**«Зомби и предубеждения». Дизайн документ.**

Основной сюжет.

Начальная сцена.

Игрок очухивается в какой-то квартире, на кухне, лежащим на полу.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Где я? Что происходит? |
| Выживший |

Игрок встает, озирается по сторонам.

В кухню заходит зомби женского пола.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Что за… |
| Выживший |

|  |  |
| --- | --- |
|  | [Издает нечленораздельные звуки] |
| Зомби |

Начинается бой. Игроку демонстрируются особенности управления. В том числе возможность поднять и использовать лежащий на столе кухонный нож. Бой заканчивается со смертью зомби.

Далее идет анимация.

Игрок идет в смежную комнату, останавливается перед трюмо, на котором стоит рамка со свадебной фотографией. Игрок смотрит в зеркало, смотрит на фотографию. Понимает, что на фото изображены он и женщина, которую он только что убил.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Это была…моя..жена? |
| Выживший |

Игрок идет дальше, к комнате, которая, судя по виднеющейся в приоткрытую дверь кроватке и валяющимся на полу игрушкам, была детской. Комнату нельзя осмотреть (над ней потолок), но можно рассмотреть огромную лужу крови на полу. Игрок подходит к двери.

|  |  |
| --- | --- |
|  | НЕЕЕЕЕЕЕТ!!! |
| Выживший |

**Экспозиция:** Игрок частично потерял память. Его жена стала зомби и, судя по всему, убила их ребенка (или детей). Игрок же убил ее саму.

Начальная сцена(продолжение).

Игрок выходит из дому.

Прямо перед ним двое зомби завалили на землю человека и рвут его.

Начинается бой, который заканчивается со смертью обоих зомби.

Начинается анимация. Игрок подходит к жертве зомби и наклоняется над ним. Тот еще жив, но судя по страшной ране в животе, ненадолго.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Держись, братан! Сейчас я тебя…в больницу… |
| Выживший |
|  | Кха…у тебя…странный юмор…братан…в больницу…кха..  Эй! Не вздумай меня…тащить…  Все, братан, отбегался я…ни один врач мне обратно кишки не пришьет…поверь, я знаю…сам..кха…10 лет фельдшером…кха…кха… |
| Раненый |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Но нужно же что-то делать! |
| Выживший |
|  | Подложи мне что-нибудь под башку…иначе я…кровищей захлебнусь…кха…  Вот так…спасибо…Ты откуда такой…кха…кха… |
| Раненый |
|  | Я…я не знаю…не помню… |
| Выживший |
|  | Память потерял…кха…немудрено…люди массово с ума сходят…от той фигни что вокруг творится… |
| Раненый |
|  | А что тут творится? Что это за психи были? |
| Выживший |
|  | Ты НАСТОЛЬКО потерял память…кха.  Капец у нас тут происходит…кха…последние дни, братан…  Люди превращаются…кха…в безумцев и жрут…кха…друг друга… |
| Раненый |
|  | Но как…почему? |
| Выживший |
|  | Да кто ж знает…все внезапно произошло…кха…  Я думаю, это что-то типа газа…кха…биологическое оруже…или что-то типа…  Тут рядом военная часть…вояки…100% их рук дело… |
| Раненый |

|  |  |
| --- | --- |
|  | И где эта часть? |
| Выживший |
|  | Да по дороге в Новоселовку…кха…километров 10…прямо по дороге иди, не пропустишь…  И это, братан…не пожалей времени, прикопай меня, когда я…кха…  Не хочу, чтобы эти твари…жрали меня…кха…пусть и мертвого. |
| Раненый |
|  | У меня есть мысль получше. В доме моя семья. Они…не выжили…Я собираюсь устроить им огненное погребение. Отнесу тебя к ним. Ты храбро дрался и заслужил отправиться в последний путь как викинг. |
| Выживший |
|  | Отлично…спасибо тебе…я…кха…я пригляжу за твоими…на той стороне… |
| Раненый |
|  | Спасибо, дружище…спи спокойно. |
| Выживший |

Последней фразы раненый уже не слышит, он умер.

Смена сцены.

Игрок двигается на камеру, у него за спиной горит дом.

Смена сцены.

Игрок проходит мимо указателя «Новоселовка 12 км».

Появляется задание из основной сюжетной ветки. На глобальной карте появляется ключевая локация – Военная часть.

**Экспозиция:** Произошел зомби апокалипсис. Часть людей обратилась в кровожадных упырей и нападает на необратившихся убивая и пожирая их. Предположительно военными было использовано биологическое оружие. Игрок направляется в ближайшую военную часть чтобы разобраться с этим.