Улада пытается пошевелиться и делает это с трудом. Она обнаруживает, что под её руками, скопилось множество корабельных обломков. Пытается подняться, но руки не держат её, и она обессиленно плюхается обратно на песок, тяжело дыша.

Вскоре, откуда со стороны, начинают доноситься тяжёлые шаги, что с каждым грозным туком, приближаются всё ближе. Чуть позже, перед глазами Улады, становится одна, потом другая нога в латной броне. Откуда-то сверху, доносится шум мотора и прорезается металлического эха голос:

***Паровой солдат-1:***

(Кричит вдаль)

*Здесь ещё!*

Издали доносится ответ, подобный по металлическому эху, что Улада уже слышала:

**Паровой солдат-2:**

*Скинь в море.*

**Паровой солдат-1:**

(отвечает)

*Она ещё жива!*

(уже сугубо для себя, произнося)

*Уже третий корабль по счёту за месяц будет.*

Услышав это, Улада делает последние попытки подняться с земли, но, обессиленно теряет сознание, проваливаясь в сон.

Конец сцены.

Персонажи “Призрачные надежды”

Протагонист:

***Тихомир Вузолев*** - молодой студент, бедняк по происхождению, коему по счастливому стечению обстоятельств, выпал шанс поступить на бюджетное место в Университет Естественных Наук Соединённого Королевства. Благодаря своим успехам в учёбе, и особому рвению, Тихомиру предлагается место в одной экстравагантной экспедиции, где он будет ассистентом небезызвестной Улады Остревиденовой.

В сюжете, Тихомир предстоит как проводник между героями истории и самим игроком. Персонаж, по большей части не имеет своего собственного уникального архетипа, а потому, его роль сводится к раскрытии различной информации и вопросов, которые бы возникали по мере повествования.

Вестник и Наставник:

***Улада Остревиденова*** - выдающийся учёный и профессор географии и археологии в Университете Естественных Наук Соединённого Королевства. Ей едва ли больше тридцати, но в свои годы, она уже успела сделать открытие о существовании некоего континента - прародины алимцев, чем заслужила недовольное презрение со стороны научного сообщества и неожиданное предложение от господина Мануфактурная Цепь - Драговита Пидлегова, что решил полностью профинансировать подобную экспедицию.

В основном сюжете, роль Улады крошечна, она то появляется, то исчезает из повествования, снабжая протагониста информацией и давая тому цель. В конце основного сюжета, становясь узницей господина Стаковски, от коего её спасает протагонист.

Антагонист(привратник):

**Господин Стаковски** - крепкого телосложения мужчина, невзирая на свои сорок семь лет. Обладатель пышных закрученных усов и револьвера, который прячет за жилеткой.

Господин Стаковски не злодей по своей воле, он всего-навсего исполняет приказ Драговита Пидлегова. А потому, пускай он и кажется беспринципным злом, на деле же не осуществит никаких радикальных действий, если на то не будет санкции от своего работодателя.

Преследует Уладу, когда узнаёт о её намерениях раскрыть местоположение Драговита Пидлегова и выяснить истинную цель экспедиции.

Отличительной чертой господина Стаковски, является его холодность, кардинальность ответов и золотые часы на цепочке, которые он время от времени открывает, то ли сверяясь со временем, то ли рассматривая нечто скрытое там от чужих глаз.

Попечитель (альтруист истории):

**Драговит Пидлегов** - он же - господин “**Мануфактурная цепь**”, крупный промышленник и торговец, коему в наследство досталась вся экономическая империя отца, а вместе с ней и дурная слава родителей.

Изначально, цели и поступки Драговита неизвестны. Он желает сбежать от преследующего его прозвища, как мучителя рабочих, что досталось ему от отца. На деле же, это не единственная его мечта.

Драговит, видел тяжкий труд людей предприятиях после Научно-Технологической Революции, и, как следствие - внедрение механизации. Он был свидетелем морально-духовного регресса, когда прогресс захлестнул мир. Он знает, что час новой трагедии близок.

В недавнем сне, узрев её улыбку и ярко-голубой свет роскошных глаз, он наконец осознал, как уйти от того, что терзало его долгие годы. “Катарсис” - он вскрикнет очнувшись и начнёт необходимые приготовления.

Союзники (прочие персонажи, которые помогают герою во время путешествия:

**Владо** - корабельный механик, пребывает в машинном отсеке, где также тайно хранится груз различного вооружения, что Драговит Пидлегов взял с собой, для нужд на новой земле.

Владо, довольно замкнутый и нелюдимый мужчина средних лет, который весьма непросто идет на контакт. Он родом из северных горных племен Соединенного Королевства и в детстве имел брата-близнеца - Мило. По тогдашней программе интеграции Владо и его брата забрали из семьи и разлучили. Как позже выяснится, программа интеграции была рассчитана на то, чтобы получить дешевую рабочую силу из вызинцев.

После того, как Владо спровоцировал несанкционированную забастовку, его отправили в ссылку. Однако в изгнании его документы были утеряны, но у администрации были документы Мило, поэтому они приняли его за собственного брата-близнеца. Попав таким образом на один из заводов Драговита Пидлегова, Владо (Мило), вновь принимается за деструктивную деятельность и подбивает рабочих на восстание. К его счастью, технические умения Владо (Мило), спасают того от виселицы, он принимает предложения господина Мануфактурная Цепь, чтобы отправиться в рискованное путешествие в далёкие и неоткрытые земли, дабы спасти свою жизнь и получить шанс на новую.

**Добран** - корабельный кок. Добродушный и наивный мужчина, который верит в доброту людей несмотря на то, что его добротой постоянно пользуются.

В прошлом он работал поваром в престижном ресторане в Юдоли, одном из крупнейших городов Соединенного Королевства. У Добрана был врожденный талант к готовке, за что его взяли на работу, несмотря на отсутствие опыта работы. Во время работы коллега Добрана решил воспользоваться его наивностью и втянул того в контрабандный бизнес, в котором Добран отвечал за хранение контрабанды на складах ресторана, получая за это мизерную плату. А когда полиция по наводке пришла с проверкой и нашла запрещенный груз, виновником указали Добрана.

В результате Добрана уволили с работы и посадили в тюрьму на десять лет. Его репутация была испорчена, и после тюрьмы его никто не нанял, кроме Едржея, что с указки Драговита Пидлегова, подбирал команду будущей экспедиции.

**Едржей** (60 лет)- капитан корабля, суровый и дисциплинированный морской волк с опытом, но он тщеславен и горд. В былые времена, он прославился тем, что сумел поймать мифического Кракена, но, так как само существо было священно в его стране, Едржея изгоняют.

Скитания, безденежье и мелкий рыболовный промысел, коим он занимался до того, как представители Драговита Пидлегова, отыскали его.

Едржею было даровано щедрое предложение: вновь выйти в море и принять командование над крупным исследовательским судном “Надежда”. Все полагались на его опыт, а также тот небезызвестный случай, с поимкой легендарной твари.

**Яромир** (40 лет)- корабельный врач (бывший военный врач), пристрастившийся к опиуму. Яромир неразговорчив и необщителен, но у него добрая душа, и он готов помочь, если будет необходимость.

Ранее, он служил в королевской армии на фронте, во время Войны Путей, где ему приходилось вытаскивать раненых с поля боя или пытаться спасти их на месте. Перед войной Яромир пообещал своей невесте вернуться. И он его выполнил, но из-за увиденного на войне вернулся совсем другим человеком.

Несмотря на то, что они поженились и родили детей, это не спасло их отношения. В конце концов, мучимый кошмарами и в галлюциногеном бреду Яромир задушил своих детей, приняв их за солдат противника. Произошедшее окончательно разрушило брак и дальнейшую жизнь Яромира.

Как и на прочих персонажей, на Яромира выходят представители Драговита Пидлегова, находя того будучи грязным и бездомным, в одном из опиумных притонов. Сославшись на его военные заслуги, а также ценнейший опыт в плане оказания медицинских услуг в экстренных условиях, Яромиру было предложено занять своё место среди прочих членов экспедиционного судна “Надежда”.

Ему пообещали, что с этим путешествием, добравшись до новой земли, он сумеет искупить свои грехи и обрести цель.

Второстепенные персонажи:

**Боцман Збигнев** - сорокалетний мужчина, специально нанятый в команду экспедиционного судна “Надежда”. Он присутствует на основной палубе, где следит за дисциплиной прочих матросов.

Помогает герою, когда тот сообщает о двух матросах, что распивают напитки в столовой и ведут себя неподобающе.

**Годимир** - второй (гражданский врач) - щуплый и высокого роста мужчина, на чьём тонком и длинном носу, виднеются крошечные очки.

Годимир, находится в вечной конфронтации с Яромиром, из-за его взглядов на лечение и прочих радикальных методов воздействия.

**Матросы: Георг и Чеслав** - два недобросовестных матроса, что вечно нарушают дисциплину на корабле “Надежда” и являются головной болью боцмана Збигнева. В повествовании появляются два раза: 1 раз - когда боцман Збигнев отчитывает их на “**общей палубе**” в начале игры; 2 раз - когда Чеслав и Георг распивают алкоголь в столовой, попутно донимая Добрана.

**Бригадир** - сурового вида мужчина с крепкими руками, который играет эпизодическую роль, и коего можно встретить сугубо в “Машинном отсеке”. Следит за работой прочих механиков и разнорабочих, подбадривая их своими речёвками.

**Агенты Пидлегова** - малочисленные и практически незаметные на борту “Надежды” люди, что одеты в длинные пальто с высокими воротниками и шляпы-котелки. Они разыскивают Уладу, а также вскоре обращают внимание на самого Тихомира, однако, никаких попыток задержания того, или всяческого воздействия, не предпринимают.

***Список сцен***

**Сцена - 0 - новая эра:** где под различные старческие голоса, повествуются уже произошедшие, или едва наступившие события.

**Сцена - 1 - Тихомир и Новая Надежда:** Тихомир и Новая Надежда”, где игрока знакомят с протагонистом и его наставником.

**Сцена - 2 - знакомство с Господином Стаковски:** где, едва выйдя из каюту Улады, Тихомир натыкается на Господина Стаковски.

**Сцена – 3 – История Улады:** где, Улада рассказывает откуда узнала о тайной прародине алимцев.

**Сцена - 4 - История Добрана:** сюжетная арка, посвящённая Добрану.

**Сцена - 5 - История Владо**: сюжетная арка, посвящённая Владо.

**Сцена - 6 - Тайна Мецената:** где выясняется, что охраняет Владо и какую тайну несёт на себе “Надежда”.

**Сцена - 7 - История Едржея**: сюжетная арка, посвящённая Едржею.

**Сцена - 8 - История Яромира**: сюжетная арка, посвящённая Яромиру.

**Сцена - 9 - Что-то не так:** возвращение героя в каюту Улады, заставая там беспорядок, сотворённый явно чужими руками.

**Сцена - 10 - Стаковски знает:** где игрок сталкивается с Господином Стаковски в своей каюте и, узнаёт о судьбе Улады Остревиденовой.

**Сцена - 11 - дерзкий план**: где, экран кратковременно темнеет, после, вновь проявляется, демонстрируя спрятавшегося Тихомира и дальнейшие события по осуществлению плана-отвлечения.

**Сцена - 12 - История Драговита Пидлегова:** сюжетная арка, посвящённая Драговиту Пидлегову.

**Сцены - 13 - История Улады**: отдельная история, посвящённая Уладе Остревиденовой, что продолжает сюжет, после того, как экспедиционный корабль потерпел крушение.