# Game

**Глава 1. Подготовка к вечеринке**

Часы на телефоне показывали 18:45. До вечеринки оставалось чуть больше часа, и у героини было достаточно времени, чтобы подготовиться. Она стояла перед зеркалом в своей комнате, обдумывая, какой образ выбрать. Атмосфера была спокойной, но в голове уже витали мысли о том, как пройдёт вечер. Её парень будет там, бывший тоже, и, конечно, лучшая подруга. Но почему-то лёгкое беспокойство всё же нарастало. (Беспокойство: 10%)

Она перебирала одежду в гардеробе. Чёрное облегающее платье или свободная рубашка с джинсами? Решение могло повлиять на то, как её воспримут на вечеринке. Она решает...

**Ключевой момент:**

1. Надеть чёрное облегающее платье, добавив к образу немного яркой помады.
2. Выбрать свободную рубашку с джинсами, сделав образ более повседневным.

Квартира у неё была небольшой, но уютной. Узкий коридор вёл в гостиную, которая ночью превращалась в спальню. Здесь стоял удобный диван, заваленный декоративными подушками, книжная полка с беспорядочно расставленными томами и небольшой рабочий стол у окна, на котором горела настольная лампа с мягким, тёплым светом. Ванная комната была маленькой, но аккуратной, с зеркалом над раковиной и полочкой, заставленной флаконами с косметикой. На кухне, находящейся в дальнем углу квартиры, рядом с выходом на балкон, висели гирлянды маленьких лампочек, создавая приглушённую, почти сказочную атмосферу.

Она подошла к тумбочке в прихожей, при которой висело огромное зеркало в чёрной раме. Оно висело так, что его небольшую часть можно было увидеть из кухни. Она провела рукой по его поверхности, словно пытаясь поймать отражение своих мыслей, и посмотрела на своё отражение.

Закончив с выбором одежды, она переходит к волосам. Завить их и придать дополнительный объём или оставить ровными, лишь слегка зафиксировав лаком? Перед ней на столике в комнате стояли:

* Лак для волос (остался на тумбочке перед зеркалом)
* Маленькое зеркало (лежало рядом с лаком)

**Ключевой момент:**

1. Взять лак для волос и зафиксировать укладку.
2. Взять маленькое зеркало и положить в сумочку.

Проведя пальцами по волосам, она в последний раз проверила, как выглядит.

Она слышит звук сообщения на телефоне. Это от её парня: *"Ты уже собираешься? Я жду не дождусь тебя увидеть".*

Что-то в этом сообщении заставило её почувствовать лёгкую тревогу. Не было ли в этом слишком навязчивого интереса? Она решает...

**Ключевой момент:**

1. Ответить: "Да, скоро буду!" и продолжить собираться.
2. Не отвечать сразу, сделать вид, что занята.

Последние штрихи: выбор парфюма, проверка сумки, взгляд в зеркало. Всё ли в порядке? Часы показывали 19:30. Время выходить. Но что-то внутри неё словно подсказывало, что этот вечер будет непростым... (Беспокойство: 15%)

**Глава 2. Вечеринка**

Музыка гремела по всему дому, её ритм ощущался в стенах. В гостиной было полумрачно, разноцветные светодиоды отбрасывали мерцающие отблески на мебель. Смех и голоса смешивались в один поток, наполняя пространство уютным, но хаотичным шумом. Вечеринка была в самом разгаре.

Я вошла внутрь, оглядываясь в поисках знакомых лиц. Моя лучшая подруга, Бекки, уже была здесь, оживлённо болтая с группой людей. Увидев меня, она тут же подбежала, обняв с нарочитой эмоциональностью.

"Наконец-то! Ты пришла!" — воскликнула она, отстранившись и оценивающе оглядев меня. "Ты отлично выглядишь. Как прошёл день? Всё ещё видишь странные вещи?"

Я напряглась. Вопрос прозвучал слишком прямо, слишком резко. Раньше её это не интересовало.

Я натянуто улыбнулась. "Всё в порядке. И нет, не особо."

"Отлично!" — Бекки улыбнулась слишком широко и протянула мне стакан с пуншем. "Ты должна это попробовать! Все говорят, что он просто потрясающий."

**Ключевой момент:**

1. Принять стакан и сделать несколько небольших глотков.
2. Вежливо отказаться.

**(Я нехотя взяла стакан и сделала несколько небольших глотков.)**

(Я вежливо отказалась, сославшись на то, что не хочу пить пунш.)

Подруга продолжила, наклоняясь ближе:

"Ты должна продолжить рисовать тех странных чудищ, которых ты видишь, это же так интересно!"

По спине пробежал неприятный холодок. Она специально говорит это так громко? Люди вокруг украдкой посматривали в нашу сторону.

(Зачем она это делает? Она никогда раньше так себя не вела.)

Разговор перешёл на другую тему, но ощущение неловкости не исчезло. Бекки металась между безобидными вопросами и теми, которые цепляли за живое.

"Как у вас с твоим парнем? Всё ещё такой загадочный?" — спросила она, её глаза блеснули.

"Всё хорошо," — коротко ответила я, не желая вдаваться в подробности.

Бекки многозначительно хмыкнула. "Интересно. Ты как-то неубедительно это сказала."

Я не успела ответить — под предлогом взять газированный напиток направилась в сторону кухни. По пути, проходя через коридор, я заметила Джека, моего бывшего, в одной из тихих комнат. Наши взгляды на мгновение встретились, и я коротко кивнула.

"Привет," — произнёс он нейтральным тоном.

"Привет," — сухо ответила я.

(Как же некомфортно. Надеюсь, на этой вечеринке мне больше не придётся с ним общаться.)

Я сразу вспомнила нашу последнюю встречу. Тогда, когда я предложила расстаться. Я видела, как его глаза наполнились болью, как он пытался что-то сказать, но я уже развернулась и ушла. Это было решение, которое я считала правильным. Но теперь, столкнувшись с ним, я почувствовала тяжесть внутри. Возможно, я поступила жестоко.

Войдя в кухню, я заметила своего нынешнего парня. Почувствовав, как по мне пробежала волна тёплых эмоций, я подошла ближе и обняла его.

"Привет, Том, я соскучилась.." — прошептала я, заглядывая ему в лицо.

Но вместо ответного тепла его объятия были жёсткими, отстранёнными.

"Привет," — ответил он сдержанно.

"Всё в порядке?" — спросила я, пытаясь понять, что происходит.

"Да. Просто... устал."

(Почему он так холоден? Он никогда раньше так себя не вёл.)

Чтобы сгладить ситуацию, Джек — который стоял неподалёку — открыл банку колы и сделал глоток. Затем, почти не задумываясь, протянул ещё одну мне.

**Ключевой момент:**

1. Принять колу и сделать глоток.
2. Вежливо отказаться.

Вечер продолжался. Я смеялась, разговаривала с разными людьми, стараясь слиться с атмосферой вечеринки. Но время от времени ловила на себе взгляд Тома. Он не выглядел восхищённым или радостным — скорее, задумчивым, изучающим. Его внимание особенно обострялось, когда я беззаботно и легко общалась с парнями.

Телефон завибрировал в кармане. Сообщение.

*"Эй, я забыл тебе кое-что отдать. Я снаружи."*

Это был старый одноклассник. Я извинилась и вышла на улицу, вдохнув прохладный ночной воздух. Он ждал меня у тротуара, улыбаясь при моём приближении.

"Давно не виделись!" — сказал он тепло, обняв меня на мгновение.

"Да, целая вечность!" — рассмеялась я. "Что ты хотел мне отдать?"

Мы немного поговорили, он на улице хотел закурить сигарету и спросил есть ли у меня зажигалка, но у меня не оказалось. Я ему объяснила, что я вообще не курю и зажигалок у меня вообще нет , даже дома прежде чем он вручил мне небольшую вещь — что-то, что я давно одолжила и уже забыла о нём. В процессе разговора меня не покидало странное ощущение — будто кто-то наблюдает. Подняв голову, я заметила тень в окне, выходящем на улицу.

(Кто-то следит за нами?)

Одноклассник попрощался и ушёл. Я задержалась на месте, чувствуя нарастающее беспокойство. Может, пора домой.

**Ключевой момент:**

1. Написать Тому, что я ухожу.
2. Вернуться внутрь и попрощаться со всеми, включая его.

(В целом, вечеринка вышла неплохой. Несмотря на несколько неловких моментов, атмосфера была приятной, и я даже немного развеялась.) Однако что-то внутри подсказывало, что сегодняшние решения окажут гораздо большее влияние, чем кажется.

**Глава 3**

[Процент выживаемости 30%]

Белль шагала по тёмному переулку, напряжённо вглядываясь в слабые отблески света от одиноких фонарей. Их света едва хватало, чтобы осветить потрескавшийся асфальт под ногами. Ветер нёс шуршащие звуки мусора, застрявшего в углах домов, усиливая гнетущую атмосферу. Мрак и пустота улицы казались почти осязаемыми, словно она была единственным человеком на всей планете. Вдалеке светился одинокий фонарь, его тусклый свет освещал лишь стоящую под ним старую, проржавевшую лавочку.

Белль почувствовала лёгкое недомогание, словно внутри что-то не ладилось. Она попыталась глубоко вдохнуть, но тревога лишь усилилась.

— Надеюсь, я смогу забыть о своих видениях хотя бы на одну ночь, — пробормотала Белль себе под нос, невольно вспоминая, как её подруга и парень вели себя странно на вечеринке. Бекки задавала слишком много неудобных вопросов, а Том был так отстранён, словно их ничего больше не связывало.

Она дошла до перекрёстка, где нужно было свернуть в более узкий переулок. Его мрачность пробрала до мурашек. Белль остановилась, нерешительно смотря вперёд.

— Какой же пугающий переулок… Раньше я не замечала, какой он зловещий, — прошептала она, сдерживая лёгкую дрожь.

Белль осторожно оглянулась, чтобы убедиться, что за ней никто не следит.

((Если выбор: "Отказ от колы")

Она почувствовала, как слабость начала подбираться к её ногам. Белль быстро развернулась и посмотрела назад, чтобы понять, сколько она прошла. Когда она снова повернула голову вперёд, из темноты внезапно возник Том.

— Ах!— вскрикнула Белль.

Экран темнеет. Надпись: КОНЕЦ ИГРЫ.)

"

Основной текст:

**(Первая встреча: Говорящая чёрная кошка *(Переулок после вечеринки))***

Белль шагала по тёмному переулку, ощущая, как тревога **разливается внутри неё**. Сумрак казался плотным, давящим, словно он хотел **поглотить её целиком**. Вдруг перед ней мелькнула **чёрная тень** — кошка перебежала дорогу, а затем остановилась.

Белль замерла.( – “Почему она остановилась?”)

Кошка повернула голову в её сторону, и её глаза…  
Они были слишком осознанными, слишком человеческими.

И тут она заговорила.

🐈‍⬛ **Кошка** (хриплым, глубоким голосом):  
— Ты никчемная. Жалкая. Думаешь, тебя кто-то любит? Они смеются за твоей спиной.

Белль почувствовала, как волна холода пронзила её тело.  
-Это… это не может быть реально. *("Я… Я схожу с ума? Почему я это слышу?!")*

Голос кошки царапал её сознание, как когти по стеклу.

🐈‍⬛ **Кошка** (шипя):  
— Ты ненужная. Они лишь терпят тебя. Даже Том.

⚠ **[Выбор игрока:]**  
1️**"Ты просто кошка, это не реально."** *(✅* ***+10 ментального здоровья*** *🟢)*  
2️**"Нет… я не хочу этого слышать…"** *(❌* ***-10 ментального здоровья*** *🔴)*

**🐈‍⬛ Если выбрана 2-я опция...**

Кошка **изгибается, дёргаясь** так, словно её тело ломается изнутри.  
**Она вытягивается, превращаясь в нечто человекоподобное.**

Перед Белль стоит **зловещая, хищная тварь с вытянутыми когтями и кошачьей ухмылкой.**

⚡ **АТАКА!**

**Белль чувствует, как воздух вдруг стал густым, словно вязкая жидкость.**  
*Её сердце бьётся в груди так громко, что она почти слышит его эхом в пустом переулке.*

💥 **Игрок должен выбрать:**

* **Уклониться (успех 50%)** → (✅ Никакого урона).
* **Не успела увернуться** → (❌ **-15 ментального здоровья** 🔴).

**Если получает урон:**  
*Горло сжимается от страха, лёгкие словно не могут набрать воздуха.*  
**Темнота... Кошмар... Галлюцинация?**

💨 **И вдруг — существо исчезает.**

Белль **судорожно оглядывается.**  
**Никого.**

💬 *("Это… это было в моей голове?.. Но… Я ведь чувствовала его? Я ведь…")*

⚠ **На экране:** "Ментальное здоровье: X%"  
🩸 **Руки дрожат, дыхание сбивается.**

Она закрывает лицо руками, стараясь **успокоиться, убедить себя, что этого не было.**  
Но… *почему тогда её кожа до сих пор ощущает этот холодный укус ужаса?*

Белль решила изменить направление и быстрым шагом направилась к круглосуточному магазину за углом. Войдя внутрь, она ощутила небольшое облегчение: мягкий свет ламп, приветливое лицо продавщицы и тихая успокаивающая музыка дарили ощущение уюта.

— Нужно что-то купить, чтобы отвлечься, — пробормотала она, подходя к полкам.

[Выбор: У вас хватит денег только на 2 вещи. Что вы хотели бы купить?]

1. **Заколки-невидимки**, чтобы собрать распущенные волосы.
2. **Стеклянная бутылка воды**, чтобы освежиться.
3. **Фонарик**, чтобы освещать дорогу.

**[ДОБАВИТЬ В ИНВЕНТАРЬ]**

(Если выбор был "Бутылка воды" и "Фонарик" — Процент выживаемости: 5%.) (Если выбор был "Заколки" и "Фонарик" — Процент выживаемости: 30%.) (Если выбор был "Заколки" и "Бутылка воды" — Процент выживаемости: 50%.)

Сделав покупки и положив их в сумочку, Белль решила отправиться домой другим путём — через более освещённую и оживлённую улицу.

Дома, в спальне, её взгляд упал на зажигалку, лежащую на прикроватной тумбочке.

— Хм, что-то не помню, чтобы я её покупала. И домой я к себе никого не приглашала из друзей. (С Томом, который заядлый курильщик, мы ещё не в таких близких отношениях, чтобы гостить друг у друга.) Наверное, я по пьяни когда-то купила. — сказала Белль себе, решив не придавать этому значения.

Однако спустя время она решает рассмотреть её поближе. На одной стороне зажигалки выбито странное предложение:  
*" Thick fOg Masked the entire land."*

**Игровая механика:**  
Игроку предлагается изучить надпись и ответить на вопрос: **[What could this sentence mean? Enter your guess below.]**

**Решение:**  
Заглавные буквы складываются в имя: **TOM**. Игрок должен ввести "TOM" (любой регистр допускается, например, "tom" или "Tom").

**Результат:**

* **Правильный ответ:**  
  Появляется текст: *"Achievement Unlocked: You discovered whose lighter it is"*  
  Игрок получает +10% к шансу выживания, и Белль начинает подозревать, что Том оставил это специально.
* **Неправильный ответ:**  
  Появляется текст: *"That doesn’t seem right.*

**История продолжается.**

Последующие два дня прошли спокойно. Белль была полностью поглощена работой. Она не успевала ни убрать квартиру после пятницы, ни встретиться с кем-то из друзей, даже с Томом.

(Мысли Белль: Том понимающий. Он никогда не требует внимания, когда у меня такая загруженная неделя.)

На третий день кто-то позвонил в дверь. Белль удивилась: она ничего не заказывала. Открыв, она увидела доставщика с коробкой пиццы.

— На ваш адрес доставлена пицца, — сказал он.

— А кто заказал? — спросила Белль.

— К сожалению, я не знаю, — сказал он.

— Странно, я ничего не заказывала, — Белль нахмурилась, глядя на коробку в его руках. — Вы уверены, что адрес правильный?

— Абсолютно. Вот, смотрите, — доставщик развернул чек с её адресом. — Может, кто-то из ваших друзей решил сделать вам сюрприз?

— А номер телефона на заказе указан? — спросила она.

— Нет, к сожалению, заказ был оформлен анонимно, — доставщик пожал плечами. — Так что, берёте или нет?

Белль взглянула на коробку, чувствуя лёгкую тревогу.

[Выбор:]

1. **Принять пиццу.** (Если выбор: "Принять пиццу" — Процент выживаемости: 5%.)

Героиня в мыслях думает: "Видимо, это Том решил обо мне позаботиться. Он всё-таки такой заботливый и милый, даже несмотря на то, что мы не так давно вместе. Я как раз голодна, как удачно!"

Белль поставила коробку пиццы на стол, села и с удовольствием начала есть. Её мысли блуждали о Томе, о том, как приятно чувствовать чью-то заботу, даже если всё это немного неожиданно. Её тело начало расслабляться, а голод был утолён.

Встав из-за стола, она почувствовала головокружение. — Что-то со мной не так… — пробормотала она, пытаясь удержаться за край стола.

**"Экран темнеет. Надпись: КОНЕЦ ИГРЫ."**

1. **Отказаться от пиццы.**

Основной текст:

(Процент выживаемости: 50%.) Белль задумалась:

— Это странно. Я ничего не заказывала. Неужели кто-то ошибся адресом? Но моя квартира — последняя в подъезде, так что ошибиться сложно.

Чтобы сменить обстановку, она решила…

[Выбор:]

1. **Работать за столом на кухне.**
2. **Пойти умыться в ванной комнате.**

(Если выбор: "Ванная комната" — Процент выживаемости: 1%.)

Белль освежилась и почувствовала, что её мысли стали яснее для продолжения работы. Она засела за дела допоздна. Когда наступила ночь, единственным источником света оставалась лампа на её рабочем столе. Белль размышляла, что пора бы лечь спать. Остальную часть работы она решила доделать завтра.

Сняв с себя повседневную одежду, она надела любимую пижаму с мягкими уютными шортами и футболкой. Потянувшись, она выключила настольную лампу и подошла к кровати. Её взгляд скользнул по комнате, проверяя, всё ли на своих местах.

Она уже стояла перед кроватью, готовясь лечь, как вдруг позади раздался грохот.

Белль резко обернулась, а затем вскрикнула: — Ах!

"Экран темнеет. Надпись: КОНЕЦ ИГРЫ."

Основной текст:

(Процент выживаемости: 50%.) Белль села за кухонный стол, чтобы поработать. Спустя пять минут она краем глаза заметила что-то странное. Повернув голову, она увидела в зеркале отражение коридора: кто-то дёргал ручку двери.

— Опять дети, — подумала Белль. — Раньше мы играли, звоня в дверь и убегая. Видимо, у них теперь новые шутки.

Громко крикнув: "ЭТО КТО ТАМ БАЛУЕТСЯ!?" — она услышала, как звук сразу прекратился. Решив проигнорировать случившееся, Белль продолжила работать допоздна, а затем, ничего не перекусив, отправилась спать.

**ГЛАВА 4**

Прошло несколько дней, и Том полностью исчез из поля зрения. Белль пыталась ему дозвониться, но его телефон оставался без ответа. Она писала ему сообщения в социальных сетях, но он даже не прочитывал их. Тревога росла. Она спрашивала друзей, видели ли они его, пыталась выяснить, где он был в последний раз, но никто ничего не знал.

— Может, с ним что-то случилось, а я не в курсе, — размышляла Белль, не находя себе места.

В конце концов, она решила отправиться к нему домой, чтобы разобраться.

Она подъехала к его дому. Пройдя в подъезд вместе с незнакомцем, который открывал входную дверь своим ключом, Белль поднялась на этаж, где находилась его квартира. У его двери она постучала и попыталась дозвониться ему прямо с порога.

— Том, ты здесь? Открой, пожалуйста! — звала она.

Прошло около 10 минут. Она снова постучала и даже спросила соседей, не знают ли они, где Том. Однако за дверью квартиры стояла полная тишина, никто не отвечал.

**👁️ Вторая встреча: Человек без лица *(Перед квартирой Тома)***

Белль **нажимает кнопку домофона.**  
Тишина.  
Она делает шаг назад…

И вдруг **замечает фигуру** в коридоре дома.

Высокий мужчина в длинном плаще **стоит неподвижно**.  
Но… **его лица нет.**  
Просто **пустота.**

👤 **Он говорит (голос звучит прямо в голове):**  
— Ты всё ещё пытаешься притворяться? Всё ведь уже решено. Всё закончится этой ночью.

💬 *("Это не реально... Это не реально... Но...")*

Белль чувствует, **как её пальцы непроизвольно сжимаются в кулаки.**

⚠ **[Выбор игрока:]**  
1️⃣ **"Ты нереален. Это игра разума."** *(✅* ***+10 ментального здоровья*** *🟢)*  
2️⃣ **"Кто ты?! Что ты хочешь?!"** *(❌* ***-10 ментального здоровья*** *🔴)*

**👤 Если выбрана 2-я опция...**

👁️ **Фигура делает рывок вперёд, исчезая и появляясь прямо перед Белль.**

**Она не успевает закричать — существо хватает её за горло.**  
Её дыхание **становится рваным, хриплым.**

💥 **АТАКА!**

* **Рывком оттолкнуть его (успех 60%)** → (✅ **+5 ментального здоровья** 🟢).
* **Не успевает вырваться** → (❌ **-20 ментального здоровья** 🔴).

**После битвы:**  
👁️ **Существо исчезает.**  
Но Белль **чувствует след от его рук на своём горле.**

💬 *("Что со мной не так?! Я это придумала? Почему я чувствую боль?!")*

⚠ **На экране:** "Ментальное здоровье: X%"

[Напоминание: Может быть, вам что-то понадобится из инвентаря? Выберите, какой предмет использовать главной героине.]

**В сумке есть:**

* Маникюрный набор (включая маникюрные ножницы),
* Ключи от её квартиры,
* Кошелёк,
* Косметичка,
* Таблетки, которые ей прописал врач,
* Бутылка воды / Фонарик / Заколки (зависит от предыдущего выбора).

**Если выбраны ножницы, ключи, кошелёк, косметичка, таблетки или бутылка:**

[Процент выживаемости: 5%]

Ей не удалось ничего предпринять, чтобы попасть в квартиру. После ещё 10 минут мучительных попыток Белль решила уходить. Когда она развернулась, чтобы покинуть этаж, в конце коридора она увидела Тома.

— Что ты тут делаешь? — удивлённо спросил он, подходя ближе.

— Я волновалась о тебе, Том. Ты пропал, не отвечал на звонки и сообщения. Я думала, что ты заболел, — пояснила Белль.

— Прости, у меня было много дел. Но заходи, я тебе всё объясню, — сказал он, открывая дверь своей квартиры.

Белль вошла в его квартиру. Когда Том включил свет, её взгляд застыл на стенах. Они были усеяны её фотографиями — со временем до их отношений и даже после. Белль в ужасе развернулась к нему.

— Ах!

**Тёмный экран. Надпись: КОНЕЦ ИГРЫ.**

**Если выбраны заколки:**

[Процент выживаемости: 50%]

Белль вспомнила про заколки-невидимки, которые она недавно купила. Они были достаточно маленькими и удобными, чтобы попробовать открыть замок.

— Я знаю, что это неправильно, но я беспокоюсь за него. Что, если ему плохо и он просто не может открыть дверь? — сказала она себе, колеблясь.

Решившись, Белль вставила заколку в замочную скважину. Через минуту мучительных попыток дверь поддалась, и она смогла войти.

Зайдя внутрь, она включила свет и застыла в шоке. Все стены были покрыты её фотографиями, некоторые из которых были сделаны ещё до начала их отношений. Её охватил ужас, она почувствовала, как по телу побежали мурашки.

— Это не может быть реальностью… — прошептала она, осматривая фотографии. Её бросало в дрожь.

**Дополнительный сценарий: Тайник в шкафу (Puzzle)**

**Сцена:**  
Белль, находясь в квартире Тома, замечает, что в его шкафу есть потайной ящик. Чтобы открыть его, нужно разгадать комбинацию из чисел. На ящике написана загадка:  
*"* *The day i met her"*

**Решение:**  
Ответ: 14.02.2014

**Результат:**

**Правильный ответ:** надпись: [Ответ правильный]( ящик открывается, и Белль находит важный предмет: **дневник Тома**, где подробно описаны его мысли о ней.)

* **Неправильный ответ: (** Ящик остаётся закрытым, и Белль ничего не находит.)

**🩸 Третья встреча: Плачущая женщина в зеркале *(Квартира Тома)***

Белль осматривает **старое треснутое зеркало** в комнате.  
Но... её отражение **начинает двигаться не так, как она.**

👩‍🦰 **Отражение:**  
— Почему ты продолжаешь? Ты ведь знаешь, чем это закончится.

Белль **чувствует, как страх пробирается под кожу.**

⚠ **[Выбор игрока:]**  
1️⃣ **"Это НЕ реально! Ты не Я!"** *(✅* ***+10 ментального здоровья*** *🟢)*  
2️⃣ **"Нет… нет… я не хочу это видеть…"** *(❌* ***-10 ментального здоровья*** *🔴)*

**👩‍🦰 Если выбрана 2-я опция...**

👩‍🦰 **Отражение широко улыбается... и выходит из зеркала.**

⚡ **АТАКА!**

Белль **отшатывается, чувствуя, как горло перехватывает ужас.**  
💥 **Игрок должен выбрать:**

* **Разбить зеркало (успех 75%)** → (✅ **+5 ментального здоровья** 🟢).
* **Не успевает и теряет сознание** → (❌ **-25 ментального здоровья** 🔴).

**После битвы:**  
👩‍🦰 **Зеркало снова обычное.**

Белль **дрожит, прижимая руки к груди.**  
💬 *("Я теряю себя… Я теряю контроль…")*

⚠ **На экране:** "Ментальное здоровье: X%"

Вдруг она услышала шаги за входной дверью. Её сердце забилось быстрее, страх овладел ей. Белль начала осознавать, что Том был сталкером.

[Выбор: Написать сообщение подруге Бекки или бывшему парню Джеку?]

**Если выбран вариант: Бекки.**

[Процент выживаемости: 20%]

Белль быстро набрала сообщение: — Бекки, мне нужна помощь! Том — сталкер. Я сейчас у него дома и не знаю, что он может со мной сделать. Пожалуйста, вызови полицию.

Она спряталась в шкафу, дрожа от страха. Через несколько секунд пришёл ответ от Бекки:

— Ты уверена? Это звучит странно… Ты не выдумываешь? Ладно, я вызову полицию.

В шкафу становилось трудно дышать. Белль чувствовала, как страх подбирается к её горлу. Она услышала шаги, приближающиеся к шкафу.

[Инвентарь: Маникюрный набор, ключи, кошелёк, косметичка, таблетки, бутылка, фонарик.]

**Если выбран любой предмет из оставшихся:** Белль начала копошиться в сумке. Брелки на ключах громко звякнули. В этот момент двери шкафа резко открылись.

— Ах!

**Тёмный экран. Надпись: КОНЕЦ ИГРЫ.**

**Если выбран вариант: Бывший парень Джек.**

[Процент выживаемости: 35%]

Белль быстро написала сообщение: — Джек, мне срочно нужна помощь! Том — сталкер. Я у него дома, и я боюсь, что он что-то сделает.

Через несколько секунд Джек ответил: — Понял. Сейчас что-то придумаю.

Она спряталась в шкафу, пытаясь подавить панику. Но страх усиливался с каждым шагом, приближающимся к шкафу.

[Инвентарь: Маникюрный набор, ключи, кошелёк, косметичка, таблетки, бутылка, фонарик.]

**Если выбран любой предмет, кроме бутылки:** Белль громко копалась в сумке, пытаясь найти что-то полезное. Звон брелков эхом отозвался в комнате. Двери шкафа резко открылись.

— Ах!

**Тёмный экран. Надпись: КОНЕЦ ИГРЫ.**

**Если выбрана бутылка:**

Белль нашла в сумке бутылку воды. Она сжала её в руке, затаив дыхание. Услышав шаги у шкафа, она приготовилась. Внезапно раздался звонок в дверь. Том остановился.

(Это мой шанс!) — подумала Белль.

Когда Том подошёл к двери, чтобы прогнать незваного гостя, Белль выбежала из шкафа и ударила его бутылкой по голове.

**Сценарий: Кодовая дверь с анаграммой (Puzzle)**

**Сцена:**  
Когда Белль пытается выйти из квартиры Тома, дверь оказывается запертой. На двери кодовый замок и подсказка:  
*" My favorite game PART. Only it has to be played backwards.."*

**Решение:**  
Ответ: *TRAP*. Игрок должен ввести это слово, чтобы открыть дверь.

**Игровая механика:**  
Если игрок вводит правильный ответ, история продолжается.

Если игрок ошибается,

**Результат:**

* **Правильный ответ:** История продолжается
* **Неправильный ответ:** надпись : (Замок остаётся закрытым, и не поддается силе)

**-**Ну почему в такой момент я не могу открыть эту чертову дверь! Белль оборачивается, кричит -Ах! Экран темнеет. КОНЕЦ ИГРЫ.

Она выбежала из квартиры, увидев, что за дверью стоял Джек.

— Джек, пожалуйста, помоги мне! Мне страшно возвращаться домой одной, — выпалила она.

Джек кивнул и увёл её в свою квартиру.

**Тёмный экран. Надпись: КОНЕЦ ИГРЫ.**

итак продолжаем глава 3. главная героиня которую будет звать Белль, идет по темному переулку , тебе нужно описать мрачность места и то как здесь безлюдно, используй как можно больше описывающих синонимов и сложных речевых оборотов, как проходит мимо одинокого еле мерцающего фонаря , мощность которого хватает максимум для освещения стоящей под ним лавочки. опиши ее чувства когда она идет с помощью ее мыслей. по типу : она чувствует себя не по себе и слишком беспокойно но добавь больше исходя из моего примера. добавь ее размышлений почему сегодня подруга и

В самом начале высвечивается надпись [Процент выживаемости 30%] либо в скобочках [Процент выживаемости 5%] и выдели для меня лично если был выбор – «Отказ от колы». главная героиня которую будет звать Белль, она идет по темному переулку домой , тебе нужно описать мрачность места и то как здесь безлюдно, используй как можно больше описывающих синонимов и сложных речевых оборотов, как проходит мимо одинокого еле мерцающего фонаря , мощность которого хватает максимум для освещения стоящей под ним лавочки. опиши ее чувства когда она идет с помощью ее мыслей. по типу : я чувствую себя не по себе и слишком беспокойно но добавь больше деталей для полной красочности картины, исходя из моего примера. добавь ее размышлений во время ее похода до дома, почему сегодня подруга и парень так себя вели , и заботы по поводу своей шизофрении, которую пытается выложить по типу: надеюсь я пока могу на время забыть о тех видениях.. затем она должна повернуть в какой то слишком пустой и очень пугающий переулок говоря тихо про себя : не замечала какой это пугающий переулок. мне как то некомфортно и боязно ( но сделай этот монолог как то побескойнее, чтобы можно было видеть, что ей не по себе и немного напугана) . тут добавь выделенный в скобочках текст по типу (“Если выбор : отказ от колы то ” .. здесь вставляем текст про то мысли у нее в голове что как то она себя не очень хорошо чутвует. Оборачивается посмотреть сзади сколько уже прошла затем обратно повернув голову она видит своего парня говорит :Ах!! “ экран темнеет- И надпись КОНЕЦ ИГРЫ”) в основном тексте главная героиня должна почувствовать что то неладное и Она решила срочно решила поменять свое направление и быстром темпом пошла в сторону круглосуточного магазина который был за углом. В магазине она чуточку успокоилась так как там работает очень приветливая продавщица и с\там спокойная музыка. Она решает что нибудь прикупить . ТУТ ВЫДЕЛЯЕМ ТЕКСТ- дается выбор купить 2 вещи из 3х и сам выбор и надпись что бы вы хотели купить, у вас хватит денег только на 2 вещи и выдели другим шрифтом:[ДОБАВИТЬ В ИНВЕНТАРЬ]: 1.заколки невидимки заколоть ее распущенные волосы , 2.вода в стеклянной бутылке потому что ей захотелось освежиться и сделать глоток воды либо 3.фонарик, потому что это нужная вещь, тем более сейчас на улице темно и фонари почти не работают. после выбора надпись : Если выбор был бутылка и фонарик – ПРОЦЕНТ ВЫЖИВАЕМОСТИ 5%/Если заколки и фонарик ПРОЦЕНТ ВЫЖИВАЕМОСТИ 30% /Если заколки и вода ПРОЦЕНТ ВЫЖИВАЕМОСТИ 50 %.Затем купив все и положив в сумочки она отправилась домой другим путем – более людным и освещенным. Зайдя в спальню на своей тумбочке она замечает зажигалку, но не предает ей значение объяснив тем что : Видимо я как то во время приступов все же прикупила зажигалку, не помню только когда это было. Затем проходит несколько мирных и спокойных дней где то 2. она полностью занята работой и у нее нет времени ни на уборку с прошлой пятницы, ни времени чтобы с кем-то встречаться, даже с парнем, но он у нее понимающий поэтому не требует внимания во время такой загруженной недели – про парня это должны быть ее мысли. И в один таких прекрасных дней к ней кто то звонит в дверь и представляется доставщиком. Она в недоумении и мысли: я не заказывала ничего. Открыв дверь доставщик заявляет что на ваш адрес заказали пиццу , кто именно сделал заказ он не знает. Тут выбор: принять пицуу или отказаться.( (В скобочках текст:)”Если выбор -принять пиццу” :ПРОЦЕНТ ВЫЖИВАЕМОСТИ 5% Героиня в мыслях думает что видимо о ней так самый любимый и лучший парень позаботился , и она как раз голодая сейчас. Она присаживается за обеденный стол и ужинает. Затем она встает и говрит: что то у меня кружится голова. экран темнеет- И надпись КОНЕЦ ИГРЫ”) ) основной текст такой: ПРОЦЕНТ ВЫЖИВАЕМОСТИ 50%. она начинает размышлять: что то странно, я вроде не заказывала пиццу, неужели кто то ввел неправильный адрес, хотя вроде моя квартира самая последняя и никто так не мог ошибиться. Она решила как то сменить обстановку. Тут опять выбор : работать за столом на кухне или пойти умыться в ванной комнате

((Если выбор- ванная комната то текст следующий ПРОЦЕНТ ВЫЖИВАЕМОСТИ 1%) Героиня освежилась и теперь у нее более ясный ум для продолжения работать над нудной рутинной работы от которой болит голова. Она сидела и работала почти допоздна, солнце стемнело и горела только ее лампочка при рабочем столе. Она размышляет что ей уже пора бы спать и идет ложиться в кровать. Тут она слышит какой то грохот оборачивается и .. экран темнеет- И надпись КОНЕЦ ИГРЫ”))

Основной текст ПРОЦЕНТ ВЫЖИВАЕМОСТИ 50%. Героиня присела за обеденный стол на кухне поработать . спустя 5 минут она боковым зрением увидела что то. Посмотрев в ту сторону она увидела в зеркале, в котором виден коридор , что кто то дергает ручку. Она подумала “опять дети что ли играются. У нас раньше по другому было , мы когда детьми были звонили в звонок и быстро, убегали. Видимо у этих детей появились какие то новые шутки. Припугну ка я их.” – и громким голосом закричала “ЭТО КТО ТАМ БАЛУЕТСЯ!?” ручку сразу перестали дергать и она больше ничего не слышала. Она решила продолжить работать проигнорировав этот инцидент. Она работала допоздна даже ничего не перекусив пошла спать.

прежде чем реализовывать добавь это :"1. Переменная для имени главного героя

В начале игры игрок должен ввести имя главной героини, которое затем будет использоваться во всём тексте.

💾 Код:

Создать переменную playerName, которая будет хранить введённое игроком имя.

Динамическая подстановка имени в тексте игры (например, “[playerName], you feel a chill down your spine.”).

Пример взаимодействия:

cpp

Copy

Edit

string playerName;

cout << "Введите имя главного героя: ";

cin >> playerName;

cout << "Добро пожаловать в игру, " << playerName << "!";

Теперь во всех последующих диалогах и описаниях вместо "Белль" будет использоваться введённое имя.

2. Система уровня выживания (Survival System)

В игре каждое решение игрока будет изменять его шанс на выживание.

💾 Код:

Создать переменную survivalRate (изначально 100%).

Принимать решения игрока, изменяя survivalRate.

После каждого важного выбора выводить survivalRate в виде строки "Уровень выживания: X%".

Использовать математику для итогового подсчёта и определения, выжил ли игрок или нет." и удали информацию про уровень

Также измени переменную Здороввье на Ментальное здоровье . и также в игру еще будет такая механика :” Теперь добавим **точные числовые значения** урона и восстановления ментального здоровья (mentalHealth).  
💡 **Изначально mentalHealth = 100%**  
💀 **Если mentalHealth ≤ 10%, последний неудачный выбор приводит к GAME OVER.**

**🌑 Первая встреча: Говорящая чёрная кошка *(Переулок после вечеринки)***

**Начальный уровень ментального здоровья: 100%**

🐈‍⬛ **Кошка говорит:**  
— Ты никчемная. Жалкая. Думаешь, тебя кто-то любит? Они смеются за твоей спиной.

💬 *("Я… Я схожу с ума? Почему я это слышу?!")*

⚠ **[Выбор игрока:]**  
1️⃣ **"Ты просто кошка, это не реально."** *(✅* ***+10% ментального здоровья*** *🟢 → mentalHealth = 110%)*  
2️⃣ **"Нет… я не хочу этого слышать…"** *(❌* ***-10% ментального здоровья*** *🔴 → mentalHealth = 90%)*

**🐈‍⬛ Если выбрана 2-я опция...**

🐾 Кошка превращается в **человеко-кошачье существо** и атакует Белль.

💥 **АТАКА!**

**Игрок должен выбрать:**

* **Уклониться (успех 50%)** → (✅ **Никакого урона**).
* **Не увернулась** → (❌ **-15% ментального здоровья** 🔴 → mentalHealth = 75%).

**После битвы:**  
⚠ **На экране:** "Ментальное здоровье: 75%"  
*Белль тяжело дышит, глядя на пустую улицу. Всё исчезло... но ощущение кошачьих когтей на коже осталось.*

**👁️ Вторая встреча: Человек без лица *(Перед квартирой Тома)***

**Текущий уровень ментального здоровья: 75%**

👤 **Безликий человек говорит:**  
— Ты всё ещё пытаешься притворяться? Всё ведь уже решено.

⚠ **[Выбор игрока:]**  
1️⃣ **"Ты нереален. Это игра разума."** *(✅* ***+10% ментального здоровья*** *🟢 → mentalHealth = 85%)*  
2️⃣ **"Кто ты?! Что ты хочешь?!"** *(❌* ***-10% ментального здоровья*** *🔴 → mentalHealth = 65%)*

**👤 Если выбрана 2-я опция...**

Фигура **делает рывок вперёд** и **хватает Белль за горло**.

💥 **АТАКА!**

* **Оттолкнуть его (успех 60%)** → (✅ **+5% ментального здоровья** 🟢 → mentalHealth = 70%).
* **Не удалось вырваться** → (❌ **-20% ментального здоровья** 🔴 → mentalHealth = 45%).

**После битвы:**  
⚠ **На экране:** "Ментальное здоровье: 45%"  
💬 *"Я чувствовала его руки… но он не был реальным… Как это возможно?!"*

**🩸 Третья встреча: Плачущая женщина в зеркале *(Квартира Тома)***

**Текущий уровень ментального здоровья: 45%**

👩‍🦰 **Отражение:**  
— Почему ты продолжаешь? Ты ведь знаешь, чем это закончится.

⚠ **[Выбор игрока:]**  
1️⃣ **"Это НЕ реально! Ты не Я!"** *(✅* ***+10% ментального здоровья*** *🟢 → mentalHealth = 55%)*  
2️⃣ **"Нет… нет… я не хочу это видеть…"** *(❌* ***-10% ментального здоровья*** *🔴 → mentalHealth = 35%)*

**👩‍🦰 Если выбрана 2-я опция...**

👩‍🦰 **Отражение улыбается, выходит из зеркала и атакует Белль.**

💥 **АТАКА!**

* **Разбить зеркало (успех 75%)** → (✅ **+5% ментального здоровья** 🟢 → mentalHealth = 40%).
* **Не успела и теряет сознание** → (❌ **-25% ментального здоровья** 🔴 → mentalHealth = 10%).

⚠ **На экране:** "Ментальное здоровье: 10%"  
💬 *"Мои руки дрожат… Голова гудит… Я… Я скоро потеряю контроль…"*

**⚠ FINISHER: GAME OVER или ВЫЖИВАНИЕ?**

После битвы **программа проверяет текущее значение mentalHealth**:

* **Если mentalHealth > 10%, Белль продолжает игру** (хотя её психическое состояние очень хрупкое).
* **Если mentalHealth ≤ 10%, она полностью теряет связь с реальностью.**

⚠ **[GAME OVER СЦЕНАРИЙ]**  
👩‍🦰 **Её отражение вновь появляется в зеркале, теперь неотличимое от реальной Белль.**

💬 *"Ты проиграла."*

💥 **Экран темнеет. Надпись:** "GAME OVER"

”. Анализируй ее и добавь как это будет выглядеть в пока что просто примерной архитектуре игры.