Сцена 1 – Происхождение главного героя, его взаимоотношения с миром

Темный экран, главный герой (далее ГГ) рассказывает о себе.

ГГ:

Я и моя сестра жили в маленьком городке N. Все было в порядке, пока наши родители внезапно не пропали. Это была исследовательская экспедиция в горах, рядом с которыми находится наш городок, никто из экспедиции не вернулся… С этого момента наша жизнь переломилась, нас определили в городской церковный приют.

Когда нас привели, управляющий показался нам очень добрым и приветливым старичком. Однако, первое впечатление не всегда верное… В приюте царила атмосфера смерти, окружающие дети были донельзя худыми, а под одеждой прятались синяки и ссадины от побоев: каждый день управляющий устраивал публичную порку розгами, наказывали даже за малейшую провинность.

Меня не устраивало подобное отношение ко мне, а самое главное к моей дорогой сестре. Она была единственным, что у меня осталось.

Мы сбежали, вернулись в родительский дом. Соседи сначала были против, но после истории о жизни в приюте решили помогать нам чем могли.

Шло время и наступила зима. Я не успел запастись древесиной, приходилось каждый день отправляться в горы, чтобы набрать хвороста на ночь. Я собрался как обычно, но почему-то в этот вечер сестра умоляла меня остаться сильнее чем обычно.

Я обнял ее, пообещал вернуться как можно скорее и покинул дом.

Сцена 2 – Происшествие на горе

Темный экран, ГГ рассказывает о происшествии на горе

ГГ:

Я пошел по своему обычному маршруту, я давно разметил деревья, вдоль которых нужно идти чтоб попасть домой.

В тот день довольно быстро начало темнеть, на мою удачу и еще разыгрывалась метель. Но хвороста было собрано только на пару часов. Я не мог вернуться с этим домой. Я шел дальше пока не заметил, что зашел туда, где еще не было пометок на деревьях.

Внезапно поднялся сильнейший ветер, я понял, что надо бежать обратно, но, когда пришел к, предположительно, нужному дереву, увидел, что на нем нет метки. Следы давно замело, я уже не смог бы вернуться по ним.

Меня начало поглощать отчаяние, я не понимал, что делать. Я шел в произвольном направлении, в надежде, что смогу так вернуться. Возможно, спустя час плутания я заметил вдалеке свет. Я побежал к нему, не веря своим глазам, я думал, что наконец-то вернулся в город.

Сугробы уже были выше колена, бежать было тяжело, сил почти не осталось. Внезапно в глазах начало темнеть и я упал. Упал лицом в сугроб. Было очень холодно, меня начинало заметать снегом. Сил не осталось даже чтобы встать.

«Неужели здесь я и умру?» - Всплыла мысль у меня в голове. Перед глазами начали проноситься воспоминания, связанные с родителями, как мы сидели у костра и смеялись с шуток отца, совсем еще маленькая сестра сидела рядом и обнимала меня.

Сестра. Я не мог оставить ее одну.

После этой сцены игроку предлагается выбор:

1. Остаться лежать в снегу
2. Попытаться встать

Сцена 3.1 – плохая концовка, последствие выбора 1 в сцене 2

ГГ:

Как бы я не старался, я не мог встать. Постепенно я начал терять сознание.

Пустое диалоговое окно

\*собачий лай\*

Голос соседей:

«Эй, все сюда, собаки что-то нашли.»

Они разгребли небольшой участок снега.

Женщина вскрикнула: «Господи, бедная девочка. За что ей такое? Осталась совсем одна, ни родителей, ни брата!»

«Ну брата хотя бы нашли…»

Сцена 3.2 – последствие выбора 2 в сцене 2

ГГ:

После нескольких попыток я, наконец, смог найти в себе силы встать. Очень медленно я, как мотылек, направился в сторону света.

Добравшись, я понял, что свет исходил от костра в пещере, это было не то, чего я так надеялся увидеть, но лучше, чем мерзнуть дальше под снегом. Я вошел в пещеру и крикнул: «Есть тут кто-нибудь?!». Ответом мне было лишь эхо, уходящее в глубь пещеры. Я попробовал снова, но результат был тот же.

Вздохнув, я сел рядом с костром и начал отогреваться. Чуть позже я заметил, что все-таки нахожусь не один в пещере. Моим соседом по несчастью была каменная восьмирукая статуя с головой змеи. Не знаю кто ее сюда поставил, но больше похоже на какое-то языческое божество.

Отогревшись, я начал осматриваться. В глубине пещеры я обнаружил тупик и на обратном пути я обнаружил, что положение головы статуи изменилось. Она смотрела в сторону тупика, откуда я пришел. По моей коже пошли мурашки, но я не стал придавать этому большое значение.

Тут раздался голос. Он звучал так будто он идет отовсюду и находится только в моей голове одновременно.

«Внемли мне, жалкое существо. Я великое божество K. Мне скучно в моем бессмертном бытие, развлеки же меня!»

Я не успел даже отреагировать на слова голоса, я хотел побежать к костру, но увидел, что входа в пещеру больше не было, тупик преграждал выход. Сзади послышалось шипение. Я обернулся и увидел огромную волну змей, надвигающуюся на меня.

Я в страхе начал биться в стену, появившуюся на месте выхода стены, но она не поддавалась. Не прошло и пары секунд, как волна змей настигла меня. Не успев ничего осознать, я потерял сознание.

Сцена 4 – начало путешествия

ГГ:

Проснувшись, я обнаружил, что никаких змей вокруг меня не было. Даже статуя пропала, будто ее и не было. Видимо, я отключился после входа в пещеру…

Но обернувшись я обомлел, входа не было, также как и во сне. Я побежал к тупику, на противоположной стороне пещеры. Свет костра уже не доходил до меня, но я продолжал бежать.

Я остановился, и паника начала охватывать меня. Впереди была лишь темнота, а место откуда я пришел более было закрыто для меня. Я переживал не за себя, я боялся, что моя сестра не справится без меня. Сколько я был здесь без сознания? Пара часов? Пол дня? Сутки?

Вернувшись к костру, я начал обдумывать, что делать дальше. Я осмотрел свое тело на предмет змеиных укусов, но ничего не было. Лишь на запястье, черная как смоль, метка в виде змеи. Что это за метка?

Когда я коснулся ее, в моей голове пронеслись цифры характеристик, навыки. Что все это такое? Они характеризуют меня? Все, что я осознал, коснувшись метки, не было какой-то зримой информацией, я не слышал ее в своей голове, как голос божества ранее, я просто чувствовал. Чувствовал также как человек ощущает запахи, вкус. Неосознанно.

Я решил обдумать все это позже. Видимо выход ждет меня в другом конце пещеры. Не важно сколько мое путешествие займет времени. Я выберусь.

«Жди меня, А»