**Пролог. Тень Леса**

**Синематик: Пролог**

Ночной лес, почти невидимый в сгущающемся тумане, который окутывает всё вокруг, как смертоносная паутина. В отдалении слышны звуки ветра. Ветер слаб, но его слабое дыхание сквозь листву создаёт зловещий шёпот.

Григорий — человек среднего возраста, с потёртым лицом, на котором застыла тяжесть прожитых лет. Он еле ступает по скользкой, покрытой мхом земле. Его глаза, полны решительности и злости. В левой руке он сжимает небольшой свёрток.

**Григорий:** "Скоро всё закончится. Ради силы... ради знаний... я должен..."

Григорий через несколько шагов приходит к поляне и перед глазами встаёт сцена, показывающая ритуальный круг, который скрылся между деревьев. Круг представляется из себя камни, на которых изображены древние символы.

Он опускает свёрток на землю в центр ритуального круга, и камера раскрывает его содержимое. Внутри — ребёнок. Он весь из дерева, уши заостренные, а волосы на голове из травы. Ребёнок лежит в глубоком беспамятстве, его дыхание слабое, с каждым вдохом едва слышно. Его глаза закрыты.

Григорий с напряжением смотрит на его лицо, его терзают сомнения, но он понимает, что он готов принести его в жертву ради своей цели.

**Григорий:** "Я… я должен. Прости меня."

Его руки дрожат, но он продолжает.

Камера следит за Григорием — его лицо очень сосредоточенное. Небо темнеет, зловещая аура заполняет атмосферу, как если бы сам лес стал живым. Последний раз взглянув на ребенка он ещё раз извиняется.

**Григорий:** "Прости меня, но это ради высшей цели… ради того, чтобы мир познал…"

Он поднимает руки вверх, закрывает глаза. Григорий понимает, что дороги назад уже нет и начинает говорить заклинание. Слова становятся всё более громкими, время словно растягивается. Камни в ритуальном круге начинают загораться по очереди.

**Григорий:** "Сила будет моя…"

Он говорит последние слова заклинания, и в этот момент вспыхивает яркая вспышка. Молния бьёт прямо в центр ритуального круга. Мгновение тишины, а затем — ужасный крик. Крик, который кажется не человеческим. Ритуал завершён, но цена, которую он требует, высока.

Из тела Григория начинает вырываться дым, как если бы его жизнь сама по себе становилась частью чего-то другого. Но это не конец. Это только начало.

Камера показывает глаза, которые открываются и горят красным.

Слышится страшный, невообразимо громкий рев. Он эхом разносится по всему лесу, тряся деревья и заставляя землю дрожать, а птиц улетать подальше — это Леший.

Тело Григория лежит неподвижно, жизненная энергия покинула его. Жертва была напрасна. Его тело постепенно начинает поглощать туман, завлекая его в глубь леса.

Сцена начинает темнеть.

На экране появляется надпись: **"Тень Леса"**

**Часть 1: Начало**

**Глава 1: Дом**

**Локация: Дом Святослава**

Раннее утро. Вся деревня окутана густым туманом, через который едва проглядывают силуэты деревьев и домов. В доме Святослава царит тишина. Это уютный деревянный дом с небольшими окнами, обшитый старыми, но крепкими досками. Внутри пахнет деревом, восковыми свечами и чем-то неизведанным.

**Комната Святослава**

Небольшая комната, с маленькой кроватью, покрытой старым, но уютным одеялом. Окно, слегка запотело от влажного воздуха. На стене висит ловец снов. В углу стоит небольшой письменный стол с старой куклой, а на полу красуется ковер из шкуры медведя. И как яркое пятнышко на полу стоит цветок.

Игрок может свободно исследовать комнату Святослава. Каждая интерактивная вещь, которую он изучает, добавляет информацию к общей истории.

**Взаимодействия**

1. **Окно:**"Туман кажется всё гуще. Вчера я мог видеть хотя бы края леса, а теперь ничего не видно… что же происходит?"
2. **Кукла-оберег:**"Эта кукла — защитный амулет, который сделала матушка. Она всегда говорила, что её рукоделие способно защитить от зла. Я ношу её с собой, чтобы не допустить беды."

(Кукла добавляется в инвентарь.)

1. **Кровать:**

"Я больше не хочу спать."

1. **Цветок:**

"Он добавляет красок в этот унылый уголок."

**Гостиная-кухня**

Стол стоит по середине комнаты, на нём неубранная посуда и еда, из-за которой над столом летают мухи. Печь давно потухла, что дает ощущение, что в доме больше не варят и не пекут. На полу лежат ковры, которые матушка сделала своими руками.

**Взаимодействия**

1. **Печь:**"Раньше мы часто готовили здесь вместе. Всё всегда было так уютно… Но теперь мне кажется, что эта печь потухла навсегда. Как и все в этом доме."
2. **Стол:**"Всё осталось на тех же местах, как и до их ухода."
3. **Записка от родителей:**"Вернитесь скорее…"

(Записка добавляется в инвентарь)

1. **Комната родителей:**  
   "Заперто. Родители где-то прятали ключ…"

Комната родителей закрыта на ключ, чтобы её открыть персонаж должен полазить в шкафу с книгами.

1. **Книжная полка:**  
   "Тут что, то есть… "

(Получаем ключ от комнаты родителей)

**Комната родителей**

Просторная комната, с двухспальной кроватью, на которой разбросаны книги. В окне, виден только туман. В углу стоит письменный стол с старой открытой книгой. Над столом висит карта леса. На полу большой ковер. Везде цветы. Большой шкаф с книгами и все они на древних языках.

Когда игрок входит в комнату Святослав говорит: "Здесь так пусто...".

**Взаимодействия**

1. **Карта деревни:**

"Это старая карта нашей деревни и окрестных лесов."

1. **Окно:**

"Всё тот же туман"

1. **Книги на кровати:**

"Даже книги не убраны по местам. Мои родители явно спешили."

1. **Шкаф с книгами:**

"Я не могу ничего прочитать, все книги на древнем языке."

1. **Тумбочка:**  
   "Зеркало, может пригодится."

После того как игрок исследует все объекты, Святослав снова размышляет вслух:"Я не могу просто сидеть и ждать. Они обещали вернуться, но время тянется как вечность. Их уже неделю нет. Я должен пойти искать их. Что если они в беде? Я не могу терять ни минуты."

**Глава 2: Деревня**

**Локация: Улицы деревни.**

Внешний мир поглощен густым туманом. Протоптанная дорожка ведет в центр деревни. Соседние дома будто пустуют. Везде тихо, слышны только звуки леса.

Когда игрок выходит из дома Святослав говорит:

"Улицы такие пустые. Люди боятся выходить после того, как пропал Григорий. Ещё и слухи распускают, что родители связаны с этим из-за того, что они ушли на следующий день как он пропал."

В этой локации игрок может идти только прямо по улице и подходить к домам.

**Сцена 1: Старушка у окна**Святослав идет прямо по дорожке, но из-за резкого звука поворачивает голову. Это старая женщина, которая подглядывала за Святославом, резко распахнула ставни. Она с тревогой оглядывает улицу и шепотом подзывает Святослава.

**Старушка**: "Пс! Ты один? Подойди ко мне!"

Игрок подходит с старушке.

**Старушка**: "Не ходи в лес! Там зло... там смерть!"

Старушка мгновенно резко закрывает окно, не давая Святославу ответить. Святослав от неожиданности отходит на несколько шагов.

**Святослав** **(мысли):** "Почему она так боится?"

**Сцена 2: Мужчина с картошкой**Продолжая идти по дороге, Святослав замечает мужчину, с которым он не раз пересекался в деревне. Мужчина спешит, таща мешок с картошкой на спине, его взгляд насторожен, он постоянно оборачивается

Святослав останавливается и говорит:

**Святослав:** "Вы слышали что-то странное? Что происходит в лесу?"

Мужчина резко останавливается у своей двери и не оборачиваясь отвечает на удивление тихим голосом:

**Мужчина:** "Звуки... такие, что кровь в жилах стынет. И лес... он как будто пытается выгнать всех людей."

Он нервно оглядывается по сторонам и быстро заходит внутрь.

**Святослав** **(мысли):**"Пытается выгнать? Нужно выяснить, что происходит."

**Глава 3: Центр деревни**

**Локация: Развилка**

Все локации в развилке доступны. Игрок может пойти по разному пути.

На развилке дорог стоят навигационные таблички, которые указывает куда идти. Игрок, нажав на каждую может посмотреть куда она ведёт и услышать рассуждения Святослава.

**1 Табличка: Дом Волхва**

**Святослав:** "Может пойти к Волхву, уж он то точно мне поможет. Конечно, его все боятся, но в трудные времена люди всегда обращаются к нему за помощью."

**2 Табличка: Деревенский колодец**

**Святослав:** "Деревенский колодец… про него ходит так много разных слухов, думаю можно проверить."

**3 Табличка: Заброшенная мельница**

**Святослав:** "Оттуда видно почти весь лес, можно будет осмотреться."

**Путь 1: Дом Волхва**

Путь к дому Волхва ведет через узкую тропинку, окруженную темными деревьями. Здесь чувствуется еще большее давление, чем в самой деревне. Лес словно живет своей жизнью: ветви шуршат, камни скрипят, а воздух становился все более тяжелым.

По пути к дому Волхва Святослав замечает странный знак, вырезанный на стволе дерева. Этот символ, он никогда не видел. Он напоминает руны.

Игрок может внимательно рассмотреть знак.

Если игрок решит осмотреть знак Святослав скажет:

**Святослав:** "Он такой необычный, интересно что он значит."

Выйдя из осмотра дерева начинает звучать с разных сторон непонятный голос.

**Святослав:** "Что происходит"

Святослав начинает постоянно оборачиваться.

**Голос** **(шепотом):** "Уходиииии! Вам никто уже не поможет"

Святослав падает на землю ничего не понимая.

**Святослав:** "Кто это! Что вам нужно от меня!"

Тряся головой, он приходит в себя, встаёт и говорит:

**Святослав (мысли):** "Надо собраться… надо идти дальше!"

**Сцена 1: У дома Волхва**Святослав выходит на поляну, где стоит хижина Волхва. Дом старый, с покосившейся крышей, окружен высокой изгородью. Лавровый куст вокруг дома источает странный запах, как если бы он был частью самого леса. На пороге стоит высокий мужчина с долгими седыми волосами, его взгляд пристальный и почти немигающий.

**Волхв:** "Я знаю, что ты пришел за ответами, но знай — путь не так прост, как кажется. "

Волхв заходит в хижину и жестом приглашает его войти.

**Волхв:** "Пойдем за мной."

**Сцена 2: Разговор с Волхвом**Внутри хижины везде висят травы, стоят колбы с разными настойками. На полках много книг. Света мало, только свечи излучают слабое свечение.

Волхв садится за стол и внимательно смотря на Святослава говорит:

**Волхв**: "Ты должен пройти испытание. Лес будет проверять твою решимость и смелость. Если ты не выдержишь, он заберет тебя навсегда."

**Волхв**: "Я не буду рассказывать тебе всё. Вижу, что ты растерян, но я не могу влезать в судьбу, но подсказать тебе смогу."

**Волхв**: "Тебе нужно пойти туда откуда всё началось. Пропавший человек в этом замешан. Узнаешь причину, поймешь куда идти."

**Святослав:** "Как вы это узнали?"

**Волхв**: "…"

**Святослав:** "Откуда всё началось?"

**Волхв**: "…"

**Святослав (мысли):** "Вариантов нет. Надо уходить отсюда."

Выйдя из хижины Волхва, Святослав рассуждает:

**Святослав (мысли):** "Пропавший человек скорее всего Григорий, но что он мог скрывать? Надо обыскать его дом, может хоть там пойму, что происходит."

Анимация, где Святослав чешет голову будто вспоминает.

**Святослав (мысли):** "Григорий живёт ещё дальше Волхва. Он ни с кем не общается, всех недолюбливает и живет в одиночестве в лесу."

Если игрок попытается пойти назад Святослав скажет:

**Святослав:** "Мне нужно проверить дом Григория."

Если игрок пойдет дальше по дорожке к дому Григория он встретит лесных существ. Чтобы пройти дальше ему нужно их преодолеть. После испытания можно запустить загрузку.

**Локация: Дом Григория**

Дом Григория выглядит заброшенным и запущенным. Он имеет небольшую террасу. Стены покрыты трещинами, окна заколочены, а крыша местами обрушилась. Над входной дверью висит подкова. Вокруг дома насыпана соль, создающая защитный барьер. Вокруг двери нацарапаны древние символы для защиты. Также дом заслоняют высокие деревья, которые создают густую тень, скрывающую дом от посторонних глаз. На входе в дом стоит старая, скрипучая дверь, которая едва открывается.

**Дом внутри**

Дом представляет собой одну комнату, внутри очень тесно, разбросанно много вещей, везде книги, свечи. На полу везде следы от обуви. В углу под потолком растянулась паутина. На столе стоит книга, а рядом лежит перо с чернилами. В комнате есть непонятный мешок, под которым лужа красной жидкости.

Как только игрок оказывается внутри Святослав говорит:

**Святослав:** "Боже почему тут так грязно! И так воняет…"

**Взаимодействия**

1. **Книга на столе:**

"Эту книгу явно писал Григорий, она может содержать важную информацию"

(Книга добавляется в инвентарь)

В инвентаре можно осмотреть книгу, в ней несколько страниц на которых написаны заклинания, ритуалы и жертвоприношения.

Содержимое книги:

Ритуал призыва духов

Цель: призвать духа для получения информации или помощи.

Необходимые предметы:

- Ритуальный круг

- Свечи

- Камень с древним символом

- Жертва (например, кусок мяса)

Инструкции:

1. Нарисуйте ритуальный круг на земле.

2. Поставьте свечи вокруг круга и зажгите их.

3. Положите камень с древним символом в центр круга.

4. Прочитайте заклинание три раза:

"Духи древние, слышите меня,

Приди ко мне, дай мне знания."

5. Предложите жертву и подождите, пока дух не появится.

Внимание: Будьте осторожны, так как дух может быть опасным."

Заклинание защиты

Цель: защитить себя от злых сил.

Необходимые предметы:

- Амулет из травы

- Свечи

- Вода

Инструкции:

1. Возьмите амулет и свечи.

2. Зажгите свечи и окуните амулет в воду.

3. Прочитайте заклинание три раза: "Сила света, защити меня, от зла и опасности убереги меня."

4. Носите амулет с собой для защиты.

Внимание: не забывайте регулярно обновлять амулет, чтобы сохранить его силу.

Заклинание исцеления

Цель: Исцелить раны или болезни.

Необходимые предметы:

- Травы

- Свечи

- Вода

Инструкции:

1. Возьмите травы и свечи.

2. Зажгите свечи и окуните травы в воду.

3. Прочитайте заклинание три раза:

"Сила природы, исцели меня,

От боли и страданий избавь меня."

4. Используйте травы для лечения ран или болезней.

Внимание: не забывайте соблюдать правила безопасности при использовании трав."

Заклинание выкачивания силы из леса

Цель: выкачать силу из леса для получения сверхъестественной мощи.

Необходимые предметы:

- Ритуальный круг

- Свечи

- Камень с древним символом

- Жертва (например, кусок мяса)

Инструкции:

1. Нарисуйте ритуальный круг на земле.

2. Поставьте свечи вокруг круга и зажгите их.

3. Положите камень с древним символом в центр круга.

4. Прочитайте заклинание три раза: "Сила леса, слышите меня, дай мне твою мощь, дай мне твою силу."

5. Предложите жертву и подождите, пока сила не начнет перетекать в вас.

Внимание: Будьте осторожны, так как это может привести к непредсказуемым последствиям.

Ритуал вызова лесного духа

Цель: вызвать лесного духа для получения помощи или совета.

Необходимые предметы:

- Ритуальный круг

- Древние символы и руны вырезанные на деревянных пластинах

- Зеркало

- Жертва (например, небольшое животное)

Инструкции:

1. Сделайте ритуальный круг из древних камней.

2. Дождитесь наступления ночи, когда тьма усиливает магическую силу.

3. Выберите несколько древних символов и рун, которые могут помочь вам в общении с Лешим. Вырежьте их на деревянных пластинах и разместите вокруг круга.

4. Сядьте в центр ритуального круга и произнесите заклинание:

"О, великий Леший, слушай меня! Я пришел сюда, чтобы узнать правду о том, что происходит в этом лесу. Моя решимость и смелость не знают границ, и я готов принять любую опасность, чтобы найти ответы. Помоги мне, Леший, и дай мне знания, которые я ищу. Я уважаю твою силу и прошу тебя помочь мне в моем поиске. Пусть твоя мудрость и опыт помогут мне разобраться в том, что случилось с моими родителями. Я буду благодарен тебе за твою помощь и никогда не забуду твоей доброты.

Приди ко мне, Леший, и дай мне то, что я ищу."

4. После того как вы закончите произносить заклинание, принесите жертву. Это поможет привлечь внимание Лешего и показать ему вашу решимость.

5. Возьмите зеркало и направьте его на себя. Это поможет отразить силу Лешего и защитить вас от его влияния.

Внимание: после того как Леший появится, вы можете задать ему вопросы и попросить помощи. Однако будьте осторожны, так как Леший может быть опасен и не всегда дает правдивые ответы. После завершения ритуала, обязательно поблагодарите Лешего за его помощью и уничтожьте все использованные предметы, чтобы избежать последствий.

После прочтения книги Святослав скажет:

**Святослав:** "Григорий явно планировал какой-то ритуал. Что же он сделал?"

1. **Мешок с непонятным содержимым:**

"Фуу!!! Вот откуда этот ужасный запах. Не знаю, что там, да и желания узнать не появляется."

1. **Кровать:**

"Как можно тут спать"

После того как Святослав найдет и почитает книгу он говорит:

**Святослав:** "Надо уходить отсюда, от этого запаха меня уже воротит."

После того как игрок выйдет из дома Григория, Святослав скажет:

Святослав: "Ну и куда мне идти? Волхв сказал, что я пойму, что делать… Думаю надо поискать ещё подсказки."

Когда игрок будет проходить дом волхва до локации развилка он может попробовать в него зайти если он это сделает, то Святослав скажет:

**Святослав:** "Мне туда не надо"

**Путь 2: Деревенский колодец**

Деревенский колодец находится на окраине деревни. Колодец выглядит старым и запущенным, но все еще используется местными жителями для получения воды. Вокруг колодца виднеются следы от обуви. Рядом стоит пень.

Около колодца стоят трое жителей и про что-то шепчутся с друг другом.

**Святослав:** "Что вы здесь делаете?"

**Житель 1:** "Из колодца ночью доносились странные звуки, нам нужно набрать воды, но мы боимся подходить ближе.

**Святослав (мысли):** "Нужно посмотреть, что происходит."

Святослав подходит к краю колодца и заглядывает внутрь. Вода пропала, а на глубине колодца виднеется какая-то вещь.

**Святослав:** "Куда пропала вода?"

**Житель 2:** "НЕТ ВОДЫ?!"

**Житель 3:** "Последнюю неделю происходят непонятные вещи, деревню как будто прокляли."

**Житель 1:** "Без воды мы недолго продержимся, мы пойдем расскажем это волхву, нужно что-то делать!"

**Святослав:** "…"

Жители уходят.

**Святослав (мысли):** "Что-то лежит на дне надо достать и посмотреть, что это."

Святослав решает исследовать колодец. Чтобы это сделать игроку нужно:

1. Взять веревку, которая нужна чтобы набирать воду.
2. Привязать веревку к пню около колодца.
3. Спуститься в колодец.

Пока Святослав спускается в колодец будет шкала где из стороны в сторону ходит стрелка и нужно попасть в зеленый промежуток несколько раз, если не получится святослав сорвется и умрёт.

Внутри колодца находится редкий цветок.

**Святослав:** "Этот цветок… Я вспомнил! Родители рассказывали мне про эти цветы. Они растут только у болота старого леса, но что он тут делает… Это всё так странно…"

Как только Святослав вылезает из колодца он говорит:

**Святослав:** "Схожу как-нибудь к старому лесу может быть там я найду ответы."

**Путь 3: Заброшенная мельница**

Святослав решает отправиться к заброшенной мельнице, которая находится на холме. Местные жители там не бывают, это место давно пустует, но оттуда видна большая часть леса.

Внутри мельницы все покрыто пылью и паутиной. На полу валяются старые инструменты и оборудование. В центре до верха идет старая деревянная лестница, по внешнему виду она скоро развалится.

**Святослав:** "Эта лестница такая высокая."

Когда Святослав поднимается на верх лестницы, идет анимация что он запыхался.

**Святослав:** "Наконец то поднялся."

Пройдя чуть дальше, Святослав встречает непонятное существо и маленькую мебель явно принадлежащие ему.

Святослав пугается и падает на землю.

**Святослав:** "ТЫ КТО? И ЧТО ТЫ ТУТ ДЕЛАЕШЬ?!"

Существо с недоумением смотрит на Святослава продолжая есть.

**Домовой:** "Я домовой, и я здесь живу! Моего хозяина не стало, пришлось искать место. Вы людишки забрасываете такие хорошие места, вот я и решил заселиться здесь."

Святослав протирает глаза от удивления и встаёт на ноги.

**Святослав:** "Домовой? Значит, вы правда существуете! Я думал это байки моих родителей… А ты знаешь что-нибудь о последних событиях в этих местах? В деревне происходят странные вещи."

Домовой почесал голову и задумчиво произнес:

**Домовой:** "Я домовой, а не вещатель, пришел ко мне просишь чего-то, а где гостинец! Тебя что не учили что ли! Сначала подношение, а потом всё остальное"

Святославу нужно найти стакан молока и кусок хлеба чтобы узнать информацию.

Чтобы это сделать нужно:

* + - 1. Сходить на пастбище найти там ведро и подоить корову

(Добудем молоко)

* + - 1. На мельнице поковыряться в сене и найти черствый кусок хлеба.

(Добудем хлеб)

После как всё добыли надо идти к домовому и отдать подношение:

**Святослав:** "Домовой, дорогой! Прими от меня угощение, даю его с почтением"

**Домовой:** "Даааа… не густо, но ладно помогу тебе, расскажу, что видел."

**Домовой:** "Не знаю, что происходит в деревне, но в лесу точно происходит что-то странное. Неделю назад я видел такую молнию, что вся мельница затряслась! Она ударила где-то далеко в лесу, прямо посреди ночи. Вспышка была такой яркой, будто сам громовержец спустился на землю!"

**Святослав:** "И это всё? После этого ничего странного не происходило?"

**Домовой:** "Было кое-что ещё... Сразу после этой молнии я услышал такой рев, что даже мыши перепугались! Громкий такой, будто бы какой-нибудь медведь-гигант проснулся от спячки. Но это было всего один раз, потом тихо стало. Только вот с тех пор чувствуется какая-то неправильная энергия в воздухе."

**Святослав:** "…"

**Святослав:** "Ты не знаешь, с чем это может быть связано?"

**Домовой:** " Почем мне знать, человек. Я здесь постоянно, никуда не выхожу и стараюсь не соваться куда не следует. Если ты хочешь узнать больше, наверное, тебе следует отправится туда, куда упала молния. Только будь осторожен!"

**Святослав:** "Спасибо тебе, домовой. Ты мне очень помог."

**Домовой:** "Приходи ещ ё если нужна будет помощь, только в следующий раз гостинец не забудь."

Спустившись с мельницы вниз, Святослав скажет:

**Святослав:** "Может быть, эта молния пробудила что-то древнее? Что-то такое, что лучше бы оставалось спящим..."

Варианты исхода событий по трём путям, зависящие от выбора игрока:

**Вариант 1: Дом Волхва/Дом Григория→ Колодец → Мельница**

**После дома Григория**

В локации «Развилка» Святослав скажет:

**Святослав**: " Я слышал, что из колодца доносятся странные звуки. Начну с него."

Если игрок попытается пойти по другим локациям Святослав скажет:

**Святослав**: "Колодец в другой стороне."

**После исследования колодца**

В локации «Развилка» Святослав скажет:

**Святослав**: "Редкий цветок растёт только в старом лесу. Хорошо рассмотреть лес можно на заброшенной мельнице."

Если игрок попытается пойти по другим локациям Святослав скажет:

**Святослав**: "Мельница в другой стороне."

**После посещения мельницы**

В локации «Развилка» Святослав скажет:

**Святослав**: "Похоже, всё связано. Молния, рев, цветок из колодца и книга с ритуалами. Мне нужно отправиться в лес, чтобы узнать правду "

**Вариант 2: Мельница → Колодец → Дом Волхва/Дом Григория**

**После посещения мельницы**

В локации «Развилка» Святослав скажет:

**Святослав**: "Интересно, мог ли этот инцидент как-то повлиять на деревню? Надо проверить колодец, про него шепчутся люди, может там что-то случилось. "

Если игрок попытается пойти по другим локациям Святослав скажет:

**Святослав**: "Колодец в другой стороне."

**После исследования колодца**

**Святослав**: "Цветок из колодца растёт только в старом лесу. Это совпадение с рассказом домового слишком очевидное. Теперь мне нужно найти того, кто сможет объяснить, почему всё это происходит. Волхв наверняка знает больше, чем говорит."

Если игрок попытается пойти по другим локациям Святослав скажет:

**Святослав**: "Дом Волхва в другой стороне."

**После дома Григория**

В локации «Развилка» Святослав скажет:

**Святослав**: "Похоже, всё связано. Молния, рев, цветок из колодца и книга с ритуалами. Мне нужно отправиться в лес, чтобы узнать правду "

**Вариант 3: Колодец → Мельница → Дом Волхва/Дом Григория**

**После исследования колодца**

**Святослав**: "Этот цветок явно указывает на старый лес. Но почему он оказался здесь? Хорошо рассмотреть лес можно на заброшенной мельнице, следует пойти туда."

Если игрок попытается пойти по другим локациям Святослав скажет:

**Святослав**: "Мельница в другой стороне."

**После посещения мельницы**

**Святослав**: "Молния и рев… ещё и цветок который я нашёл в колодце. Домовой прав — мне нужно больше информации. Волхв знает о древних вещах, он должен помочь мне разобраться."

Если игрок попытается пойти по другим локациям Святослав скажет:

**Святослав**: "Дом Волхва в другой стороне."

**После дома Григория**

В локации «Развилка» Святослав скажет:

**Святослав**: "Похоже, всё связано. Молния, рев, цветок из колодца и книга с ритуалами. Мне нужно отправиться в лес, чтобы узнать правду "

После последней фразу экран тухнет и идет загрузка.

**Часть 2: Лес**

**Локация: Стражник леса.**

Игрок появляется в лесу и идет видео вставка: Камера трясется, а Святослав подпрыгивает на месте, слышно, что что-то большое идет по близости. Персонаж прячется за кустами и мимо проходит каменное нечто, которое сторожит проход в лес от людей.

**Святослав**: "Боже что это!"

**Святослав**: "Как мне пройти дальше! Он точно раздавит меня если я попадусь."

Чтобы пройти мимо существа нужно:

* Бесшумно пройти мимо (нельзя бегать, если игрок побежит его сразу поймают), используя естественные укрытия (деревья, кусты)
* Внизу будет шкала шума: даже если игрок не бежит, а идет чем дольше он это делает, тем шума больше. Если шкала дойдет до предела игрока поймают.
* Так же у стражника будет видимый полюс его зрения. Так игрок поймет в каком диапазоне он может попасться.

На пути будут раскиданы веточки, на которые можно наступить и повысить уровень шума.

После прохождения стража Святослав говорит:

**Святослав (мысли):** "Пронесло... нужно быть осторожнее. "