**Персонажи**

1. НПЦ-1: Сэр Годрик (Старый Рыцарь)

Внешность: Седая борода, доспехи с потертостями, грубый, но мудрый взгляд.

Роль: Дает первое задание, позже ждет предмет для завершения квеста.

Характер: Суровый, но справедливый. Уважает честь, но может быть резким.

2. НПЦ-2: Леди Элинор (Таинственная Благородная Дама)

Внешность: Длинное платье, вуаль, холодный взгляд, но изящные манеры.

Роль: Дает мини-игру (парные карточки с гербами), затем исчезает.

Характер: Загадочная, говорит неясными намеками, но явно что-то скрывает.

3. Игрок (Молодой Оруженосец)

Имя: Выбирает игрок (по умолчанию – "Оруженосец").

Роль: Выполняет квест, принимает ключевое решение в конце.

**Локации**

1. Замковый двор (Локация 1)

Фон: Каменные стены, тренировочные манекены, факелы.

Персонаж: Сэр Годрик.

Действия: Первый диалог, получение квеста.

2. Тайный сад (Локация 2)

Фон: Заброшенный сад с фонтаном, луна освещает дорожки.

Персонаж: Леди Элинор.

Действия: Мини-игра (парные карточки с гербами), затем она исчезает.

3. Забытая часовня (Локация 3)

Фон: Разрушенная церковь, витражи, алтарь с мечом.

Интерактив: Меч в камне (ключевой предмет).

Действия: После взятия меча локация блокируется.

**Диалоги и сюжет**

1. Начало (Локация 1 – Замковый двор)

Сэр Годрик:

"Ты, [playerName]! Подойди-ка ближе. Вижу, ты еще зелен, но мне нужен кто-то… ненавязчивый. В тайном саду бродит Леди Элинор. Она что-то скрывает. Раздобудь информацию. Но будь осторожен – она любит игры."

Игрок:

(1) "Я выполню ваше поручение, сэр!" → Квест: "Найти Леди Элинор в Тайном саду"

(2) "А что она сделала?" → "Не твоя забота, оруженосец. Иди!" (все равно дает квест)

2. Встреча с Леди Элинор (Локация 2 – Тайный сад)

Леди Элинор:

"О-о… новый посетитель? Как мило. Но я не просто так здесь. Если хочешь узнать правду… сыграй со мной. Победишь – расскажу."

→ Запускается мини-игра "Парные карточки" (гербы рыцарских домов).

После игры (независимо от исхода):

"Ха-ха… неплохо. Ладно. Ты ищешь тот меч, да? Он в Забытой часовне. Но знай – вытащить его сможет лишь тот, кто достоин."

Квест обновляется: "Найти меч в Забытой часовне"

3. Забытая часовня (Локация 3)

(Нет диалога – просто кликабельный меч в камне.)

При клике:

Меч исчезает.

Локация блокируется.

Квест обновляется: "Вернуться к Сэру Годрику"

4. Возвращение в Тайный сад (Локация 2 – теперь пуста)

Игрок (мысленно):

"Леди Элинор исчезла… Странно. Может, она и не была настоящей?"

Квест обновляется: "Отнести меч Сэру Годрику"

5. Финальный выбор (Локация 1 – Замковый двор)

Сэр Годрик:

"Ну что, [playerName]? Нашел меч?"

Варианты ответа:

Отдать Сэру Годрику →

"Хех. Старый дурак, а я думал, ты оставишь его себе. Ладно… Спасибо."

→ Леди Элинор позже появится злой: "Ты отдал мой меч этому старому вояке?!"

Отдать Леди Элинор (если вернуться в сад) →

Она появится: "Ах, ты все же догадался! Благодарю…"

→ Сэр Годрик позже: "Предатель! Ты отдал его ей?!"

Оставить себе →

Оба недовольны:

"Жадный щенок!" (Годрик)

"Надеюсь, он тебя погубит!" (Элинор)

Дополнительные детали

Мини-игра: Карточки с гербами (лев, дракон, корона, меч).

Предмет: "Меч Проклятого Короля" (даёт разные концовки).

Музыка: Средневековая арфа + мрачные аккорды для таинственности.

Этот сеттинг дает:

✔️ Четкий сюжет с выбором.

✔️ Интригу (кто прав – Годрик или Элинор?).

✔️ Визуально простые, но атмосферные локации.

✔️ Легко интегрируется в Naninovel через скрипты.

Если нужно что-то изменить (например, больше магии или юмора) – могу адаптировать!