**Сцена 3**

**Столовая**

((Локация: Столовая, в самой столовой должен быть виден что-то типо буфета, множество столов со стульями, за буфетом должна стоять моделька женщины в поварской одежке, в углу должна быть сцена, где моделька хулигана издевается над моделькой ботаника (ботаника будут звать Ромой) между ними также будет идти диалог, распишу его ниже))  
((Должна быть катсцена где типо крупный хулиган держит его в одной руке, а другой держит очки))

Рома: Отстань от меня, я верну долг позже. Нет, стой, только не ломай очки!  
Хулиган: Ха-ха, какой же ты жалкий очкарик, деньги ты еще неделю назад должен был вернуть, но че то я их не чувствую в своем кармане.  
Рома: Прошу хватит, отпусти меня.  
Хулиган: Раньше надо было думать, очкарик.  
Гена: Это же Рома – мой сосед по парте на парах по высшей математике, местные хулиганы опять издеваются над ним из-за того что он в очках, хотя судя по их диалогу он задолжал им. Надо выручить его.  
((Игрок должен подойти к тому месту, где происходит кат сцена между Ромой и хулиганом, после чего начнется следующий диалог))  
Гена: Эй ты, отпусти Рому!  
Хулиган: А ты еще че за чмошник? Тебе тоже навалять надо?  
((Здесь появится 2 варианта выбора, в одном это мини диалог с последующими действиями, другой это сразу переход к бою  
1) Попробовать договорится  
2) [Сражаться с хулиганом]  
))  
((События после выбора первого варианта))  
Гена: Слушай, я не хочу, чтобы мой друг пострадал, давай я за него заплачу, сколько он должен?  
((Катсцена между Ромой и хулиганом кончатеся, Рома должен лежать на полу, а хулиган вступает в катсцену с ГГ, где он ударяет ГГ и при этом у ГГ теряется 50% ХП (худ с ХП должно быть в правом верхнем углу), если быть точнее, то хулиган делает аперкот ГГ и ГГ отлетает на небольшое расстояние от хулигана))  
Хулиган: Не нужны мне твои деньги, лучше я как и твоего дружка побью, это доставит мне гораздо больше удовольствие, ха-ха!  
Хулиган: Жалкий слабак.  
((СЕЙЧАС ТУТ ДОЛЖНО ПОЯВИТСЯ ОБУЧЕНИЕ МЕХАНИКИ БОЯ, КОТОРУЮ ТЫ СДЕЛАЛ И САМ РАСПИСАТЬ ЧТО ТАМ ДА КАК))  
((ПРИ ВЫБОРЕ ВТОРОГО ВАРИАНТА СРАЖАТЬСЯ С ХУЛИГАНОМ СРАЗУ ПОЯВЛЯЕТСЯ МЕНЮ МЕХАНИКИ БОЯ БЕЗ ДИАЛОГОВ!!!))  
((Если игрок проиграет (не ну а вдруг) то тогда его надо отгрузить к началу битвы))  
((События после победы игрока в сражении с хулиганом))  
((Также после победы над хулиганом не должно оставаться от него ничего, а само тело НПС должно быть испарено (катсцена испарения должна быть)))  
((Сверху в левом углу должна быть задача подойти к Роме))  
((События после того как игрок подошел к Роме))  
Гена: Ром, ты как?  
Рома: Я… Я… Все хорошо, помоги мне лучше встать.  
((небольшая катсцена как ГГ подает руку Роме и Рома как итог встал на ноги))  
Рома: Спасибо за помощь.  
Гена: Не за что, ты лучше расскажи из-за чего он к тебе докопался?  
Рома: Да я решил у них деньги в долг взять, мне они очень нужны были. Пришел отдавать ту сумму, которую взял, а они мне проценты навешали, как ты понял процентов у меня не было и никак вернуть их не мог, вот и докопался он до меня.  
Гена: Это ты у хулиганов, что у IT корпуса находятся занял?  
Рома: Да.  
Гена: Ну ты даешь, Рома, ты же знаешь они самые отбитые из всех.  
Рома: Так вышло…  
Рома: В любом случае, спасибо тебе за помощь, если тебе нужно помочь, я готов.  
((Здесь 2 варианта выбора  
1) Попросить шпаргалку  
2) Ничего не просить  
))  
((События после выбора первого варианта))  
Гена: Слушай… Ты вроде как у нас все по высшей математике понимаешь, не мог ли ты сделать мне шпаргалку на тему интегралов?  
Рома: Я дам тебе лучше, лекцию на эту тему с важными ключевыми пометками, где нет ничего лишнего.  
Гена: Спасибо, Рома!  
((собственно у игрока в условном инвентаре должна быть эта лекция, которую он смог бы использовать при решении тестов с интегралами))  
((События после выбора второго варианта))  
Гена: Нет, мне ничего не нужно. Ты как никак мой знакомый, я не мог пройти мимо и не помочь.  
Рома: Как знаешь.  
((Сейчас будет то, что происходить будет в независимости от 1 и 2 выбора (то что обязательно увидит игрок так сказать)))  
Рома: Я знаю у тебя есть задолженность по математике, я думаю ты не будешь против, если я тебе время от времени буду помогать и давать советы как действовать.  
Гена: Конечно, не буду! Я только за.  
Рома: Вот и отлично, как раз будем в расчете за мое спасение.  
Рома: Тебе я вижу немного досталось от него, сходи к буфетчице и купи у нее сэндвичи, восстановишься.  
Гена: Отличная идея, я как раз голоден.  
((Сверху появляется задача у игрока купить сэндвич))  
((События после того как игрок подошел к буфетчице и нажал на E))  
Гена: Здравствуйте, мне упаковку сэндвичей пожалуйста.  
Буфетчица: С вас 90 рублей.  
Гена: Вот пожалуйста.  
Буфетчица: Вот ваши сэндвичи.  
Гена: Спасибо, до встречи.  
((У главного героя должно восстановиться 30% здоровья и должна тут же высветится подсказка о том, что сэндвичи это хилка, которую можно найти на карте (вобщем ты понял)))  
((После этого задача игрока сверху это покинуть столовую, что будет дальше в след файле))  
((НУЖНО ЧТОБЫ БЫЛО МНОГО ДЕКОРАЦИЙ/ИНТЕРЬЕРА НА ЛОКАЦИЯХ, Я МОГУ НЕ НАПИСАТЬ И ТОГДА ЛОКАЦИЯ БУДЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ ПУСТО, ПОЭТОМУ ДОБАВЛЯЙТЕ СВОИ РАЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ ИНТЬЕРА НА ЛОКАЦИЮ, ЧТОБЫ ВСЕ КРАСИВО ВЫГЛЯДЕЛО, А НЕ ПУСТО (ЭТО Я ТЕБЕ ДИЗАЙНЕР, ЕСЛИ ЧТО))