Сценарий

**«Случай – 65» - «Mystery train** – 65» - интерактивное кино в жанре “триллер/драма”, где действие развивается в 1965 году, на территории Восточной Германии и происходит внутри пассажирского поезда Адлер, что движется из Дрездена в Берлин.

Казалось бы, стандартный маршрут, что оборачивается чередой крайне странных и необъяснимых событий: к поезду цепляется дополнительный “бронированный” - хвостовой вагон, где вооружённая охрана перевозит “груз” особой важности; позже, к середине пути, внезапно, сам поезд меняет маршрут, держа курс на малоиспользуемый туннель; некоторые из пассажиров и даже обслуживающего персонала, оказываются вовсе не теми людьми, за коих себя выдали изначально.

Всех крайне сильно волнует перевозимый в хвостовом вагоне груз и непреодолимое желание завладеть им, но эти планы, равно, как и крайние меры предосторожности по смене пути поезда, сталкиваются с аномальным проявлением самого туннеля - газом, становящегося угрозой для любого пассажира поезда Адлер.

Вступление - Обучение

# Прежде, чем стартует **основное действие** игры, происходит обучение, призванное познакомить игрока с управлением и возможностями игры. Всё это проистекает в **сцене - 0 - пробуждение,** что далее перетекает в геймплей.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# **Сцена - 0 - пробуждение.**

# Начало сцены: случается хлопок, чем-то напоминающий запуск устаревшей аппаратуры, а одновременно с ним, экран вспыхивает ярким ослепительным светом.

Подобная “завеса” держится около 3 - 5 секунд, после чего, концентрация белого свечения крайне медленно стихает, наполняя тишину гудением ламп накаливания и еле-еле слышимым скрежетом металла, соседствующим со звуками морских обитателей.

Между тем, перед игроком, постепенно вырисовываются очертания засвеченной и не имеющей явного выхода комнаты. Одновременно с этим, пока сама комната не до конца проявилась, и игрок ещё не видит “**персонажа-обучения”**, появляясь кратковременной надписью посередине экрана:

***63°2'N 29°55'W***

***1955 год.***

Когда же бывшая пелена “засвета” спадёт, перед игроком предстанет помещение около 20 кв. м., обставленное аппаратурой для наблюдения за состоянием человека (ритм сердца, давление и т.д.), медицинской каталкой, капельницей и широким столом, на коем размещены несколько предметов.

Одновременно с этим, на **1-среднем плане**, сидя спиной (и всегда находясь спиной) к игроку, за массивным креслом, “проявится” мужчина с явно великолепной физической формой.

Верхняя часть его тела обнажена, голова обрита на лысо, а к плечам и открытым участкам спины (которые не касаются кресла) прикреплены трубки.

Данное представление, длится не более нескольких секунд, как случается звуковой сигнал, а ранее подсоединённые к телу человека трубки, с яростным остервенением и “визжанием” (выходом воздуха под давлением) отсоединяются, разлетаясь в разные стороны и брызжа остатками некоего вещества, что подавалось человеку в кресле.

В этот же миг, откуда-то с потолка, непреодолимой черноты, к человеку за креслом, словно молния, устремляется луч прожектора. Задребезжит система оповещения и спокойный мужской голос обратится к персонажу:

“**Наблюдатель**”:

*Кандидат, вы слышите меня? Вы можете встать на ноги и пройти до середины комнаты?*

**Конец сцены**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Перед игроком, появляются два варианта ответа, которые человек в кресле озвучивает:

1. Да, я вас слышу. Сейчас.
2. …. (молчание)

**Выбрав второй вариант диалога**, ранее проецируемый луч света немедленно гаснет и спустя миллисекунду вновь зажигается, на что персонаж в кресле реагирует крайне болезненно и немного дёргается.

Голос, повторяет ранее заданный (по сценарию выше) вопрос:

“**Наблюдатель**”:

*Кандидат, вы слышите меня? Вы можете встать на ноги и пройти до середины комнаты?*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

В итоге, **выбирая первый вариант диалога**, персонаж самостоятельно встаёт с кресла, показательно разминая мышцы спины и шеи, после чего, звучит следующая задача и **кодовая фраза**:

“**Наблюдатель**”:

**Сделайте именно так**, *как я вас попрошу: подойдите к столу и возьмите любой понравившийся вам предмет.*

Игрок, не может сопротивляться указанию и в итоге ведёт персонажа к столу, откуда берёт любой понравившийся ему предмет: **чашка, шприц, медицинский молоток**.

Рассматривает, детально изучая, после чего, голос произносит следующую задачу:

“**Наблюдатель**”:

*А теперь, бросьте это на пол.*

*Не думайте о предмете и значении происходящего теста.* **Сделайте именно так**, *как я вас прошу.*

Перед игроком, появляется “**клавиша-символ**”, которую он должен нажать, чтобы отпустить предмет. Как бы того игрок не желал и не тянул время, он в итоге выполнит требуемую команду, так-как дальнейшее действие не будет развиваться.

**Единственное**, чем дольше игрок “тянет-время”, тем отчётливее слышно прерывистое дыхание персонажа, что явно нервничает-сопротивляется команде.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Бросив предмет на пол, голос благосклонно обратится к персонажу, а вместе с этим, из засвеченной - ромбовидной стенки помещения, выдвинется ящик, на коем будет лежать “**телескопическая дубинка**”:

“**Наблюдатель**”:

*Очень хорошо. Возьмите высланный вам инструментарий.*

Повинуясь, игрок взаимодействует с предметом - “**телескопической дубинкой**”. Изучая предмет, персонаж на каком-то подсознательно-машинально уровне, ловко раскладывают дубинку. В эту же самую секунду, с обратной стороны (позади) от героя отворяется незаметный проход, через который входят несколько человек в респираторных масках и противоударном обмундировании.

Персонаж, не реагирует на их присутствие, а между тем, по громкой связи вновь звучит спокойный голос, что даёт последнюю команду:

“**Наблюдатель**”:

*А теперь,* ***сделайте именно так****, как я вас попрошу: убейте их.*

*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

Наступает **боевой элемент игры**, где игрок, вовремя нажимая “**QTE”** элементы, искусно и довольно быстро разбирается с приказанными ему ликвидировать людьми.

Всё действие завершается с последним ударом - поверженным противником, за коим, персонаж самостоятельно выпускает из рук “**телескопическую дубинку**”. Та, крупным планом, в замедленной съёмке ударяется об пол, еле видимо стряхнув остатки свежей крови.

Персонаж же тем временем, неловко переступая с ноги на ногу, медленно поворачивается к игроку лицом, будто задумав что-то сказать или вообще замахнуться.

Камера приближается, берёт **крупный план**, но не даёт рассмотреть лицо персонажа. Случается, вспышка фотокамеры, изображение смазывается, наполняется разводами и помехами, а действие переходит к основной игре.

Основная игра - Глава 1

(**Персонаж - Синешейка**)

“Основное” повествование, стартует под протяжное гудение локомотива поезда. Прошлая “картина” (обучения) резко сменяется, демонстрируя быстро несущийся поезд “**Адлер**”, что идёт вдоль засеянных полей Германии.

Внезапно, движение поезда и живность окружения останавливается, со вспышкой фотоаппарата, показываемое приобретает формат выцветшей фотографии, а посредине экрана, будто набираемое на печатной машинке, появляются числа и слова:

*1965*

*10 : 15*

*Восточная Германия*

*Недалеко от Дрездена*

***\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_***

Запускается **сцена - 1 - особая цель**, в коей камера немедленно переключается на внутреннее убранство поезда.

# Начало сцены: с невозмутимым видом, закрывая за собой раздвижную дверь “**вагона-ресторана**”, за коими видно, как люди весело проводят там досуг: выпивают, разговаривают и т.д.; перед игроком, предстаёт один из протагонистов, что будет главным-героем в данной главе - **Синешейка**. (Роберт Нотбек)

Он поправляет свою верхнюю одежду, смотрит перед собой, но на один миг, медленно и осторожно поворачивается, чтобы взглянуть за спину, где игрок помимо “обедающих”; “проводящих досуг и прочее; людей, могут заметить и проводницу **Энни Эванс**, что медленно идёт вдоль вагона-ресторана.

Сам же герой, тем временем вновь взглянув на предстоящий путь, информирует игрока о своей цели:

Синешейка:

*Надо найти место, где не будет лишних глаз и ушей.*

*Туалетная комната, для этого вполне сгодится.*

**Конец сцены**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Управление переходит к игроку, и он ведёт персонажа вдоль вагонов (***вагон-второго класса (1) - туалетная комната - вагон второго класса (2) - пустой забронированный вагон***), чтобы отыскать ранее озвученное в сцене “место”.

Изначально, оказываясь в “**вагоне-второго класса (1)**”, игрок осуществляет своё движение, попутно изучая местность и здешних “обитателей-пассажиров”.

Первично, перед игроком для исследования оказывается **купе-1** (вагон-второго класса (1); Так-как, все двери в поезде имеют небольшое стекло, через которое можно рассмотреть внутреннее убранство помещений и т.д., перед героем, предстаёт группа мужчин, что нечто живо обсуждают и активно жестикулируют, дополнительно, ещё и распивая алкогольные напитки.

Игрок, может взирать на эту ситуацию довольно недолго - **секунд 5** от силы. После чего, один из мужчин замечает героя, показывает на него пальцем и затем, быстрым шагом приближается к двери, задёргивая стекло с внутренней стороны, занавеской.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Игрок, продолжает своё движение и на очереди, предстаёт следующее **купе-2** (вагон-второго класса (1); через стекло видно, что внутри сидит молодая женщина, которая что-то пишет в тетрадке, а на её коленях, спит девочка.

На этот раз, игроку позволяется **провзаимодействовать** с дверью и открыть ту. Заходя, женщина не сразу замечает героя и испуганно охает:

**Фрида Закс:**

*(испуганно)*

 *Ох! Как же вы меня напугали.*

**Синешейка:**

*Прошу меня простить за такое вторжение, я случайно увидел, чем вы заняты и просто хотел поинтересоваться.*

**Фрида Закс:**

 (расслабленно и демонстрируя тетрадь)

*А, вы про это.*

*Я тут… делаю наброски для одной своей не анонсированной книги. А, э.... фантастики!*

**Синешейка:**

*Не поделитесь, о чём будет книга?*

**Фрида Закс:**

*Ну-у… там… Всё происходит на космоплавательной орбитальной станции - “Солнечный Кластер”. А герой, будет бороться с проявлениями страха и одиночества.*

В момент разговора персонажей, просыпается дочь Фриды и потирая глаза, а после показывая пальцем на героя, спрашивает у мамы:

**Сюза:**

(Озадаченно)

*Мам, а что этот дядя делает в нашем купе?*

 **Фрида Закс:**

*Тихо, тихо, малышка. Ложись обратно. Этот дядя просто проходил мимо и случайно зашёл к нам.*

Фрида закрывает тетрадь и принимается укладывать дочь, чтобы та поспала ещё, при этом обращаясь к герою:

 **Фрида Закс:**

*Простите, вы не оставите нас? Я бы хотела, чтобы она поспала ещё. Всё-таки, дорога предстоит долгая.*

**Синешейка:**

*Конечно.*

Оканчивая диалог, герой покидает купе, аккуратно закрывая за собой дверь. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Покидая прошлое купе, игрок замечает, что со стороны следующего вагона открывается дверь “**сцепки**” и на встречу к герою, довольно бодрым шагом идёт проводник - **Генрих Куш**.

Мужчина средних лет останавливается перед героем, изучает взглядом, после чего спрашивает:

**Генрих Куш:**

*У вас всё хорошо? Может быть нужна какая-то помощь?*

Игрок, имеет два варианта ответа:

1. Стыдно признаться, но я немного заблудился. Не подскажете, где здесь ближайший туалет?
2. Нет. Никаких проблем.

Ответы Генриха:

1. (указывает откуда пришёл) Просто идите дальше. Уверяю, не пропустите.
2. (недовольно хмыкает) Хм.

В любом случае, поправив фуражку и в знак уважения приспустив её, проводник проходит мимо героя, далее уходя в “вагон-ресторан”.

Игрок же продолжает движение персонажа вперёд.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

На очереди, оказывается следующее купе, в которое игрок может зайти - **купе-3** (вагон-второго класса (1); через стекло видно, что внутри едет супружеская пара, а вместе с ним и более старший родственник - женщина преклонных лет.

За закрытой дверью не слышно, но мужчина сердито возмущается, ходит из стороны в сторону; его жена стоит на коленях и держит более старшую женщину (свою мать) за руку, нечто нежно ей глаголя.

Сама же пожилая женщина, подняв трясущуюся руку и еле шевеля губами, старается нечто втолковать своим родственникам.

Герой, заходит внутрь, успевая услышать фрагмент тамошнего разговора:

**Александр Дайс:**

*А я тебе говорил! Говорил дуре упёртой! Не следует её брать в эту поездку, не в том она возрасте.*

**Оделия Дайс:**

*Посмотрю я на тебя в её-то годы. И как будут обращаться с тобой.*

(обращается к своей матери)

*Мама, мама. Ну что такое?*

**Александр Дайс:**

*Это называется деменция - безумие! Что ты с ней возишься!? Нам теперь всю поездку это терпеть!*

**Марта:**

*Я знаю. Знаю.*

*Поверьте, мне, мы должны сойти с этого поезда.*

**Александр Дайс:**

*За билеты заплачено. Багаж упакован. Нам ещё ехать несколько часов! А она уже предлагает сойти!*

**Оделия Дайс:**

*Не повышай на мою мать, свой голос!*

*Не смей!*

**Александр Дайс:**

*Да чтоб ваш бабский род, да через пятую точку! А оно и видно! Я ведь только сейчас прозрел!*

*Яблоня от яблони ведь недалеко упала! Стоит мне готовиться, что через каких-то десять - двадцать лет ты тоже рехнёшься к чёртовой матери.*

*Твоей матери!*

*Уж лучше, я потороплюсь на тот свет пораньше!*

**Марта:**

*На поезде есть один груз. Всё будет очень - очень плохо!*

(умоляя)

*Я чувствую это. Ну поверьте же мне.*

**Оделия Дайс:**

*Мама, ну о чём ты?*

(всхлипывает)

*Я ничего не понимаю…*

*Я не знаю, как её успокоить. Да что же это такое творится…*

Тут, взирающим за всем этим героя замечают, ранее ходивший и причитавший мужчина решительным шагом подходит к нему, выталкивает из купе и закрывая дверь, отпускает несколько фраз:

**Александр Дайс:**

*Чёрт бы вас всех побрал!*

*Для полного счастья, мне не хватало не только двух истеричных баб, так и прочих идиотов, что шляются здесь без спроса!*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Будучи вытолкнутым из купе, герой пятится назад, ударяясь спиной о стену, а повернувшись, понимает, что стоит напротив широкого окна, через которое видны пролетающие пейзажи: засеянные поля, луга, одинокие дома, прошмыгивающие по дальней дороге машины.

Герой, может взаимодействовать с окном, и взглянув-рассмотрев тамошние пейзажи, выскажется поэтому поводу:

**Синешейка**:

*Кто бы мог подумать, что ещё каких-то двадцать пять лет назад, здесь шла война, а страна лежала в руинах.*

*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

Настаёт очередь последнего **купе-4** (вагон-второго класса (1); подходя к коему, игрок видит, что дверь там открыта, а изнутри, доносится шальной детский хохот и тщетные попытки женщины успокоить детей (двух мальчиков и одну девочку):

**Неизвестная женщина:**

*Дети, дети!*

(громко хлопает в ладоши)

*Успокойтесь! Это поезд, а не игровая площадка.*

Но, когда игрок приближается к двери, та закрывается прямиком перед его носом и только через стекло в самой двери, игрок может наблюдать за тем, как детвора прыгает, скачет и веселится внутри купе.

Сама же женщина, пытается успокоить то одного, то другого ребёнка, но ей это никак не удаётся.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

На этом, исследование “**вагона-второго класса (1)**” завершается, игрок, выходит к “**сцепке**” между поездами, где находится “**туалетная комната**”, но прежде, чем зайти в неё, может продолжить исследование дальнейшей области.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Продолжая исследование локации** - игрок перебирается в следующий вагон - “**вагон-второго класса (2)**”. Первым, что игроку бросается в глаза, так это - заселённость.

Мимо героя проходят люди, выходят из (недоступных) купе, чтобы покурить или просто постоять поболтать-поглазеть на проносящиеся просторы.

Так, протагонист невольно подслушивает разговор мужчины и женщины, что стоят у широкого она, оперевшись руками на поручни:

**Мужчина:**

*Ты ведь уже слышала об инциденте на линии разграничения?*

**Женщина:**

*Уверена, кто-то снова сбежал на западную сторону ради лучшей жизни. И скажу тебе честно - винить людей здесь не в чем!*

**Мужчина:**

*Да нет… Оказывается там нашли целый подземный бункер, подчистую набитый различной подслушивающей аппаратурой.*

**Женщина:**

*Наверное, с войны ещё остался. Кто знает, сколько подобных раскидано по всей стране.*

**Мужчина:**

*Если бы! Знаешь, чьё это? Англичан и Американцев, что подслушивали нас!*

*Я через одного знакомого, что связан с вышестоящими людьми, узнал, что, когда бункер обнаружили, там, на рабочих местах, ещё кипел свежезаваренный кофе. А вот сами помещения, были напрочь пусты. Ни единой живой души.*

*Говорю тебе - новой войне быть! Такие провокации не проходят бесследно.*

**Женщина:**

*Хоть бы ты был не прав.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Приходит очередь исследования “купе” и первым из них, становится **купе-1** (вагон-второго класса (2); Двери открыты, внутри, дремая или почитывая газету сидит крупная семья разных возрастов.

Когда же герой заходит вовнутрь, на него обращают внимание: женщина и мужчина:

**Мужчина**:

*Вы что-то хотели?*

**Женщина**:

*Не желаете присоединиться? Мы как-раз собирались обсудить значение и (с пренебрежением говорит) абсурдность, как некоторые считают - хиромантии.*

Синешейка:

*Благодарю, но, вынужден отказаться.*

*Извините, я перепутал купе.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

На очереди **купе-2** (вагон-второго класса (2); герой заходит в это купе, где встречает печального вида мужчину. Он сгорбился и потирает в руках фотокарточку. Иногда, слышно, как он всхлипывает.

Игрок, имеет несколько вариантов **взаимодействия** (или **диалога**) с данным персонажем:

1. (Действие) Уйти.
2. (Спросить) Вы как? Может мне следует позвать кого?

Ответы мужчины:

 2) (медленно поднимает голову к игроку) Нет… Нет… Если сам господь бог отказался мне помочь, то вы, или кто другой, уж совсем ничего не сумеете поделать.

Моя Имма… она… (добродушно показывает фотографию, но тут же быстро убирает, понимая, что перед ним совсем чужой человек). Я не знаю кто вы и что хотели, но очень прошу - оставьте меня.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Герой, в любом случае покидает купе, но, **если диалог между персонажами состоялся**, то отпускает свой комментарий по данному факту:

**Синешейка**:

*Судя по всему, она умерла от продолжительной болезни.*

*Ему придётся с этим смириться.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Следующее для исследования, является **купе-3** (вагон-второго класса (2); где, игрок застаёт одинокую женщину средних лет, что грустно смотрит в окно.

Она не обращает никакого внимания на героя, даже, если **игрок попытается привлечь её внимание**: “**поправить голос**”.

Выбрав действие - “**привлечь внимание**”: герой **гмыкнет**, но женщина, лишь на секунду, легонько обернётся, глянув краем глаза и глубоко вздохнув, вновь уставится на пролетающие за окном пейзажи.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Игроку, ничего не остаётся, кроме как - покинуть купе. Выходя из коего, встречает взглядом стоящую рядом с купе и опёршуясь о стенку **женщину лет 35**; одетую в белоснежную блузку, что заправлена в чёрную юбку карандаш и курящую сигарету.

Она бросает на героя некий вызывающий взгляд, после чего, делает затяжку и выпускает дым прямиком в лицо героя. Тот, к её удивлению никак не реагирует на данный процесс. Из-за чего, женщина обращается к герою:

**Женщина:**

*М-м, вот ты какой.*

*На вид брутальный. Наверное, под одеждой сильный.*

(делая явные паузы)

*Ты… случайно… ничего не хочешь мне ничего сказать?*

**Синешейка:**

*А должен?*

**Женщина:**

*Ну, может, что я тебе... нравлюсь?*

**Синешейка:**

*Это врядли.*

Герой, самостоятельно “отодвигает” от себя женщину и проходит мимо. Та, получив столь однозначно твёрдый и даже - грубый ответ, раздосадовано вскидывает руки и уходит прочь.

На лице протагониста, мелькает небольшая улыбка, но довольно скоро она пропадает.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Двигаясь далее по вагону, игрок замечает последнее - **купе-4** (вагон-второго класса (2); двери в это купе полуоткрыты, изнутри доносятся недовольные голоса тамошних пассажиров - двух семей, что вынуждены соседствовать на время поездки.

Подходя к двери, и оценивая тамошние голоса, герой решает не заходить. Между тем, игроку предлагается взаимодействие - “**подслушать**”:

**Синешейка:**

*Самым глупым, было бы сейчас туда войти без спроса.*

*А расслышать о чём они горлопанят, можно и отсюда.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Тем временем, в самом купе, под ругань и обоюдные обвинения, разворачивается следующий диалог:

**Вилбер Куш:**

*Да потому что вы - уроды! Потомки истязателей людей. Этих… нацистов! Мне не то что вспоминать о них, мне и говорить даже - противно!*

**Марта Охман:**

*Отто, что он говорит!? Отто!*

**Отто Охман:**

*Позвольте! Уж не знаю, кто вам дал право, но я не позволю оскорблять своего родственника, который выполнял свой воинский долг перед страной!*

*Мы все тогда были заложниками режима и ситуации!*

**Вилбер Куш:**

*Зельда, ты только послушай! Готов поспорить, что если залезть им в рот, то там каждый зуб, подбит коронками мучеников концлагерей.*

*Боже мой, в какое гнусное время и с какими отвратительными людьми, я вынужден ютиться на этой грешной земле.*

**Зельда Куш:**

*Дорогой, пожалуйста! Успокойся!*

**Марта Охман:**

*Уймите своего мужа, иначе мы будем жаловаться! Клевета, это тяжкое преступление.*

**Вилбер Куш:**

*Не смейте мне затыкать рот! Потому-что, правду невозможно скрыть.*

**Отто Охман:**

*Я сдаюсь… У меня больше нету сил спорить. Почему мы должны ехать вместе? Я немедленно обращусь к машинисту и уж лучше составлю компанию кочегару, чем такому не образованному и не воспитанному чурбану, как вы!*

**Зельда Куш:**

*Вилбер!*

На этом, герой заканчивает подслушивать дальнейший разговор, а сам разговор, тем временем стихает и становится уже неразберим.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

С последним купе, исследование “**вагона-второго класса (2)**” завершается, игрок выходит к “**сцепке**” между поездами, где, может, как продолжить исследование локации дальше, так и вернуться к “**туалетной комнате**”.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Выбрав **продолжение исследования локации**, игрок переходит по “**сцепке**” между поездами, попадая к дверям забронированного вагона. Через стекло в двери, видно, как “богато” украшен этот вагон и судя по всему, предназначен для проведения досуга и принятия пищи.

Вслед за этим же вагоном, видны двери и **хвостового** - дополнительного вагона.

В **забронированном вагоне**: стоят накрытые столы, обитые диваны и кресла, рядом с коими, на небольшом столике, установлен граммофон. Игрок, естественно попытается попасть туда, но выбрав **взаимодействие - с дверью**; герой тщетно известит игрока о том, что та закрыта:

**Синешейка:**

*Заперто, верно кто-то ожидал иного.*

*Но мне туда пока и не нужно.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

На этом, исследование локаций в здешней главе завершается и игрок, в любом случае приходит к **туалетной комнате**. Подходя к коей, герой замечает надпись сверху и извещает игрока:

**Синешейка:**

*Хех, действительно - не пропустишь.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Появляется **взаимодействие - с дверью “туалетной комнаты”**, а вместе с её активацией, стартует и **сцена - 2 - маски сброшены**, в коей герой получает задание и отказывается от легенды.

Начало сцены: герой заходит в туалетную комнату и тут же, предусмотрительно закрывает её на защёлку. Персонаж посмотрит в зеркало, после чего, переводит свой взгляд на раковину и кран.

Ради конспирации последующего процесса, протагонист открывает воду в кране, та громко журчит, а сам герой, тем временем, опираясь одной рукой о поручень и смотря сквозь маленькое стёклышко в “**туалетной комнате**”, достаёт из-за пазуха верхней одежды портативную рацию, прямо-таки сошедшую со шпионских боевиков тех годов.

Герой, настраивает рацию, включает на приём сигнал, после чего, принимается мелодично свистеть. Это длится не более секунд 3-4, прежде чем из рации доносится треск и кодовые слова:

**“Связной”:**

*18 .. 31 .. 4 …*

*ты лети-лети сквозь грёзы, паром облака взовьёшь…*

Слыша эти слова, у героя случается небольшая конвульсия рук, визуально вздувается вена на правом виске, он судорожно закрывает глаза, а в следующую секунду, как бы с облегчением выдыхая и ловя ртом воздух, сообщая:

**Синешейка:**

*На связи.*

**“Связной”:**

*Рады вас слышать, агент Синешейка.*

*Бюро неспроста инициировало вашу программу. Ваша цель на этом поезде - завладеть документами общества “ОрБэ”.*

*По мнению наших аналитиков, цена этих бумаг на нынешнем рынке ожидается крайне высокой. А потому, выставленный приоритет завладения цели - красный.*

**Синешейка:**

*Свидетели?*

**“Связной”:**

*На ваше усмотрение.*

*Любые хвосты будут подчищены.*

**Синешейка:**

*Есть данные разведки? Сопротивление ожидается?*

**“Связной”:**

*С недавних пор, наша сеть информаторов в здешнем регионе молчит.*

*Будьте готовы к столкновению с ожидаемым противником. Возможно, присутствие конкурирующей структуры.*

*Подтвердите готовность к выполнению.*

**Синешейка:**

*Подтверждаю.*

*К задаче приступил.*

Едва герой выключает рацию, как камера становится перед ним, переходит во **2-средний план**, фиксируя, как дверца “**туалетной комнаты**” с щелчком закрывается, а позади героя, стоит явно недобрых намерений - **проводница - Энни Эванс**.

**Конец сцены**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вслед за окончанием сцены, стартует рукопашный бой в замкнутом пространства. **Агент Ультра - Энни Эванс**, со спины нападает на героя, практикуя серию быстрых ударов в область груди и головы, а позже доставая и спрятанный стилет.

У игрока стартует “**QTE**”, эвент в коем герой вынужден парировать удары, контратаковать, используя “**болевые приёмы**” рукопашного боя, а также окружающую обстановку - “ударить о зеркало; ударить о раковину; толкнуть в стену; выбить стилет”

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Игрок проигрывает бой - агент Синешейка - Убит:** Если, игрок пропускает слишком много ударов, не защищается и не пытается переломить ход битвы в своё русло, то тогда - **Агент Ультра**, производит согнутой ладонью ошеломительный удар в область лба протагониста, после чего, следует заключительный удар кулаком в горло - **ломая трахею**.

Герой, хватается за горло, пытается ловить ртом воздух. Агент Ультра, предвкушая быструю развязку, кратко обращается к герою:

**Ультра:**

(пренебрежительно)

*Какой ты жалкий.*

*Передавай привет “Бюро”!*

Агент Ультра, поднимает с пола стилет (или он уже есть в её руках), и производит один единственный выпад в область сердца протагониста.

***Тот немедленно умирает, а история переходит к иному персонажу - Эрике - глава - 3***

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Игрок выигрывает бой - Агент Ультра - Убита**: своими действиями, игрок переламывает ход битвы, чем добивается инициативы, со своей стороны.

В этот миг, герой наносит сокрушительный удар по подбородку Энни Эванс, чем дезориентирует её. Выходит, так, что время экстремально замедляется, ***позволяя игроку выбрать - как убить агента Ультра*** или ***пощадить её.***

Одновременно с этим замечая, что за распахнутой вследствие боя одеждой Энни Эванс, видно кобуру, а в ней - пистолет кольт.

* **Застрелить** - герой и игрок, замечают, что у агента Ультра есть огнестрельное оружие. Игрок, инициирует **взаимодействие** с этим предметом, и в следующий момент, протагонист ловко выхватывает из кобуры Энни Эванс **пистолет-кольт**, после чего, открывает крышку унитаза, хватает девушку, толкает её туда головой и нажимая “***спуск***” (под льющуюся воду), вплотную простреливает ей затылок.

На этом, повествование обрывается, переходя к следующей главе.

* **Свернуть шею** - игрок, выбирает вариант - “***свернуть шею***” или “***нанести удар***” (в эту область); после чего, герой ещё раз ударяет агента **Ультра** об стену комнаты или раковину, чем отламывает от неё целый (раковины) кусок.

Наконец, герой поднимает полностью не боеспособного агента Ультра, становится сзади и резким движением обеих рук - ломает шею. Тело девушки бездыханно валится на пол.

На этом, повествование обрывается, переходя к следующей главе.

* **Использовать зеркало** - игрок выбирает данный вариант взаимодействия, после чего, герой, хватая агента Ультра за волосы на затылке, несколько раз бьёт лицом о зеркало, разбивая его на мелкие осколки.

Впоследствии, протагонист самостоятельно поднимает самый острый и большой осколок стекла, всаживая его в горло Агента Ультра и отпускает тело.

На этом, повествование обрывается, переходя к следующей главе.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Игрок выигрывает бой - Агент Ультра - Жива**: в переломный момент битвы, когда игрок выбирает, как же ему поступить с нападавшей, он может задействовать вариант - “**Пощадить**”.

В этом случае, герой выхватывает из кобуры Энни Эванс **пистолет-кольт** и видя её удивлённый взгляд - нокаутирует обухом пистолета по виску. Девушка теряет сознание, оседает, а протагонист подхватывает её. Аккуратно усаживает на унитаз, при этом, проговаривая следующее:

**Синешейка:**

*Отдохни-ка здесь.*

*А у меня есть дела.*

На этом, повествование обрывается, переходя к следующей главе.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Данный бой, является заключительным для этой главы, после коего, в зависимости от **выживаемости** или **смертности** главного героя, происходит переход к:

* **главе - 2** (Синешейка жив).
* **главе - 3** (Синешейка убит).

Глава 2

**(Персонаж - Синешейка)**

(Данная глава, активируется только если “**Синешейка**” жив, поскольку является одним из двух главных героев истории).

С окончанием боевого элемента игры, прошлая глава, стремительно сменяется на новую - **2**; Демонстрируется дальний план центрального вокзала Дрездена и сам поезд “Адлер”, что отходит от станции.

Камера немного следует за поездом, после чего, случается подобная фотокамере вспышка, что останавливает любое действо. Картинка приобретает вид выцветшей фотокарточки, а посредине экрана, будто набранное на печатной машинке, появляются числа и слова:

*1965*

*9 : 30*

*Восточная Германия*

*Поезд “Адлер” отходит от станции*

Далее, демонстрация фотокарточки резко прерывается, запуская сцену (**сцена - 3 - новые знакомства**), в коей главный герой этой главы - **Синешейка**, заходит в купе и знакомится с другими персонажами: **Эрикой и Альдрихом**.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Сцена - 3 - новые знакомства**.

Начало сцены: камера, **общим планом** показывает раздвижную дверь купе, что открывается, а в проходе, появляется главный герой - **Синешейка**.

Игрок ещё не видит других людей в купе, но сам главный герой, как бы намекая на присутствие иных персонажей, слегка кивает им и произносит:

**Синешейка:**

Добрый день. Разрешите?

И принимая молчаливый ответ присутствующих там, раскладывает свой багаж, а также усаживается на диван, напротив коего, расположен такой же самый и наконец - показаны иные фигурирующие в сюжете персонажи: **Эрика** и **Альдрих**.

Эрика, взяв руки в замок, внимательно изучает героя и собирается начать разговор. Альдрих же тем временем, ранее прижимающийся к Эрике, слегка отодвигается от неё и переводит своё внимание на мелькающие за окном пейзажи.

Что-то заметив, он даже пытается привлечь её внимание, но тётя, просит, чтобы он ей не мешал:

**Альдрих:**

*Эрика! Эрика! Смотри, а что это там такое было?*

**Эрика:**

(строгим голосом)

*Альдрих! Не сейчас!*

Эрика расправляет своё платье, немного поддаётся вперёд, задавая вопрос, а вместе с ним, оканчивая и сцену.

**Конец сцены**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Наступает диалоговая часть, в которой Эрика беседует с героем, расспрашивает его о тех или иных интересующих её фактах; тем самым - “поднимая” или “опуская” **уровень доверия**.

**Эрика:**

*Вы… наш новый попутчик, верно?*

**Синешейка:**

*Вы правы. Именно так.*

Эрика, секунду другую решается, но в итоге протягивает герою руку, называя своё имя и представляя Альдриха:

**Эрика:**

*Эрика. А это* (она ладонью указывает на Альдриха) - *Альдрих.*

(выдаёт небольшой смешок, как бы смущаясь ситуации)

*Э… хех… мой племянник.*

Мальчик не реагирует на слова тёти и тогда, Эрика тормошит его за плечо, приговаривая:

**Эрика:**

(почти шёпотом говорит ему на ухо)

*Ну же, поздоровайся. Будь вежлив.*

Альдрих, неохотно, но всё же говорит пару слов, при этом насупив брови и снова сев рядом с тётей:

**Альдрих:**

*Здравствуйте.*

Тем временем, Эрика, закусив нижнюю губу, собирается расспросить главного героя; одновременно с этим, повествуя, откуда будет и она сама:

**Эрика:**

*А мы вот, едем в Берлин. Хах, сопровождаю своего племянника к родственникам.*

*Он тут у нас регулярно проходит курсы лечения от приступов удушья. Жаль правда, что врачи никаких гарантий, а уж тем более прогнозов не дают.*

(решается спросить)

*А… вы сами зачем едете в Берлин?*

Ответы Синешейки:

1. (Сказать правду “**+ доверие”**) У меня особая повестка от советской комендатуры. Хотят проверить моё прошлое - был ли я как-то связан с нацистами и помогал ли им во время войны.
2. (Уйти от ответа “**- доверие”**) Юная фройлен, прошу - не обижайтесь. Но, такие вопросы, незнакомым людям, не задают.
3. (Солгать) Деловой визит, я по профессии - архитектор. Меня попросили оценить сохранность одного здания, что в послевоенный период было реквизировано оккупационными силами.

Ответы Эрики:

1. И вы совсем не боитесь? Хотя бы чуть-чуть. Ну… капельки.
2. (разочарованно) Как скажете… Извините конечно, что лезу к вам, просто… хотела таким образом скоротать время поездки.
3. О-о-о! Как это интересно! Родители говорили мне, что до войны, в нашей стране была уйма достопримечательностей. Я же, наверное, к счастью, родилась под её конец.

Ответы Синешейки:

1. Я уверен, что там разберутся. К тому же, я уверен и в самом себе. Повода для паники быть не может.
2. Может, вы бы хотели поговорить о чём-то другом?
3. Да-а, это действительно так. Виной тем последовавшим событиям, стали никем необузданные игры безумных политиков. А пролитая кровь… загубленные судьбы… разве это можно простить?

Это именно-то, как мне запомнилось тот период. Надеюсь, что ваши воспоминания о прошлом, были более радужны.

Ответы Эрики:

1. Ой! (она вдруг понимает и краснеет) Простите, я ведь совсем не расслышала вашего имени. Как же это неудобно так вышло…
2. А… (отрицательно машет рукой) Забудьте. Честное слово, я не желала вас оскорбить или надоедать. Давайте просто сделаем вид, что мы попутчики, которые обо всё уже поговорили.
3. Воспоминания... (Эрика откидывается на диван, прикладываясь затылком) Совсем уж детских отрывков тех лет в моей памяти не сохранилось, но так… мелькающими фрагментами, я помню разрушенные дома. Людей, что копошатся у развалин, раскапывая те и нередко доставая из завалов других…

Иногда, ночью, я бывает просыпаюсь от будто дикого хлопка. Перед глазами марево после сна, а перед глазами по-прежнему висит одна и та же картина: мальчик лет двенадцати - тринадцати, одетый в слишком великую для него форму гренадёра и убегающий от патруля. А потом… просто глухой, разрывающий воздух выстрел. Ни слов, ни предупреждений. Ничего.

Он так и лежал там, рядом с местом разбора завалов. И ни один человек, тогда так и не осмелился подойти к нему. Все только бросали быстрые взгляды, делали вид, что ничего не произошло. И только я, не отрывая глаз и не ступая с места, глазела…

Ответы Синешейки:

1. (Сказать правду “**+ доверие”**) Роберт Нотбек, к вашим услугам, юная фройлен.
2. (Попытаться продолжить разговор “**- доверие”**) Дорога нам предстоит долгая, а в компании, будет куда-как веселее…

 2.1) (Рассказать о себе) Как вы смотрите на то, чтобы послушать мою историю?

 3) (Сожалеть “**+ доверие”**) Мне жаль. Правда жаль, что вам пришлось это видеть, а уж тем более - расти в подобное время.

Ответы Эрики:

1. В ответ, Эрика лишь застенчиво улыбается и собирается что-то сказать, но её прерывает оповещение по громкой связи поезда.
2. (Настойчиво) Прекратите этот цирк! Вы ясно дали понять, что не желаете со мной вести каких-то либо бесед, а я, не желаю с вами разговаривать в ответ! Давайте, на этом и закончим.

 2.1) Только, если вам так сильно этого хочется. Настаивать, а уж тем более - хотеть, я не стану.

1. Спасибо… вам. Люди, порой, бывают так грубы и бестактны, когда речь заходит видении чужого мира и жизни в целом.

Ответы Синешейки:

2.1) Я архитектор - Роберт Нотбек (кивает Эрике), приглашён одними состоятельными людьми, чтобы оценить состояние одного дома. Если обо всём это говорить наиболее кратко.

Вы уж извините, что я не ответил вам по-первой. Такой уж у меня скотский характер. Всю жизнь с ним живу, из-за чего и страдаю. Даже жена, по-этой самой причине от меня ушла. Но… что уж там говорить.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

В любом случае, диалоговый фрагмент на этом завершается, поскольку герои слышат, что поезд вышел за пределы Дрездена. И одновременно с этим, наступает **сцена - 4 - пора бы освежиться**; герой самостоятельно встаёт, просит прощения у Эрики и выходит из купе.

**Сцена - 4 - пора бы освежиться.**

Начало сцены: прошлый диалог завершается или обрывается - герои не завершают беседу, поскольку слышат скрип системы голосового оповещения поезда.

Камера берёт **крупный план** колонки, из коей звучит голос, повествующий следующее:

**Помощник машиниста:**

*Говорит помощник машиниста - Арне Шульц: наш поезд покинул Дрезден и теперь, направляется в Берлин.*

*Ориентировочное время прибытия поезда на центральный железнодорожный вокзал Берлина - 13:05*

Далее, камера берёт **общий план** купе, где видно, что герой данной главы - Синешейка, внезапно активизировался в своих действиях. Он готовится встать с дивана и покинуть купе, при этом, произнося следующее:

**Синешейка:**

*Значит, мы уже покинули санитарную зону.*

(уважительно обращается)

*Эрика. Альдрих. Должен вас ненадолго оставить и отлучиться.*

Герой, не дожидается ответа иных персонажей и покидает купе. Открывая раздвижную дверь и выходя в вагон, протагонист первым делом мельком осматривается по сторонам, замечая совсем малое количество людей, что не сидят у себя в купе.

Затем, рядом с героем, будто из ниоткуда взявшись, резко проходит крупного телосложения мужчина в офицерской советской форме. Он бестактно толкает героя, да так. что его аж разворачивает спиной к проходу (куда он должен пойти).

Между тем, протагонист какое-то время следит за тем человеком в военной форме, что двигается к “**состав-вагону персонала**”. Он демонстрирует тамошней проводнице своё удостоверение и быстрым шагом направляется дальше - к **локомотиву**.

На лице героя возникают эмоции, он заинтересован в происходящем, и даже издаёт нечто вроде - “**хм**”. Но в следующий момент, ощутит удар сзади, отчего поддастся вперёд, а игрок, услышит звук звянкнувшего об пол подноса и разбившейся посуды.

Камера устремляет герою за спину, где знакомит игрока с эффектной молодой девушкой - проводницей - **Энни Эванс** (это написано на её значке) - **Агент Ультра**. Девушка вначале причитает, а после вспоминает о том, что по своей вине задела человека:

**Энни Эванс:**

*Да что это такое! Когда же люди научатся смотреть по сторонам и себе под, но… Ох, прошу меня простить!*

Она подбегает к протагонисту и помогает тому встать. При этом, всячески отряхивая и демонстрируя глупую улыбку:

**Энни Эванс:**

*Извините. Извините! Извините!*

*А-а… Как неловко вышло.*

Герой было собирался что-то ответить, уже даже открывает рот, как проводница перебивает ход его мыслей:

**Энни Эванс:**

(она постукивает указательным пальцем по своему значку - называя имя, и игриво вертясь перед героем, вскоре подаёт ему руку для поцелуя)

*Энни Эванс.*

**Синешейка:**

*Роберт Нотбек.*

*Рад… такому неожиданному знакомству.*

Но, герой не целует ей руку, а просто жмёт и в этот самый момент, замечает недобрый взгляд со стороны проводницы. Она, верно переменилась в эмоциях, вырывает свою руку обратно и прощается с героем довольно недобрым тоном:

**Энни Эванс:**

*Ладно, не задерживайте меня! У меня ещё куча незавершённых дел.*

Проводница довольно быстро поднимает поднос, складывает на него разбитую посуду и даже не реагирует, когда явно режет осколками себе кожу, после чего, уходит к “**состав-вагону персонала**”.

Героя тем временем, разворачивает в том направлении, в коем он должен двигаться.

**Конец сцены.**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Начинается исследовательско-свободный элемент игры, перед коим, герой оповещает игрока, какова его главная цель:

**Синешейка:**

*Пора бы посмотреть, где у них здесь туалет.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Едва управление передаётся игроку, как тот (игрок) становится свидетелем диалога двух мужчин среднего возраста, которые стали свидетелем сцены с проводницей.

Они вначале глянут на героя, но, решая не придавать его присутствию значения, начнут разговор:

**Мужчина-1:**

*Успел разглядеть эту цыпочку?*

**Мужчина-2:**

*Да-а, она явно не немка. А налетела-то на того парня как. Такое чувство, что это всё было сделано преднамеренно, лишь бы познакомиться.*

*И почему мне такие женщины по жизни не попадаются?*

**Мужчина-1:**

*Так, а ты взгляни на него, а потом на себя. Потом - снова на него и опять на себя.*

**Мужчина-2:**

*Как смешно…*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

На этом моменте, игрок волен заняться исследованием здешней и дальнейших локаций, за исключением “**состав-вагона персонала**”, к коему ему не будет доступа (но игрок всё равно, может попробовать туда попасть).

Так, изначально ступая в сторону “**состав-вагона персонала**”, перед игроком, будет стоять безымянная проводница, что не пускает его далее:

**Проводница:**

*А ну стойте, куда это вы собрались!?*

**Синешейка:**

*А-а-а… я… просто хотел…*

**Проводница:**

*Доступ к локомотиву и дальнейшему составу только для уполномоченного персонала.*

*А теперь отойдите, не загораживайте мне обзор.*

**Синешейка:**

*Тот мужчина, что прошёл мимо вас. Выходит, что ему было можно?*

**Проводница:**

*Конечно, он же из советской разведки! Стала бы я ему перечить и толковать о правилах.*

*Они бы меня за такое быстро, за ту сторону стены перебросили. А мы все знаем, что там - жизни нет!*

**Синешейка:**

*Ясно. Спасибо.*

*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

С этого момента, игрок может приниматься за исследование купе; первым из которых, становится **купе-4** “**вагона-первого класса (1)**”.

Через стекло раздвижной двери, видно, что **внутри**, скучая, покуривая сигары и читая газету, едут некие господа в официальной одежде и с тяжёлыми чемоданами, стоящими подле них.

Рассматривая данную “картину”, герой даст свой комментарий-умозаключение:

**Синешейка:**

*Судя по всему, это - дипломаты. У рядового жителя ГДР, нету денег на такие одежды.*

*Но, почему именно поездом? Рассчитывают, что ни один шпион не решится на авантюру в таком месте?*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Следующим на очереди исследования игрока, находится **купе-3** (где едут главные персонажи)“**вагона-первого класса (1)**”; игрок может попробовать вернуться в это купе, но герой остановит его:

**Синешейка:**

*Нет, у меня есть дела поважнее.*

Если же, игрок попытается заглянуть в стекло через дверь, где видно внутреннее убранство купе и как там себя ведут персонажи (***Эрика читает крохотную книженцию, не обращая внимания на Альдриха, что прыгает на диване***), протагонист поделится следующим комментарием:

**Синешейка:**

*Оно и видно - насколько надоедливый груз ей приходится сопровождать. Разумеется, она его любит, но будь её воля, и не стесняй её цепи обязательств - с удовольствием бы сбросила эту тяжкую обузу со своих хрупких девичьих плечей.*

*А он - самый обычный мальчишка, коими мы все были в его возрасте. Жаль, никто из нас в детстве не представляет, какие нам трудности в будущем подготовил мир.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Следующим, на очереди для исследования предстаёт **купе-2** “**вагона-первого класса (1)**”; двери этого купе открыты настежь, а внутри, расположилась семья (мужчина, женщина и их сын) **Шёнау**, смиренно ожидающих окончания поездки.

Их сын рисует, а жена с мужем ведут беседу, частью коей, герой становится свидетелем:

**Минна Шёнау:**

*А ты видел, что модно в этом сезоне?*

(Вспоминая, зачарованно вздыхает)

*А-ах, эти цвета, платья. Знал бы ты, какое там есть белое золото. Самое-то для моих ушек.*

Муж её слушает и только кивает головой.

**Минна Шёнау:**

*Ну скажи же!*

*Скажи - да! Это так.*

**Джерит Шёнау:**

*Серьги, кулоны, цепочки для запястьев…*

(Раздражённо)

*Будто у нас на это есть деньги.*

**Минна Шёнау:**

*Ты…*

Тут, беседующие замечают героя и переводят внимание на него:

 **Джерит Шёнау:**

*Вам чего?*

**Минна Шёнау:**

*Ой, вы что-то хотели спросить, так?*

**Синешейка:**

*Прошу прощения, ошибся дверью.*

**Минна Шёнау:**

*Как я вас понимаю! Мы и сами сегодня раза три так оплошали.*

 **Джерит Шёнау:**

*Без проблем.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Подходит очередь последнего купе здешнего вагона - **купе-1** “**вагона-первого класса (1)**”; где едет пожилая пара с довольно разносторонним характером.

Игрок может зайти в это купе и столкнется со следующей ситуацией:

**Джозеф Кавендиш:**

(откровенно пугается)

*А-а-а! Марта, кто это!?*

**Марта Кавендиш:**

*Спокойнее Джозеф, это просто один из таких же пассажиров, как и мы сами.*

**Джозеф Кавендиш:**

*Скажи ему путь уйдёт! Пусть уйдёт!*

*Он меня пугает.*

**Марта Кавендиш:**

*Ну-у, дряхлый мой кролик, с каких пор ты стал таким трусливым и осторожным?*

*Я ведь помню тебя, как своего защитника. Льва...*

**Джозеф Кавендиш:**

*С тех самых, как прожил с тобой целых тридцать лет! О-о Иисусе Мария, насколько же у меня ещё хватит сил терпеть эту женщину.*

**Марта Кавендиш:**

*Как грубо! Ты хоть сам слышишь, какие гадости в мою сторону говоришь?*

*Вот умру я и ты останешься...*

**Джозеф Кавендиш:**

*Желательно пораньше, а я - попозже!*

Тут их разговор прерывает герой, что собирается покинуть купе:

**Синешейка:**

*Оу, извините…*

**Джозеф Кавендиш:**

*Вон! Вон отсюда! Вас сюда никто не приглашал и места вам здесь - нет!*

**Марта Кавендиш:**

*Джозеф!*

**Джозеф Кавендиш:**

*Молчи женщина!*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

В итоге, герой покидает последнее купе здешнего вагона и по “**сцепке**” между вагонами, переходит в “**вагона-первого класса (2)**”. Игроку сразу видно, что здешние купе по большей части пустуют - не заняты или их пассажиры отправились в **вагон-ресторан**.

Игроку вновь предоставляется возможность к исследованию, а заодно и **выполнить короткий “квест”**, что связан с обитателями **купе-1 и купе-3.**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Так, начиная исследование локации, игрок сперва посещает **купе-1** “**вагона-первого класса (2)**”; где едет молодой мужчина, желающий познакомиться с девушкой из соседнего купе и просящий помочь с этим героя:

**Леон Шауман:**

*О, приветствую!*

*Вы ко мне по какому-то делу, или…*

**Синешейка:**

*Осматриваюсь. Извините, что побеспокоил.*

**Леон Шауман:**

*Погодите, погодите! Слушайте, не окажите мне услугу?*

**Синешейка:**

*В честь чего?*

**Леон Шауман:**

*А-а… в… знак мужской солидарности!*

*Поймите, там, в третьем купе, едет одна такая невероятная девушка. Клянусь, никогда раньше подобной красоты ещё не видел. А уж её темперамент, мм…*

**Синешейка:**

*Так познакомьтесь. Чего вам стоит?*

**Леон Шауман:**

*Я пытался, а она… И слушать ничего не желает! Считает, меня “очередным” вольнодумцем, что пытается поскорее залезть к ней под юбку.*

*Но… вы же сами понимаете, входи только “последнее” в мои планы, я бы не стал так утруждаться.*

**Синешейка:**

*Чего же вы хотите от меня?*

**Леон Шауман:**

*Просто, скажите ей, что я не такой, как все другие мужчины!*

Ответы игрока:

1. (принять квест) Так уж и быть, я поговорю с ней.
2. (не принимать квест) Извини, я не стану тратить на это своё время.

Ответы Леона:

1. Ох, спасибо тебе дружище! Буду по гроб жизни благодарен.
2. Ха, ну и скатертью тогда дорога! Псих, шатающийся по чужим купе.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Далее, следует **купе-2** “**вагона-первого класса (2)**”; где убирается приветливая проводница - **Карла Ауэр.**

Если же игрок заходит в купе, где убирается Карла, та, изначально не замечает его, но спустя секунды две, подпрыгнув от испуга, оборачивается:

**Карла Ауэр:**

(взвизгивает от страха)

*А! Как вы меня напугали…*

**Синешейка:**

*Я не хотел.*

**Карла Ауэр:**

*Пустяки. Вы… вы, наверное, хотели заказать себе в купе чаю, да?*

**Синешейка:**

*Просто осматривался. Дорога ведь предстоит долгая.*

**Карла Ауэр:**

*Это вы подметили точно. Ну… я тогда… продолжу? У меня ещё уйма дел впереди.*

**Синешейка:**

*Конечно, не будут вам мешать.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Следующим купе, которое игрок сможет исследовать, а заодно и (**выполнить квест**), является **купе-3** “**вагона-первого класса (2)**”; здесь, герой встречает ту самую - привлекательную девушку, о коей говорил Леон из купе-1 - **Надежду Хоуп**.

Когда, герой заходит в её купе, девушка прямо-таки бросает читаемую книгу на стол, скучающе подпирает рукой голову и обращается к протагонисту:

**Надежда Хоуп:**

(устало)

*О-ох, ещё один нарисовался.*

*Неужели, вы, мужчины, неспособны адекватно воспринимать банальный отказ от женщины?*

**Синешейка:**

*Смею успокоить, я здесь не по вашу душу.*

**Надежда Хоуп:**

*Все вы так говорите! Пудрите нам - женщинам, голову! Красивые слова, подарки, а надо-то вам только и одно - близость!*

*Прямо, как тот назойливый болван из соседнего купе, честное слово. Считает, что я полная дура и куплюсь на это.*

*Ха!*

*Слушайте, если вы хотите познакомиться или просто пытаетесь таким образом скоротать время - пойдите куда в иное место. Ладно?*

Ответы игрока (если имеется квест):

1. Я как-раз от того самого мужчины, коего вы упоминали.
2. Он вам сильно досаждает?

Ответы Надежды:

1. И что? Что он вам уже обо мне наплёл? Небось рассказывал о том, какие все женщины меркантильные стервы?
2. А вам какое дело?

Ответы игрока:

1. Да нет… Он отзывался о вас весьма лестно и крайне опечален тем фактом, что вы восприняли его внимание и слова за ширму лести.
2. Скажем, я могу помочь избавиться от него.

Ответы Надежды:

1. Правда? Вы уверены? Можете поклясться, что это была не шутка или лишняя мысль?
2. Вы серьёзно? Вот-так ни с чего вдруг, будете помогать незнакомой вам девушке? Должно быть… у вас большое и доброе сердце. Может… я ошибалась, когда так обобщила своё мнение о мужчинах. Слушайте, сделайте так, чтобы он больше ко мне не лез, а? Ну там… поговорите с ним. По угрожайте если придётся.

Ответы игрока:

1. Именно так. Я сильно преуменьшу, если скажу, что он восхищается вами, а не именно - обворожён, вашей красотой. Да и исходя из его слов, в мыслях его явно не было ничего ветреного касательно вашей персоны.
2. Тогда, я сделаю всё, что будет в моих силах.

Ответы Надежды:

1. Ой… Знаете, что? Передайте ему пожалуйста мои извинения и, чтобы он зашёл ко мне. Я бы хотел услышать сказанное вами, от него лично.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Закончив с прошлым купе, у игрока остаётся последнее здешнее место для исследования - **купе-4** “**вагона-первого класса (2)**”; через стекло двери видно, что внутри, расслабившись, спит полный мужчина средних лет.

Едва герой заходит в купе, как мужчина просыпается и выдворяет героя:

**Николас Фишер:**

(внезапно просыпается и пугается)

*А!*

*Какое безобразие! Да кто вам дал право вторгаться в чужую, э-э… пускай и временную собственность!?*

**Синешейка:**

*Согласен. Я виноват перед вами…*

**Николас Фишер:**

*К чёртовой матери эти извинения! Вы даже не представляете с кем говорите и в чью личную жизнь только что, без спроса постучались.*

**Синешейка:**

*И в чью же?*

**Николас Фишер:**

*Моя фамилия - Фишер; наверное, слышали. Я связан с тяжёлой промышленностью, а также высокопоставленными людьми в экономике страны и всего восточного региона!*

*А ну, немедленно представьтесь!*

**Синешейка:**

*Нотбек, портной.*

(пренебрежительно)

*А вот о вас, я впервые слышу.*

**Николас Фишер:**

*Нотбек… Я… я запомню! Даю вам слово, что не оставлю вашу выходку без внимания.*

*И вообще, с каких пор у обычного портного есть деньги на такие путешествия?*

*А теперь, проваливай из моего купе! Жуткий тип, что прерывает чужой сладкий сон.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

На этом, исследование локации заканчивается, но остаётся **квест** (***Леон Шауман, которому нравится Надежда Хоуп***), который игрок может выполнить двумя путями и в конечном счёте, посмотреть на итог выбора:

1. Протагонист, помогает Леону и Надежде сойтись - возвращаясь к Леону, герой рассказывает тому об итоге своего визита к девушке, чем радует первого:

**Синешейка:**

*Сегодня у тебя счастливый день, приятель.*

**Леон Шауман:**

*А! Что, что она сказала!?*

**Синешейка:**

*Сказала, что принимает твои слова и просит не держать зла.*

**Леон Шауман:**

*И это всё? Больше ничего?*

**Синешейка:**

(припоминая)

*А…! Ещё она просила передать, чтобы ты зашёл к ней. Ну а, когда окажешься “внутри”, постарайся наплести ей того, о чём сказал мне в самом начале.*

**Леон Шауман:**

(приободрился духом)

*Ха, то-то же!*

*Слушай, спасибо приятель! Обещаю, буду вспоминать о тебе каждую свободную минуту.*

*Ну, я побежал.*

Леон вскакивает со своего места и устремляется к купе Надежды.

Позже, проходя мимо **купе-3** Надежды, можно увидеть закрытое занавеской стекло и тени: мужчины и женщины, что явно целуются.

1. Протагонист, просит Леона больше не лезть к девушке - возвращаясь к Леону, герой рассказывает тому об итоге своего визита к девушке, чем огорчает его и останавливает от будущих действий:

**Синешейка:**

*Извини приятель, ничего не выйдет.*

**Леон Шауман:**

*Вот же тупая курица! Втемяшила себе глупость в башку и теперь, с гордо поднятой головой, думает, на неё управы не будет! Не-ет, нет, нет. Я это дело так не брошу!*

**Синешейка:**

*А ещё, она просила передать, что у неё есть человек, который в случае чего - защитит.*

**Леон Шауман:**

*И кто это? Кто этот захудалый ухажёр, что посмел мне перейти дорогу!?*

**Синешейка:**

*Я.*

Леон меняется в лице. Его прошлая целеустремлённость пропадает и, скрестив руки на груди, он, отвернувшись, более не желает ничего предпринимать:

**Леон Шауман:**

*Хм! Чёрт…*

*Будь оно…*

Позже, вернувшись в этот вагон, можно встретить Надежду, которая стоит у обзорного окна в проходе и открыто, с улыбкой, благодарит героя:

**Надежда Хоуп:**

*О! Это вы! Как я вам благодарна! Большое спасибо! Я уж думала, что никогда от него не отвяжусь.*

*Вы подарили мне надежду на то, что достойные мужчины, существуют и в наше время. Просто… необходимо смотреть по сторонам внимательнее.*

Надежда, стеснительно и быстро целует героя в щёку, после чего, продолжает дальше смотреть в окно.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Далее, переходя по “**сцепке**” между вагонами, герой попадает в последнюю локацию этой главы - **вагон-ресторан** - шикарное двухэтажное заведение с уймой людей, что принимают пищу, просто выпивают и разговаривают.

Среди массовки, игроку в глаза бросаются двое персонажей, с коими взаимодействовать нельзя, однако, они имеют свои реплики:

* **Человек в плаще и шляпе** - он сидит за маленьким столиком, покуривая сигарету, попивая пиво из полупустого бокала и украдкой посматривая за молодым человеком, что транжирит деньги.

Подходя к этому человеку, игрок, ловит быстрый взгляд из-под шляпы и краткую реплику, с коей протагонист не собирается спорить:

**“Человек в шляпе”:**

*Я знаю, кто ты на самом деле. А теперь - отвали.*

*Я здесь не ради тебя и наши дела никогда не пересекутся.*

* **Молодой мужчина, в окружении выпивки и женщин** - он сидит за большим столом, вокруг него вьются молодые девицы и постарше, коих он угощает выпивкой и дорогой закуской. При этом, мужчина изрядно сорит деньгами, бросая пачку купюр на стол:

**“Мажор”:**

(бросает деньги на стол)

*Выпивку на всех!*

(обнимает одну из девушек за талию, подтягивает её к себе и носом зарывается в грудь)

*Давай-давай, иди ко мне.*

(подтягивает соседнюю девуку с другой стороны)

*И ты тоже. Будешь следующей или обе сразу.*

В целом, его поведение сопровождается пьяным неразборчивым горлопанием и хохотом женщин, которые его окружают.

Следующим персонажем для знакомства, становится официанта - **Саша Пургольд -** она разносит напитки, еду, пока случайно не подходит к герою, предлагая тому выпить:

**Саша Пургольд:**

*Здравствуйте.*

*Приветствуем вас в нашем крошечном железнодорожном ресторане. Могу я вам предложить чего-нибудь прохладного?*

*Пиво, виски, шампанское…*

Ответы игрока:

1. (принять предложение - выпить) Да, будет не лишним. Стакан воды, пожалуйста.
2. (отказаться) Нет, спасибо. Может быть в следующий раз.

Ответы Саши:

1. В-воды…? Вы уверены?
2. О, хорошо. Может вам чего-то подсказать? Вид у вас, довольно потерянный.

Ответы игрока:

1. Именно её. Со льдом.
2. Было бы не лишним. Поезд у вас большой, а туалет, я найти никак не могу.

Ответы Саши:

1. Угу, секунду.
2. Это вам надо идти дальше. Не переживайте, не пропустите.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Следующим персонажем, с коим игрок может взаимодействовать, будет бармен - **Рето Тойер.** Подходя к нему, игроку открывается и вид на **подъём ко второму этажу ресторана**, где принимают пищу особо состоятельные пассажиры.

К сожалению, подняться туда игрок не может, поскольку проход огорожен цепочкой, на коей висит “табличка” - “***Все места забронированы***”.

Однако, игрок может вступить в диалог с самим барменом, подходя к нему:

**Рето Тойер:**

*Здорова!*

*Какими ветрами у нас?*

**Синешейка:**

*Еду, как и все.*

**Рето Тойер:**

*А-а, Берлин. Многих он к себе манит. Конечно, это тебе не какая-то там провинция, где только почти десять лет назад, по лесам бандитов и солдат ловили.*

**Синешейка:**

*И не говори. Слушай, ты человек внимательный, много видишь, слышишь. Может, поделишься чем?*

**Рето Тойер:**

*А ты закажи, и видно будет.*

Ответы игрока:

1. (Сделать заказ) Налей мне пива.
2. (Отказаться) В другой раз.

Ответы Рето:

1. Вот! Сразу видно, настоящий немец. Какой немец откажется от настоящего, холодного пива.
2. Ну-у… тогда друг, не серчай - ничем не смогу помочь.

**Синешейка:**

(отпив немного пива)

*Как насчёт ответов?*

**Рето Тойер:**

*Теперь-то, да хоть о моей простате поболтать будет не стыдно.*

*Валяй.*

Ответы игрока:

1. Видел того бугая в военной форме?
2. Знаешь что-нибудь о наших соседях из последнего?
3. И о чём же в последнее время говорят люди?

Ответы Рето:

1. Ещё бы! Он тут подобно танку, два столика снёс. А когда я стал вполне оправданно возмущаться, даже не глянул в мою сторону. Урод, небось чувствует себя как дома в Сибири.
2. Я кстати видел, какой переполох был на станции, когда их вагон цепляли к нашему поезду. Солдат уйма, техника, важные и ожиревшие морды на автомобилях. Это какая-то военщина, может… оружие везут.
3. Это в поезде или мире? Если в поезде, то у нас контингент всегда разный. Чаще всего - однотипно-хамоватый и крайне бедный на проценты семьдесят ассортимента. Ну вот, например: Фишер - из второго класса - промышленник, видная шишка, оставляющая у нас солидные чаевые. Любит правда рыгать, сволочь; Закс - писательница - бедна, но… крайне приятная в общении женщина, что бежит от своего мужа тирана; А в мире, ну…

Я думаю, вы и сами знаете, как там обстоят дела (махает рукой). Обоюдные угрозы, ракеты, бесконечная напряжённость. Старые паралитики, трясут этими своими ядерными елденями. Потому-что, кроме этих ракет, у них уже лет сорок как ничего не стоит.

А народ!? Простой народ-то тут будет причём? Ведь именно он пострадает в первую очередь. Огонь разгорается, а мы вновь оказались посредине твою мать!

Ответы игрока:

1. Я с ним тоже столкнулся. Странный тип. Есть мнение кто это?
2. Хм, а может, дипломатическая почта? Просто боятся за сохранность, вот и нагнали людей.

Ответы Рето:

1. Русский! По роже-же сразу видно. Да и как ты мог советскую форму не узнать? Я-то их по только одному описанию распознаю сразу. У меня отец, на Восточном фронте под… этим… чёрт, как же эта глушь… Севастополем был. Хорошо, что живой вернулся, а так - на тебе русский привет - вся спина осколками посечена.
2. А может взрывчатка? А может голуби? Или интимные рассказы генсека, которые он презентует в Лондоне самой королеве? Слушай, давай не будем уходить в эти дебри догадок. Есть ли от них вред - нет. Мешают ли они нам жить - нет. Ну так и пусть себе катятся...

Диалог на этом завершается, герой не допивает пиво и прощается с барменом, после чего, игроку остаётся только покинуть эту локацию:

**Синешейка:**

*Спасибо за пиво. И за беседу.*

**Рето Тойер:**

*Это тебе спасибо, приятель. Удачи там, куда бы ты не шёл.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Уже подходя к двери “сцепки” и взаимодействуя с ней, запускается короткая сцена **Сцена - 5 - смена курса**; где герой узнаёт неожиданные подробности о том, что поезд пойдёт до Берлина по иному пути.

**Сцена - 5 - смена курса.**

Начало сцены: после взаимодействия с дверью, протагонист собирается покинуть этот вагон, как из динамиков голосового оповещения, раздаётся треск, а после и голос помощника машиниста.

Герой останавливается в своих действиях, обращает внимание на динамик. Это же, делают и все посетители **вагона-ресторана**; камера берёт **общий план** акцентирует внимание на том, как люди встают со своих мест и приближаются к динамику, чтобы получше расслышать информацию:

**Помощник машиниста:**

*Говорит помощник машиниста - Арне Шульц: мы… получили неожиданное распоряжение, о чём обязаны сообщить вам - нашим пассажирам.*

*Нам было приказано изменить маршрут и пойти замес-то стандартного, по уже заранее подготовленному пути, что будет простираться сквозь горный тоннель.*

*Но мы с полной гарантией, можем вас сразу успокоить тем фактом, что пускай поезд и делает небольшой крюк, в Берлин, мы прибудем не позже назначенного срока.*

*Приятной вам поездки.*

Громкая связь выключается, люди в **вагоне-ресторане** возвращаются на свои места. Кто-то начнёт возмущаться, другие вернутся в свои купе, а герой, прокомментирует услышанное следующим:

**Синешейка:**

*Как интересно.*

*Мне следует поторопиться.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

С окончанием слов протагониста, сцена обрывается и происходит переход к следующей - **3 главе**.

Глава 3

**(Персонаж - Эрика)**

(Данная глава, идёт последовательно по общему сценарию или активируется сразу после **первой главы**, если “***Синешейка***”, погибает в **первой главе**).

С окончанием прошлой главы, время перематывается вперёд и игроку, с высоты птичьего полёта, показывается поезд “**Адлер**”, что движется к горе, в коей виден зловещий туннель. Далее, происходит вспышка фотокамеры, картинка приобретает вид выцветшей фотокарточки, а посредине экрана, будто набранное на печатной машинке, появляются числа и слова:

*1965*

*10 : 40*

*Восточная Германия*

*Поезд “Адлер” рядом с местом инцидента*

*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

Под гудение поезда, повествование переносится в купе главных героев и стартует сценой - **Сцена - 6 - мрачный поезд**; где Эрика, узнаёт о чрезвычайной ситуации в поезде, после того, как тот входит в туннель.

Начало сцены: прежде, чем поезд въедет в туннель, случится экстренное объявление и будущие события, камера **общим планом** показывает Эрику и Альдриха, что сидят в своём купе и между ними, проистекает следующий разговор:

**Эрика:**

*Ну, давай рассказывай, как там твои дела? Нет ощущений какой-нибудь боли в груди, невозможности нормально сделать вдох?*

**Альдрих:**

*Нет.*

(резко вспоминает и делает глубокий вдох)

*О-ох, Эрика! А этот дядя, что с нами ехал, ты его помнишь?*

**Эрика:**

(улыбается)

*Ну, а почему бы и нет.*

**Альдрих:**

*Скажи, правда, он такой же странный, как и дядя Ганс. Ну… выглядит, говорит… смотрит на нас и вокруг нас.*

**Эрика:**

(возмущённо)

*Альдрих!*

*Пожалуйста, больше никогда не вспоминай дяду Ганса!*

**Альдрих:**

(непонимающе протестует)

*Эрика, но, почему? Ведь дядя Ганс был смешной. Знал много всяких историй и постоянно рассказывал их.*

**Эрика:**

(перебивает его, поучительно поднимая указательный палец)

*Но он с нами, не живёт.*

**Альдрих:**

*Правда. Ведь он уехал от нас на запад.*

**Эрика:**

*Именно так! Потому-что там, живут только предатели. Помнишь, я ведь тебе об этом рассказывала много-много раз.*

**Альдрих:**

*Эрика, а почему ты так говоришь?*

*Эрика:*

*Потому-что… ох, Альдрих, когда ты вырастешь, ты меня обязательно поймёшь.*

**Альдрих:**

*Правда?*

**Эрика:**

*Поверь мне.*

**Альдрих:**

(выдерживает паузу и неожиданно признаётся)

*Эрика… теперь ты такая же странная, как и дядя Ганс.*

От известия Альдриха, Эрика насупила брови, в негодовании, она скривила губы и было хотела сказать нечто поучительное, как поезд с необычным и громким шумом, въезжает в туннель.

Внутри купе, воцарилась мрачная атмосфера, темнота, которую развеивает только малюсенький источник света от крохотной лампы. Камера приближается к Альдриху, берёт **крупный план**, демонстрируя игроку, как тот паникует - испуганно смотрит по сторонам.

После, происходит необъяснимый толчок. Весь поезд вздрагивает, верно, в него что-то врезалось или проникло с силой. Именно в этот самый момент, у Альдриха случается приступ. Он начинает хватать ртом воздух, прикладывает к груди ладонь, не в силах справиться со своим чувством ужаса.

Между тем, из динамиков голосового оповещения, раздаётся треск и слышен напряжённый голос помощника машиниста, что впоследствии прерывается:

**Помощник машиниста:**

*Говорит помощник машиниста - Арне Шульц: всем внимание, на поезде экстренная ситуация! Повторяю - экстренная ситуация!*

*Машинист Карл Фишер убит, наш поезд практически…*

Его речь обрывается, динамик загудит и стихнет, и в ту же минуту, где-то по коридору за купе (**вагона первого класса-1; где находится купе протагонистов**), с диким нечеловеческим воплем и тарабаня по всем дверцам иных купе, пробежит нечто.

**Конец сцены**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

С окончанием сцены, заиграет тревожная музыка, свидетельствующая о небезопасной ситуации в коей, находятся герои. Камера, **1-средним планом** показывает игроку задыхающегося Альдриха. Его глаза уже закатываются, но он продолжает сопротивляться, пускай и слабеет.

В этот самый момент, управление Эрикой переходит игроку, предоставляя возможность **“заработать” доверие** и разрешить ситуацию с Альдрихом:

1. (Напомнить Альдриху о том, как его учили справляться с приступами **+ доверие**)

**Эрика:**

*Альдрих! Альдрих! Ты слышишь меня?*

Мальчик по-началу не обращает на неё внимания и тогда, Эрика подходит к нему, прикладывая ладони к щекам нежно шепча:

**Эрика:**

*Соберись. Соберись…*

*Вспомни, как тебя учили преодолевать приступы.*

*Постарайся успокоиться, выдохнуть, а после этого, сделать глубокий вдох с задержкой воздуха.*

Альдрих делает это, но изначально, кажется, будто данная попытка не даёт никаких плодов и тогда, Эрика крепко обнимает Альдриха продолжая говорить:

**Эрика:**

*Видишь? Я с тобой. Я рядом.*

Поддержка Эрики сказывается благополучно и Альдриха отпускает приступ. В ответ, он крепко прижимается к ней, проговаривая:

**Альдрих:**

*Эрика, я боялся, что больше не увижу тебя…*

**Эрика:**

(успокаивает)

*Всё хорошо. Всё будет хорошо.*

1. (Грубо помочь Альдриху “расстрясти за плечи и дать пощёчину” **- доверие**)

Эрика, не желая возиться с опостылевшим племянником, решает, что происходящее - очередной каприз, а потому, агрессивно разрешает данную ситуацию: девушка грубо хватает мальчишку за плечи, начинает трясти, при этом говоря ему:

**Эрика:**

*Ну же, хватит! Прекрати!*

Мальчик не приходит в себя и потому, Эрика прибегает к более радикальному шагу - пощёчине. Девушка, прекращает трясти Альдриха, одаривая его звонкой пощёчиной, от чего, мальчик приходит в себя.

**Эрика:**

*Успокоился?*

Альдрих понимает, что снова может дышать, но чувствуя боль и видя откровенно - наплевательское отношение со стороны своей тёти, пускает слёзы, при этом говоря:

**Альдрих:**

(шмыгая носом)

*Эрика…*

**Эрика:**

*И слышать ничего не желаю!*

*Мы закончили с этим!*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

В любом случае, на этом их разговор прекращается, так-как, Эрика слышит и видит (камера на несколько секунд демонстрирует дёргающуюся дверную ручку), как кто-то зовёт на помощь:

**Неизвестный женский голос:**

*Помогите! Помогите, кто-нибудь! Есть здесь хоть кто-то?*

*Ради бога!*

Голос также быстро пропадает, как и начался. А вот Эрика, предчувствуя что-то неладное и одновременно с этим - горя диким любопытством, решает посмотреть, что же там происходит:

**Эрика:**

(взволнованным голосом)

*Там, что-то… не так. Я… я пойду гляну, а ты, сиди здесь.*

**Альдрих:**

(испуганно)

*Эрика!*

Мальчик бросается к ней и хватает за руку.

**Альдрих:**

*Я здесь не останусь один. Пожалуйста.*

Эрика долго решается, она смотрит, то на Альдриха, то на дверь из купе. Но в итоге, соглашается и в ответ, берёт Альдриха за руку:

**Эрика:**

*Мм, ладно. Но не отходи от меня ни на шаг.*

**Альдрих:**

*Угу.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Игрок, взаимодействует с дверью, покидает купе, выходя в общий вагон - “**вагона-первого класса (1)**”. Открывается нелицеприятная картина запустения - почти все здешние купе закрыты. Само освещение данного вагона работает исправно, но некоторые лампы разбиты, сопровождаясь жутким морганием.

Игрок идёт вдоль купе, может их осматривать, но не находит там ни единой живой души. Эрика, даже комментирует данную ситуацию:

**Эрика:**

*Куда они все исчезли?*

**Альдрих:**

*Эрика…*

**Эрика:**

*Что такое?*

**Альдрих:**

*Эрика, мне страшно.*

Альдрих сильнее сжимает руку Эрики и прижимается к ней. Между тем, на фоне лишь слышен стук “колёс” от движения поезда и некие максимально неразберимые крики-вопли, что доносятся далеко-далеко из иных купе.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Первым свидетельством того, что в поезде что-то не так, становится находка кровавого детского отпечатка руки и длинный ручей крови под ней. Эрика находит данный отпечаток в **купе-2**; комментируя увиденное:

**Эрика:**

*Господи… Да что же здесь такое творится?*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Игрок идёт дальше, доходит до **купе-1**; у коего, Эрика внезапно сама выкрикивает, чтобы до кого-нибудь дозваться:

**Эрика:**

*Э-эй! Где все! Отзовитесь!*

Ответа героиня не получает, и игрок двигается дальше к “**сцепке**” между вагонами, доходит до двери, **взаимодействует** с ней, как та со страшным скрипом открывается и перед игроками возникает запыхавшаяся от бега и переводящая дыхание - **проводница - Карла Ауэр**.

Она не ожидала здесь кого-то встретить и потому, крайне удивлена:

**Карла Ауэр:**

(восклицает от неожиданности)

*Ч-что!? Как!? Как вы здесь оказались?*

**Эрика:**

*Мы слышали передачу помощника машиниста, а потом поезд…*

**Карла Ауэр:**

(перебивает Эрику)

*Нет, нет! Вам нельзя здесь оставаться. Вам нужно…*

Карла не заканчивает предложение, позади неё, появляются двое **поражённых газом людей**. Они хватают Карлу и тащат ту в **купе-1;** где жестоко истязают.

Девушка вопит от боли, в страхе, кричит и Эрика. Всё это развивается секунды, как игрок отчётливо слышит последний душераздирающий вопль Карлы Ауэр:

**Карла Ауэр:**

*Бегите! Беги-ите!*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Игроку, предоставляется управление Эрикой, чтобы спасти ту и Альдриха. При этом, сама Эрика не может защищаться, и в случае, если игрок замешкается (**Эрика погибнет**), повествование перейдёт к **главе-4;** где игрок будет играть за “**Синешейку**” (если тот жив).

**Примечание:** со смертью Эрики, экран резко темнеет, а повествование (**по сценарию главы-4**) перематывается вперёд.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Эрика сбегает от **поражённых газом**, перебираясь по “**сцепке**” между вагонами и напрочь закрывая за собой двери, таким образом, попадая в “**вагон-первого класса (2)**”.

Также, как и в предыдущем вагоне, здешняя атмосфера угнетает - освещение бесконечно мигает, а сам вагон тем временем - наполнен людьми, что спешно эвакуируются.

Эрика замедляет шаг, постепенно продвигается вперёд. С каждым последующим “миганием”, замечая, как из темноты вагона и купе, выбегают люди, что бегут в следующий вагон. Нередко, пассажиры несут с собой тяжеленые чемоданы и ручную кладь.

А в самом конце вагона, где практически ничего нельзя разглядеть, время от времени, видится фигура мужчины - **проводника - Генриха Куша**; который что-то там сдерживает и говорит группе скопившихся пассажиров.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Эрика проходит мимо **купе-1**; где находит тело забитого насмерть Леона Шаумана. Увидев труп, девушка кратко прикрывает лицо и тут же, закрывает Альдриху глаза, произнося:

**Эрика:**

*Не смотри туда.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Двигаясь дальше, героиня проходит мимо **купе-2**; в этот самый момент, поезд посещает ещё один толчок, что сбивает Эрику и Альдриха с ног. Поднимаясь с пола, Эрика замечает, что окно в купе пробито, верно из него кто-то выпрыгнул или вошёл внутрь.

Сквозь же саму дыру в окне, виднеется проступающий тонкий зеленоватый источник газа, что поднимается к потолку и далее, делясь на несколько источников, продолжает своё движение по всему поезду, медленно сползая по стенкам и к полу.

Увидев это, Эрика даёт следующий комментарий:

**Эрика:**

*Это… Это…*

**Альдрих:**

*Что это Эрика?*

**Эрика:**

*Постарайся глубоко не дышать. Прижми руку ко рту и носу.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Теперь, двигаясь далее, игрок может наблюдать, что Эрика и Альдрих, пытаются защититься от неизвестного вещества, стараясь не вдыхать его. Продолжая своё движение, игрок посещает **купе-3**; где встречает семейную пару с сыном и дочерью (подростками).

Люди перепуганы, неадекватны, по ним видно, что они трясутся; дети прижимаются к матери. Тем не менее, завидев девушку с мальчиком; мужчина - глава семейства моментально обращается к Эрике:

**Мужчина:**

(он прямо бросается к Эрике, хватая ту за руку)

*Вы знаете, что происходит, знаете!?*

**Женщина:**

(вспоминая, не может удержать слёз и говорит дрожащим голосом)

*Наши соседи, они просто обезумели! Мы видели, как они убили того парня! Душили его, рвали…*

**Мужчина:**

*Я никогда такого раньше не видел, к-кля.. к-к...*

Мужчину почему-то заедает на последнем слове, а игроку становится видно крохотное зеленоватое облачко, что проникает к мужчине в носовую полость.

Эрика, было хотела ответить, что и она сама не совсем в курсе происходящего. Желала поведать о странных людях, которые на её глазах схватили проводницу, но подсознательно чувствуя опасность, разворачивается и уводит Альдриха:

**Эрика:**

(обращается к Альдриху)

*Пойдём. Пойдём дальше.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Герои продолжают своё движение. Между тем, меняется и сам поезд - игрок может заметить, что в окнах купе и самого вагона, после того, как игрок пройдет **купе-3**; появляется густая завеса из зелёного дыма.

Волокнистая, бесконечно движущаяся и верно желающая попасть вовнутрь, отчего на окнах и стёклах, даже появляются нарастающие трещины.

Игрок, наконец-то доходит к концу здешнего вагона и **купе-4**; теперь, сумев разглядеть, что у выхода из этого вагона скопилась масса людей. Путь им преграждает проводник **Генрих Куш** - он из последних сил, держит дверцу **купе-4**.

Из-под двери, бьют фонтаны зелёного газа, а в самом купе, размазав кровь, виден **поражённый газом Николас Фишер**, что пытается вырваться на свободу.

Игрок приближается к этому месту, активируя сцену **- сцена - 7 - бегство**; где героиня станет свидетельницей паники, массовой резни и дальнейшего бегства пассажиров в следующее купе.

**Сцена - 7 - бегство.**

Начало сцены: Эрика с Альдрихом, приближаются к последнему купе, в дверь коего, яростно бьётся **поражённый газом** - Николас Фишер; видно, что окно внутри купе разбито, сама комната наполнена газом, чьи струйки выбиваются из-под днища двери.

Саму же дверь, из последних сил, держит **Генрих Куш**, который случайно перегородил путь людям. Рядом с ним, образовалась толпа народа, что возмущается, истерично выкрикивая: “*Пропустите нас*!; *Пропустите*!; *Дайте выйти*!; *Скорее*!”.

Понимая, что люди застряли по его вине, Генрих ослабляет натиск на дверь, чем позволяет первой группе людей, перейти по “**сцепке**” в иной вагон. Едва, первые несколько человек пройдут, как силы Генриха иссякнут, сама дверь будет изломана, тамошний **поражённый газом** схватит Генриха за руки, которые начнёт грызть и ломать.

Одновременно с поврежденной дверью купе, внутрь вагона устремится газ. Лопнут последние стёкла окон, густым дымом, наполняя вагон и практически лишая видимости.

Воцаряется хаос, крики. Люди задыхаются от газа и тут же преображаются на глазах, начиная убивать рядом находящихся с собой пассажиров. В этой бойне, уклоняясь от человеческих тел и нападков **поражённых газом**, Эрика умудряется прошмыгнуть между женщиной, что в страхе забилась в угол и мужчиной, коего душат.

**Конец сцены.**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Казалось бы - спасение близко, Эрика пересекает опасный участок (где боролись люди), но тут обнаруживает, что Альдрих, выпустил её руку. Девушка ищет его взглядом, камера берёт **общий план** местности (вагона), демонстрируя обилие разворачивающихся вокруг событий в слегка замедленной съёмке.

Вдруг, Эрика останавливается в своём поиске. Среди этого хаоса, газа, криков, убитых людей, она видит Альдриха, что оцепенел от страха и не знает, что же ему делать.

Именно в этот самый момент, игроку, в зависимости от того “**доверяет**” Альдрих Эрике или нет предстоит сделать выбор:

1. **Эрика бросает Альдриха** - (данный выбор, доступен вне зависимости от того, “**доверяют**” ли персонажи друг другу).

Сделав этот выбор, Эрика смотрит на Альдриха какое-то время, она перебарывает внутри себя чувства долга и жалости, после чего, встаёт и бежит прочь, не оглядываясь к вагону - **вагону-ресторану**.

Вслед она лишь слышит жалобный и прерывающийся крик Альдриха, адресованный к ней:

**Альдрих:**

*Э-эри-и…*

Судьба мальчика - остаётся неизвестной.

1. (Воодушевить Альдриха) **Эрике хватает доверия** - выбрав это действие (если оно доступно игроку), Эрика приседает на колени, после чего, тянет к Альдриху руку, взывая к нему:

**Эрика:**

*Альдрих! Альдрих сюда! Я здесь! Иди ко мне!*

Но мальчик потерял тётю из вида и потому, изначально не видит, откуда идёт её голос. Он осматривается. Эрика предпринимает вторую попытку:

**Эрика:**

*Альдрих, это я - Эрика! Иди на мой голос. Иди.*

*Возьми меня за руку!*

Мальчик идёт на голос, приближается к Эрике и когда наконец увидит её, слегка задумавшись присядет и проползает между бьющимися людьми. Эрика тут же хватает его за руку, тянет к себе, крайне быстро обнимает и сбегает в следующий вагон - **вагон-ресторан**.

1. (Позвать Альдриха) **Эрике не хватает доверия** - этот вариант, открывается игроку, только, если Альдрих и Эрика, не доверяют друг-другу. Более того, в этом варианте развития событий, считается, что Альдрих погибнет.

Чтобы спасти Альдриха, Эрика приседает на колени, после чего, тянет к Альдриху руку, взывая к нему:

**Эрика:**

*Ко мне Альдрих! Иди ко мне! Я здесь!*

Но мальчик потерял тётю из вида и потому, изначально не видит, откуда идёт её голос. Он осматривается. Эрика предпринимает вторую попытку:

**Эрика:**

*Быстрее Альдрих! Быстрее! Пока они нас не заметили!*

Мальчик идёт на голос, приближается к Эрике и когда наконец увидит её, слегка задумавшись присядет. Он было собирался проползти между бьющимися людьми, как нечто его пугает; на сцене происходящего, появляется **поражённый газом** человек.

Альдрих, раскрыв от страха рот, пятится от него. Падает. В итоге встаёт и убегает прочь, забегая в ближайшее открытое купе. Вслед за ним, устремляются несколько **поражённых газом** людей.

Из купе, слышен короткий, но душераздирающий крик мальчика. А Эрика, не в силах сдержать слёз, кричит ему вслед:

**Эрика:**

*Не-е-ет! Альдрих!*

Какое-то время, Эрика наблюдает за происходящим, как бы желая вновь увидеть Альдриха. Но чуда не происходит. Сжав зубы и ударив кулаком об пол, Эрика перебарывает происходящие внутри себя чувства и затем, встаёт и бежит прочь к вагону - **вагону-ресторану**.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

В любом случае, **Эрика “одна”** или с Альдрихом (**по умолчанию**) добирается до конечной локации этой главы - **вагона-ресторана**.

Внутри, ситуация разворачивается не лучше. Множество погибших, некоторых, убивают на глазах Эрики. Живые люди, либо бегут (перебираются через баррикады; вязнут в них), либо борются за свою жизнь.

Между тем, сама местность кардинально отличается от прошлых вагонов - прямой путь завален кустарными баррикадами, а со стороны кухни (где находилось газовое оборудование) - бушует пожар.

Пламя, уже перекидывается на баррикады и постепенно охватывает **вагон-ресторан** откуда пришли герои.

В итоге, игроку, приходится спешно вести персонажей на второй этаж ресторана. Сама же Эрика, подгоняет игрока к действиям, обращаясь к Альдриху:

**Эрика:**

(указывает на второй этаж вагона-ресторана)

*Скорее Альдрих, сюда!*

**Или, если она одна:**

**Эрика:**

*Туда, надо туда! Оттуда я переберусь на другую сторону.*

Герои (или одна Эрика) забираются на второй этаж **вагона-ресторан,** где игроку, чтобы остановить **преследующих** придётся взаимодействовать с окружением: **столкнуть на них стол, кинуть тарелкой** и т.д.

После, когда персонажи доходят до определённой точки, они поочерёдно (сначала Эрика) спрыгивают оттуда на другую часть вагона (за баррикадами), спасаясь от огня и **поражённых газом** людей, что также гибнут в огне.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Только-только Эрика ловит на руки спрыгнувшего Альдриха (или она спрыгивает одна) и ставит его на пол, как с диким воплем, раскидывая баррикады и расталкивая героев (сбивая с ног одну Эрику), к ним подбегает поражённый газом - бармен - **Рето Тойер**.

Он охвачен огнём и замахивается на Эрику тесаком, что сжимает в руках. Именно в этот самый момент, происходит сюжетное разветвление (в зависимости от предпринятых ранее игроком выборов, в прошлых главах):

1. **Встреча с Синешейкой**: данная встреча, стартует со **сцены - 8 - счастливое стечение обстоятельств**; где Роберт Нотбек (Синешейка) спасает Эрику и Альдриха (или только одну Эрику).

**Сцена - 8 - счастливое стечение обстоятельств.**

Начало сцены: “чудовище” замахивается на Эрику с Альдрихом (или только одну Эрику), ужасно визжит от боли. Камера, берёт **крупный план**, **детально** приближается к пылающей голове **поражённого газом** человека, как звучит выстрел, и данная голова разлетается на части.

Тело “монстра” оседает на пол, эффекты рассеиваются, и теперь, игроку, показывают Синешейку, что стоит у выхода из **вагона-ресторана** (пришёл со стороны **пассажирских купе 2 класс**а), держа пистолет на вытянутой руке и стильно поднимающей пистолет кверху, демонстрируя идущий из ствола дымок.

**Конец сцены.**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Секунда другая, и он отводит пистолет вверх, говоря Эрику следующие слова:

**Синешейка:**

*Не благодари.*

Эрика же, быстро поднимается с пола (поднимает и Альдриха, если тот с ней), делает несколько шагов к Синешейке. Девушка дрожит, напугана, она осматривает своего спасителя, акцентирует внимание на пистолете и после, задаёт следующий вопрос:

**Эрика:**

*Можно, мы… мы с вами пойдём?*

**Или, если Эрика одна:**

**Эрика:**

*Можно, я… я с вами пойду?*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Именно здесь, происходит дальнейшее деление сюжетных ветвлений, в коих, Синешейка “**соглашается”/”не соглашается**”, в зависимости от того, развито ли у героев “**доверие**”.

* **Синешейка, соглашается взять с собой Эрику и Альдриха** (или только Эрику):

**Синешейка:**

(недолго колеблется с ответом)

*Л-ладно! Только держитесь/держись поближе ко мне. Не отходите/отходи ни на шаг! Делайте/делай, всё как я скажу.*

*Договорились?*

**Эрика:**

*Конечно.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

* **Синешейка, не соглашается взять с собой Эрику и Альдриха** (или только Эрику):

**Эрика:**

*Разрешите нам пойти с вами? Пожалуйста.*

**Или, если Эрика одна:**

**Эрика:**

*Позвольте пойти с вами? Я… я не смогу одна!*

**Синешейка:**

(долго колеблется с ответом, перебарывает себя, в итоге разворачиваясь и уходя в сторону хвостового-состава, произнося)

*Будете/будешь обузой. Мне жаль.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

При благополучном развитии событий (**согласии Синешейки помочь**), на этом повествование данной главы обрывается, перематывая время вперёд и переносясь к следующей главе.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. **Встреча с Агентом Ультра**: данная встреча, стартует со **сцены - 9 - вынужденный союзник**; где Энни Эванс (Ультра) спасает Эрику и Альдриха (или только одну Эрику).

**Примечание: этот вариант активируется, только если Синешейка убит.**

**Сцена - 9 - вынужденный союзник.**

Начало сцены: чудовище замахиваются на Эрику с Альдрихом (или только одну Эрику), ужасно визжит от боли. Камера, берёт **крупный план**, **детально** приближается к пылающей голове **поражённого газом** человека, как в неё втыкается острие стилета. Монстр причудливо забулькает, спустится на колени, как в кадре появится **Энни Эванс**; спокойной походкой, она подбирается к недобитому “монстру”, вырывает воткнутый стилет и отталкивая от себя ногой.

Тот, замертво падает, а Ультра, замечает девушку с мальчиком (или только одну Эрику). Помочь она ей не собирается и осматриваясь, изучает местность.

Ультра разворачивается и собирается уходить в сторону “**пассажирских купе 2 класса”**; как Эрика окрикивает её и останавливает:

**Эрика:**

*Эй! Э-эй!*

**Конец сцены.**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Эрика:**

*Послушайте, вы… вы так ловко с ним справились. Разрешите нам/мне пойти с вами? Умоляю!*

Расслышав её слова, агент Ультра останавливается, стремительно оборачивается, быстро подходит к Эрике и грубо, за руку поднимает ту, становясь практически лицом к лицу.

**Ультра:**

(с безумным взглядом и закусывая губу, произносит)

*Думаешь, ты будешь полезна?*

**Или, если с Эрикой есть Альдрих:**

**Ультра:**

(с безумным взглядом и закусывая губу, произносит)

*Хочешь сказать, что с вас будет толк, верно?*

При любом варианте, Эрика утвердительно кивает, а Ультра отвечает на это:

**Ультра:**

(проводит Эрике пальцем по кончику носа)

*М-м, какая хорошенькая мордашка.*

*Тогда глянем, на что вы годитесь.*

Ультра хватает Эрику за шкирку и толкает впереди себя, в сторону **пассажирских вагонов-второго класса**.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

При этом развитии событий (**Ультра, берёт Эрику с собой**), повествование данной главы обрывается, перематывая время вперёд и переносясь к следующей главе.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. **Эрика остаётся одна**: данный вариант развития событий, активируется только если, **Эрике**, в помощи отказал **Синешейка**.

Получив отказ, Синешейка скрывается за дверями **пассажирских вагонов-второго класса**. Довольно быстро, его силуэт пропадает из виду, а разочарованная и сбитая с толку Эрика, непродолжительно смотрит за тем, как осталась одна (или с Альдрихом), комментируя происходящее:

**Эрика:**

(паникует)

*Что же делать? Что же мне делать? Как такое вообще могло произойти!?*

**Или, если с Эрикой есть Альдрих:**

**Альдрих:**

(тянет тётю за руку)

*Эрика. Эрика.*

Эрика не сразу обращает на него внимание, пытаясь собраться с мыслями.

**Альдрих:**

*Эрика.*

Эрика наконец-то замечает его и нервным голосом спрашивает:

**Эрика:**

*Ну! Чего ты хотел?*

**Альдрих:**

*Эрика, я хочу домой. Очень-очень сильно хочу.*

**Эрика:**

*Домой… Мы… мы сейчас…*

В любом случае, их диалог прерывается, так-как из **пассажирских вагонов-первого класса**; вырываются клубы зелёного газа, сопровождаясь группой **поражённых газом** людей.

Они, невзирая на пожар и завалы - двигаются к Эрике, а игроку тем временем, предоставляется управление Эрикой, которая информирует игрока о том, что ему следует делать:

**Эрика:**

*Бежим! Бежи-им!*

**Или, если Эрика одна**:

**Эрика:**

*Надо бежать! Сейчас же!*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Под управлением игрока, Эрика бросается в долгое бегство, прямиком до **хвостового-бронированного состава** поезда. По пути, стартуя чередой “**QTE”** эвентов и м**елких событий**: пожаров, битв пассажиров, сцен разрушения и проникновения газа в поезд; в коих Эрика может даже погибнуть.

Так, практически достигнув окончания повествования в здешней главе, Эрика (одна или с Альдрихом), забегает в последний (пробежав пассажирский вагон-второго класса (1)) **пассажирский вагон-второго класса (2).**

Здесь, как и везде - творится хаос. Но, едва героиня сменит бег на шаг, чтобы отдышаться, как окна и стёкла лопаются. В вагон хлынет густая зелёная завеса газа, а игроку, потребуется зажимать определённую клавишу, чтобы Эрика задержала дыхание, пока она бежит к **хвостовому-бронированному составу поезда**.

Всё это происходит под тревожную и нарастающую в своём пике музыку, обрываясь ею и повествованием на моменте, где Эрика, взаимодействует с дверью “**сцепки**”, что ведёт к **хвостовому-бронированному вагону поезда**.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

На этом, повествование данной главы завершается и в зависимости от выбора игрока в прошлых главах - “раздельно” стартуя повествованием **главы-4**

Глава 4

Вне зависимости от того, за какого персонажа ведётся повествование начальная-заставка (после окончания прошлой **главы-3**), всегда будет показываться, как - **гора со зловещим туннелем, в коем скрылся поезд “Адлер”.**

Вокруг живая природа, пение птиц, что резко останавливается и замирает. Происходит вспышка фотокамеры, картинка приобретает вид выцветшей фотокарточки, а посредине экрана, будто набранное на печатной машинке, появляются числа и слова:

*1965*

*11 : 05*

*Восточная Германия*

*Туннель - M1-17* (надпись закрашена)

*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

Далее, повествование переносится к одному из персонажей (**главных героев: Эрика, Синешейка, они оба**), что живы и действуют в зависимости от выбора игрока в прошлых главах.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. **Эрика одна** или **с Альдрихом** (без помощи Синешейки-он жив): прошлая **глава-3**, где Эрика остаётся одна, оканчивается тем, что девушка хватается за ручку двери “**сцепки**” между вагонами. В продолжении истории, демонстрируя короткую сцену - **сцена - 10 - обратного пути нет**; где с её окончанием управление снова передаётся игроку, что может исследовать небольшую предоставленную местность.

**Сцена - 10 - обратного пути нет.**

Начало сцены: камера берёт **общий план**, и показывает, как Эрика (одна или вместе с Альдрихом) спешно закрывает за собой двери “**сцепки**” между вагонами, оказываясь внутри “**забронированного вагона**”.

Девушка смотрит перед собой, игроку? мельком демонстрируется укреплённая дверь “**хвостового-бронированного вагона**”, после чего, камера отдаляется, берёт дальний план, теперь, показывая всю предстоящую (небольшую) локацию: разбитая мебель, поваленные столы, стулья и кресла; посреди данной картины, виднеясь трупом проводницы - **Лисы Эскерт**, с пулевым ранением груди.

Эрика же, глядя на “всё это”, будучи одна или с Альдрихом, говорит следующее:

**Эрика:**

*Я уверена, что там единственное безопасное место во всём поезде.*

**Или, если с Эрикой есть Альдрих:**

**Эрика:**

*Куда же нам теперь деваться…?*

**Альдрих:**

(указывает на укреплённую дверь бронированного вагона)

*Эрика, а давай пойдём туда. Вдруг, там за нами не будут гнаться те страшные люди?*

**Эрика:**

*Всё может быть, Альдрих.*

**Конец сцены.**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Игрок, ведёт эрику через весь “**забронированный вагон**”, к дверям “**хвостового-бронированного вагона**”, обходя, перепрыгивая и отодвигая различные препятствия на пути: поваленные, разбитые, сдвинутые, как баррикады и мешающие дальнейшему пути предметы интерьера.

Примерно на середине локации, персонажи (или одна Эрика), доходят до разбитого стеклянного стола и сервиза вокруг него. На обломках же самого стола, Эрика, обнаруживает неприятную находку - труп девушки (вышеописанной по сценарию проводницы); комментируя данное зрелище:

**Эрика:**

*Боже… кто же это с ней такое сотворил?*

Эрика, мельком оборачивается, глядя на прошлые (через которые пробежала) вагоны, что теперь забиты клубами зелёного газа.

**Или, если с Эрикой есть Альдрих:**

**Эрика:**

(отворачивает Альдриха)

*Рано тебе ещё это всё видеть.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Также, героиня может и обследовать тело убитой девушки. Игрок, взаимодействуя с телом, вынуждает Эрику привстать на колени и осмотреть труп. При этом, камера акцентирует внимание игрока на небольшом металлическом значке, что наколот поверх формы проводницы, и чью тамошнюю надпись, Эрика зачитывает вслух:

**Эрика:**

(вспоминая, произносит почти шопётом)

*Лиса Эскерт.*

*Кажется, я помню её. Когда мы садилась на поезд. Она помогла ещё отыскать наше купе.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

В конечном итоге, на фоне беспокойного скрежета поезда и теперь достаточно его медленного продвижения (визуально) сквозь тоннель, персонажи (или одна Эрика), доходят до усиленных дверей “**хвостового-бронированного вагона**”.

Герои останавливаются, осматривают дверь. В связи с этим действием, проистекает либо диалог персонажей, либо Эрика сама делится теми или иными мыслями:

**Эрика:**

*Нет, нет! Она заперта!*

(истерично ходит из стороны в сторону)

*Должен же быть какой-то выход. Должен же быть другой…*

**Альдрих:**

(пытается дозваться тётю)

*Эрика.*

**Эрика:**

(пытается собраться с мыслями и прийти к решению)

*Даже и не знаю. Может, если попробовать силой…*

**Альдрих:**

(снова пытается дозваться тётю)

*Эрика.*

**Эрика:**

(наконец-то обращает на него внимание)

*Что случилось?*

**Альдрих:**

*А давай, мы просто постучимся. Там наверняка кто-то есть и они нас услышат, и впустят.*

**Эрика:**

(усмехается)

*Хех, а…*

(внезапно осознаёт смысл сказанных слов и радостно восклицает)

*Альдрих!*

**Или, если Эрика одна:**

**Эрика:**

*Не поддаётся!*

Эрика предпринимается со всей силы дёргать за ручку, но её попытки безуспешны.

**Эрика:**

*Это же, наверное, единственный…*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

При обоих диалога-монологах, Эрика одна или оба персонажа, оборачиваются на шум от выбитых дверей “**сцепки**”. В “**забронированный вагон**”, в коем персонажи находятся сейчас, начинает стремительно поступать газ, а со стороны открывшегося прохода, медленно бредут несколько **поражённых газом** людей.

Они словно “зомби” из старых фильмов, под тревожную музыку, неуклюже и крайне неспешно перебирают ногами, и вытянув руки, стонут.

Эрика и Альдрих (если он с ней есть), под руководством игрока (**нажимая одну и ту же возникающую клавишу**), начинают яростно долбить по укреплённой двери, умоляя впустить их (её одну):

**Эрика:**

*Э-эй! Э-э-эй! Есть там кто-нибудь?*

*Хоть кто-то нас слышит?*

**Альдрих:**

*Пожалуйста, дайте нам войти.*

**Эрика:**

*Ну, прошу-у! Они уже близко!*

*Ну будьте же вы людьми! Хотя бы раз в жизни!*

**Или, если Эрика одна**:

**Эрика:**

*Откройте! Откройте дверь!*

*Умоляю, пусть там хоть кто-нибудь будет, чтобы услышать меня!*

В конечном итоге, их мольбы (одной Эрики) будут услышаны, и, по ту сторону двери, раздастся скрип, после чего, прозвучит неприятный мужской голос:

**Артишок:**

*Это режимный объект. Уходи...*

*Я не могу выполнить то, о чём ты просишь.*

**Эрика:**

(слыша чей-то голос)

*Эй-эй! Вы разве не знаете, что происходит на поезде? Нас же сейчас убьют?*

**Артишок:**

*Я бы мог, помочь, но… У меня есть инструкции.*

**Эрика:**

*Они же разделяются с нами, прямиком на ваших глазах! Наша смерть, она будет на вашей совести!*

**Альдрих:**

(жалобно)

*Впустите нас, пожалуйста.*

**Артишок:**

*Ты… ты не одна?*

**Эрика:**

*Нет. Со мной племянник, ему всего двенадцать лет…*

Эрика, стремительно оканчивает свои слова, поскольку из-за двери, слышится шум (убирают подпорки, отодвигают засов), что внезапно прекращается и уже слышны иные голоса:

**Солдат-1:**

*Товарищ лейтенант. Товарищ лейтенант! У нас же приказ!*

**Солдат-2:**

*Серьёзно мы их впустим? Нам же строго-настрого запретили.*

**Артишок:**

*Я беру всю ответственность на себя. А теперь - подсобите мне.*

*Давайте же, чего стоите, разинув рты!*

**Или, если Эрика одна**:

**Артишок:**

*Это режимный объект. Уходи...*

*Я не могу выполнить то, о чём ты просишь.*

**Эрика:**

*И вы, вот так легко позволите мне умереть? Быть убитой на ваших глазах!?*

**Артишок:**

(пытается перебороть себя, выдавая в голосе сомнения)

*Я… я не могу вам помочь.*

*Я не в ответе за вашу жизнь и судьбу.*

**Эрика:**

(разочарована, сдаётся)

*Я… понимаю….*

*Вы решили выбрать преступное бездействие.*

**Артишок:**

(пытается оправдаться)

*Всё… Всё совсем не так! Вы даже не представляете, чем мы все рискуем, если впустим тебя и… их! Наша миссия её успех…*

*Если я буду рисковать, то…*

**Эрика:**

(прерывает его речь)

*То, что? Погибнете сами, но доставите, чтобы вы там не везли?*

*Да и с чего вы взяли, что вообще доберётесь до места назначения? Видели бы вы, что там в поезде происходит… От чего я бежала, чем была вынуждена пожертвовать.*

Эрика, самостоятельно разворачивается спиной к двери, она оседает на пол, взирая за тем, как её постепенно окружают клубы зелёного газа и приближаются **поражённые газом** люди.

Казалось бы, что на этом всё кончено и спасения нет. Эрика даже закрывает глаза, как слышит из-за двери шум (убирают подпорки, отодвигают засов), что внезапно прекращается и уже слышны иные голоса:

**Солдат-1:**

*Товарищ лейтенант. Товарищ лейтенант! У нас же приказ!*

**Солдат-2:**

*Серьёзно мы их впустим? Нам же строго-настрого запретили.*

**Артишок:**

*Я беру всю ответственность на себя. А теперь - подсобите мне.*

*Давайте же, чего стоите, разинув рты!*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

В любом случае, Эрику или героев (включая Альдриха) спасают. Их затягивают внутрь б**ронированного вагона**. Игроку, предоставляется время осмотреться - разглядеть гружённые ящики, внутренние укрепления и “спартанскую” обстановку.

Эрика (одна) с Альдрихом, оказавшись внутри бронированного вагона, будут окружены пятью солдатами в советской форме, а также самим Агентом **Артишок**, что только бросит беглый взгляд на героиню и погладит Альдриха по голове, после чего, двинется в конец бронированного состава, подзывая героев за собой:

**Артишок:**

*Ладно, давайте/давай за мной.*

(указывает на солдат)

*Да не бойтесь/не бойся, они вас не тронут.*

Солдаты же, провожают Эрику голодным взглядом. То и дело, одаривая её неоднозначными жестами, а кое-кто и вообще скажет:

**Солдат-5:**

*А ты ничего такая. Я бы тебя…*

Но он не окончит, так-как получит поддых о самого Артишока, что возьмёт Эрику за руку и поведёт за собой, вскоре, отпустив.

**Артишок:**

*Уж не знаю, кто вы и как умудрились до сюда дойти…*

**Эрика:**

*Я - Эрика.*

**Или, если есть Альдрих:**

**Эрика:**

*Я - Эрика. А это, мой племянник…*

Эрика только покажет на Альдриха, но он первым проявит инициативу и представится:

**Альдрих:**

*Меня зовут Альдрих. Здравствуйте.*

**Артишок:**

(представляется сам)

*Володя.*

*Можете так называть.*

*Вот уж действительно неожиданное место для таких знакомств.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Героиня следует за агентом **Артишок**, осматривается и задаёт вопросы:

**Эрика:**

*А… что это всё?*

*Вы везёте оружие, да?*

**Артишок:**

(не ожидая услышать такого вопроса, усмехается)

*Ха! Вы крайне любознательны для своего возраста и нынешнего положения.*

*Но в мире есть вещи, о которых лучше ничего и никогда не знать.*

Тем временем, Артишок останавливается у одного не опечатанного ящика, что заполнен различной документацией и над коим, горит подвешенная масляная лампа. Агент склоняется над ящиком, берёт одну из бумаг, перелистывает страницы, позволяя игроку увидеть аббревиатуру: “**ОрБэ**”.

После, бросает в общую кучу-стопку, склоняется над самим ящиком и говорит:

**Артишок:**

(указывает на ящик с документами)

*Неужели, именно в этом и есть весь сыр-бор?*

**Эрика:**

*Там… когда вы перелистывали, я отчётливо рассмотрела что-то на немецком.*

*Это со времён войны?*

**Артишок:**

(вновь усмехается, покачивая головой)

*Хех, а ты настойчива с вопросами…*

*Да, это так! Гнилое напоминание тех лет и людей, что ответственны за многие преступления.*

*Скажем… за этими ничтожными бумажками, многие из коих уже сгнили и почти не имеют ценности, кроется сила, способная заставить мир вновь вздрогнуть.*

*Перевернуть всё с ног на голову.*

*А ты/вы…* (Артишок направляет свой взгляд к чёрному ходу из хвостового состава)

Неожиданно, поезд вновь резко качнёт, их укреплённая дверь (от ударной волны) слегка изогнётся и начнёт пропускать газ. Находящиеся внутри “**бронированного-хвостового вагона**” солдаты перепугаются, а Артишок, даст команду:

**Артишок:**

*Противогазы!*

Едва, солдаты их станут одевать (доставая из подсумков), сам Артишок побежит к небольшому стратегическому складу, где они находятся (помимо боеприпасов, оружия и продовольствия), чтобы одеть самому и дать Эрике с Альдрихом (если он есть), как начинается **сцена - 11 - неожиданное нападение**; в этой сцене, появляется агент Синешейка, что вступает в схватку с Артишоком и убивает солдат.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Сцена - 11 - неожиданное нападение**.

Начало сцены: едва все начали надевать противогазы (кроме Эрики, Альдриха и Артишока), как верхний люк вагона открывается и внутрь, подобно бесшумному убийце, проникает агент **Синешейка**.

Заиграет драйвовая музыка, сам агент Синешейка, быстро и стильно расправляется с охраной-солдатами, используя против них собственное же оружие (***автоматы Калашникова***), которые выбивает из рук, направляет палящие стволы на других и т.д.

Вскоре, битва оканчивается и наконец, взгляды агентов Артишок и Синешейка, пересекаются. Сами они, стоят по разные стороны бронированного вагона (**начало - конец**) и в следующую секунду, вдруг начинают сближаться в огневом контакте.

Агенты выхватывают пистолеты, палят друг в друга. Не попадают, поскольку уклоняются от пуль, неким образом предугадывая траекторию полёта пули. Сами же пули, пролетая мимо Альдриха и Эрики (или только одной Эрики) свистят, рикошетят от стен, отчего персонажи начинают пятится, упираясь спиной о запертую дверь **чёрного хода**.

Между тем, игроку демонстрируется уже “**близкая**” **пистолетная дуэль** Артишока и Синешейки, в коей Артишок неминуемо терпит поражение: ему простреливают ногу, пистолет выбивают из рук, и сам агент Артишок падает на пол.

Синешейка не спеша прицеливается, готовится добить противника, как Эрика останавливает его своим криком:

**Эрика:**

*Не-ет! Не убивайте его!*

*Он нас спас!*

От крика Эрики и таких неожиданных известий, Синешейка останавливается, задумывается на секунду другую, после чего, отводит направленный пистолет от Артишока в сторону Эрики и Альдриха (если тот есть).

Эрика, не ожидая такого поворота событий затрясётся в страхе. Её зрачки увеличиваются, будучи готовой, она прижмёт к себе Альдриха, задерживает на Синешейке взгляд и… происходят два выстрела. Но пули не убивают их, а сбивают петли, на коих держалась дверь **чёрного хода** и Эрику с Альдрихом (или одну), вытягивают потоком воздуха в туннель.

Артишок же тем временем, пользуясь потерей внимания Синешейки на своей персоне, поднимается на ноги и разбивает масляную лампу, чем поджигает документы общества “**ОрБэ**”. А в сам “**хвостовой-бронированный вагон**”, вламываются **поражённые газом**.

Последнее, что видит игрок, это наконец обретшее эмоции лицо Синешейки. А выражает оно - злость.

**Конец сцены.**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

На этом, повествование данной главы и данного сюжетного ветвления оканчивается. Следует последняя **глава-5** истории.

1. **Синешейка один** (Эрика мертва - Ультра жива или убита): по ходу сюжета **главы-3**, игрок “теряет” Эрику, из-за чего, повествование переходит к “**Синешейке**” **в главу-4**. Данная глава, стартует с короткой сцены - **сцены - 12 - второе вступление**; В этой сцене, игроку демонстрируется, как “**Синешейка”** расправляется с парочкой поражённых газом людей, а само повествование, стартует в середине “**пассажирского вагона-второго класса**” (1).

**Сцена - 12 - второе вступление.**

Начало сцены**: общим планом**, камера демонстрирует игроку, как агент “**Синешейка**”, посредством окружения (ударов о разные предметы) и собственного “группового” стиля боя расправляется с группой **поражённых газом** людей, чем спасает семейную пару, что в дальнейшем бежит и пропадает за кадром.

Расправившись с нападавшими, камера показывает игроку предстоящий путь - “**пассажирские вагоны-второго класса**” и т.д. А сам герой, даёт комментарий, подталкивая игрока к действиям:

**Синешейка:**

*Пора бы и закончить с этим.*

*Документы “****ОрБэ****”, находятся в хвостовом вагоне. Значит, туда мне и дорога.*

**Конец сцены.**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Начиная с этого самого момента, игроку предоставляется управление персонажем, а сам герой, находится в середине “**пассажирского вагона-второго класса** (1)”. Позади него, бушует пожар, что распространяется со стороны “**вагона-ресторана**”, и медленно нарастает газовая завеса.

Игрок, осуществляет движение героя вперёд, становясь свидетелем того, как из поезда, в спешке, разбивая окна, выпрыгивают люди. Судьба выпрыгнувших неизвестна, но те, кто остались внутри поезда, либо гибнут на глазах героя от: **газа и преследователей**; либо, борются за жизнь с преследователями.

Игрок, в свою очередь, может как спасать этих людей - убивать **преследователей**, так и просто проходить мимо. Разумеется, что люди зовут на помощь, в тоже время, помогая им, игрок не получает каких-либо бонусов.

Всего, подобных мини-сцен - спасения гражданских - **4 штуки**:

* **купе-3 - вагон второго класса (1)** - дверь в это купе открыта, а изнутри, доносятся звуки борьбы. Зайдя внутрь, игрок обнаружит мёртвую Оделию Дайс и живого Александра Дайс, что пытается отбиться от своей **поражённой газом** тёщи - Марты.

Завидев игрока, Александр мельком бросит на него взгляд произнеся:

**Александр Дайс:**

*Помоги оттащить её!*

Спасая Александра, тот с облегчением выдохнет и тут же склонится над убитой женой:

**Александр Дайс:**

*Чёрт! Чёрт! Чёрт!*

*Я не должен был этого допустить!*

**Синешейка:**

*Я могу чем-то ещё помочь?*

**Александр Дайс:**

*Нет… Нет. Вы и так уже сделали достаточно. Спасибо.*

* **купе-4 - вагон второго класса (1)** - дверь в это купе изначально прикрыта, издавая бесконечный дребезжащий звук (ударов об неё). Игрок, ради интереса может зайти внутрь, и выполняя это действие, обнаруживает порядка двух **поражённых газом** людей, что избивают и душат молодую женщину.

Едва игрок зайдёт внутрь, как **поражённые газом** замечают его, из-за чего, протагонист вынужден вступить в бой. Увы, победив **поражённых газом**, сама женщина, к тому моменту времени, уже будет мертва.

Герой, лишь склонится, чтобы прощупать у неё пульс и в дальнейшем прокомментирует:

**Синешейка:**

*Слишком поздно.*

* **купе-1 - вагона второго класса (2)** - дверь в это купе закрыта, поскольку удерживается изнутри застрявшей там женщиной, со своей дочерью.

Они забаррикадировались от группы **поражённых газом** людей (бывших пассажиров этого купе), что теперь ломятся внутрь.

Игроку, и в частности герою, не составит труда справиться с противниками. Когда, последний враг будет повержен, игрок может взаимодействовать с дверью, от чего, протагонист постучит в ту и скажет следующее:

**Синешейка:**

*Выходите оттуда, пока есть возможность!*

Со стороны купе, игрок услышит шум (убираются баррикады), после чего, дверь немного приоткроется, демонстрируя перепуганные лица женщины и её дочери.

Они осмотрятся и вскоре покинут купе, говоря герою следующее:

**Женщина:**

*Мы вам так благодарны! Так благодарны!*

**Синешейка:**

*Постарайтесь любым способом покинуть поезд. Здесь нельзя оставаться.*

**Женщина:**

*Да. Да… конечно! А… вы?*

**Синешейка:**

*У меня есть незаконченные дела.*

* **Окно у купе- 4 - вагона второго класса (2)** - едва игрок приближается к этому купе, как дверь открывается и с диким криком ужаса, оттуда выбегает мужчина - Вилбер Куш, что сигает в окно, разбивая то и выпрыгивая в тоннель.

Тут же, за ним, бросается группа **поражённых газом** людей (обитателей этого купе). Парочка из них, следом вываливается из поезда, а оставшиеся, обращают внимание на героя.

Герой расправляется с противниками, после чего, может обследовать перевёрнутое вверх дном купе и подойти к самому разбитому окну. Игрок, взаимодействуя с окном, заставляет протагониста посмотреть в него и слегка высунуть голову. Осмотревшись там, протагонист ничего не скажет, только отрицательно покачает головой.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Продвигаясь вперёд и наблюдая за тем, как пассажиры поезда гибнут-выпрыгивают из поезда, сам газ распространяется, будто следуя за героем по пятам, отрезая определённые “куски” локаций (куда игрок более не сможет вернуться) игрок, доходит до туалетной комнаты (в которую позже вернётся), в которую может зайти.

В зависимости от того, как игрок в прошлых главах поступил с агентом Ультра, внутри, находя либо её труп, либо тело без сознания, что собственно, протагонист комментирует по-разному.

Комментарий “Синешейки”, если Ультра убита:

**Синешейка:**

*Ну, хотя бы ты не будешь под ногами мешаться.*

Комментарий “Синешейки”, если Ультра жива (без сознания):

**Синешейка:**

*И лучше не вставай. Там и без тебя хлопот достаточно.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

В итоге, игрок покидает, как “**пассажирские-вагоны второго класса (1)**”, так и “**туалетную комнату**”, выходя по межвагонной и залитой чей-то кровью “**сцепке**”, к “**пассажирским-вагонам второго класса (2)**”.

Здесь, обстановка кардинально отличает от предыдущих вагонов - **властвует заброшенность\запущение**. Все купе либо открыты настежь или напротив - заперты. На полу, часто встречаются трупы людей, повсюду раскиданы сумки, чемоданы. Их содержимое валяется тут и там. Игрок, так и не встретит здесь ни одного живого человека.

За исключением **купе-3**, проходя мимо коего, игрок отчётливо слышит душераздирающий женский плач. Дверь внутрь намертво заперта и взаимодействуя с ней, герой слегка постучится, тихим голосом произнося:

**Синешейка:**

*Эй. Есть там кто живой?*

Но, едва протагонист произнесёт эти слова, как плач изнутри купе тотчас прекратится, а в самом вагоне, повиснет атмосфера тягучей непредсказуемости и животного страха. Верно из-за действий игрока/героя - закрытые купе немедленно по-открываются, а из них, ломанутся враги.

Атмосфера происходящего, также дополняется и приглушённой музыкой, что должна заставить игрока бояться оставаться дальше в этом месте.

Эту зловещую тишину и музыку, будет развеивать лишь стук “колёс” поезда, дребезжание неисправных (повреждённых) ламп освещения в ходе инцидента и массовой паники, а также - сам пугающий скрип вагонов.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Данный “локационный” (выше описанный) отрезок главы, свидетельствует о том, что поражение “газом”, произошло повсеместно и чуть ли не в один и тот же момент. А многие пассажиры поезда, либо погибли, либо попросту пропали без вести.

В любом случае, игрок покидает и эту локацию, переходя по межвагонной “**сцепке**” в предпоследний - “**забронированный вагон**”. Когда-то богато обставленный для особых гостей, но теперь, принявший форму разрозненного хаоса (**описания из третьей главы**) из заваленной и побитой мебели, и прочего обихода.

Двигаясь вдоль этого вагона, игрок (**как и в третьей главе**) обнаруживает труп Лисы Эскерт - проводницы. Игрок, может взаимодействовать с телом - осмотреть. В ходе этого действа, протагонист, становится на одно колено и осматривает труп, а в частности, обращает внимание (прощупывает пальцами) на ранение, делясь с игроком своим умозаключением:

**Синешейка:**

*Мертва. Застрелена.*

 *Пуля попала прямо в сердце. Быстрая смерть.*

*Калибр, вроде девять миллиметров.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Двигаясь дальше и не встречая здесь больше ничего интересного, игрок в итоге достигает укреплённой двери “**хвостового-бронированного вагона**”.

Всё, что остаётся сделать игроку на данный момент времени, так это “**взаимодействовать с дверью**”: открыть, толкнуть, постучать.

Просто отпереть дверь за дверную ручку не выйдет, на что протагонист даст следующий комментарий:

**Синешейка:**

*Не открывается. Заело что ли.*

Далее, игрок может попытаться открыть дверь силой - “**толкнуть**”; герой со всей дури ударит по двери ногой, навалится руками, но вновь не сумеет отпереть, дав ещё один комментарий:

**Синешейка:**

*Гырх, вообще без шансов!*

В конце концов, у игрока останется в распоряжении последний вариант - “**постучать**”; исполнив его, протагонист несколько раз стукнет по двери, тотчас прижавшись ухом и вслушиваясь.

Игрок, еле-еле, но услышит, что внутри того вагона, есть движение. А протагонист, даст следующий комментарий и поделится умозаключением:

**Синешейка:**

*Ага, значит там явно кто-то есть.*

*Живой…*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Не сумев проникнуть внутрь обычным способом, протагонист самостоятельно отходит от двери, запускается сцена - **сцена 13 - особый план**; где протагонист изберёт иной путь, как попасть в “**хвостовой вагон**”.

**Сцена - 13 - особый план.**

Начало сцены: камера фиксирует **общий план** локации “**забронированного вагона**” и показывает, как слегка разочарованный протагонист, проходится по ней.

Герой, не долго бродит и вскоре подходит к целым окнам, через которые видно стенки тоннеля, по коему и идёт сам поезд. Камера переходит в режим “**от первого лица**” и вот, игрок уже наблюдает за тем, как взгляд протагониста, постепенно поднимается вверх и вскоре переходит к потолку, где видны различные крепления, воздуховоды и закрытые люки.

Протагониста осеняет, и он делится нахлынувшей идеей с игроком:

**Синешейка:**

*Ну конечно же! Почему я об этом сразу не подумал.*

Резко, действительность приобретает форму детализированной карты внутренней компоновки поезда, где отмечаются несколько монтажных люков на крыше поезда.

Один из таких, до коего герой может добраться без проблем, находится в туалетной комнате. На карте, данная зона помечается красным ромбом, а сам протагонист, сообщает об этом игроку:

**Синешейка:**

*Пытаться вылезти в каком-нибудь купе, не имея лестницы - не выйдет.*

*Но… вот туалет. Оттуда-то, я и переберусь на ту сторону.*

**Конец сцены.**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Управление снова передаётся игроку и он, в быстром темпе, возвращается обратно к “**туалетной комнате”**. В самом поезде, больше врагов не появляется, но зато, демонстрируется, как газ проникает во внутрь вагонов и купе. Сочится сквозь уцелевшие окна, от чего, герой даже начинает кашлять, уведомляя игрока действовать быстрее:

**Синешейка:**

(кашляет)

*Я… я долго здесь не протяну… Нужно торопиться!*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Игрок, достигает “туалетной комнаты”, где-либо вновь видит труп агента Ультра, который отодвигает в сторону, чтобы иметь простор для действий, либо встречает уже очнувшуюся агента Ультра.

**Встретив очнувшуюся агента Ультра**, игрок замечает, как та чрезмерно удивлена вновь встретить своего врага. Время замедляется, проистекает “**QTE**” эвент в коем агент Ультра наносит удар, и который игрок должен парировать.

**Если же игрок не парирует удар**, то агент Ультра убивает протагониста, а повествование перетекает к последней - **главе-5**, за Эрику.

**Если же игрок парирует удар агента Ультра**, то ему предоставляется два варианта дальнейшей судьбы агента Ультра: **Вырубить** и **Ликвидировать**.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Игрок “вырубает” агента Ультра вновь.** Происходит небольшая драка, в коей агент Ультра опять терпит поражение и отправляется в нокаут, падая телом и заваливая за собой предметы интерьера.

Главный же герой, разочарованно покачав головой поделится с игроком следующим комментарием:

**Синешейка:**

(выдыхает)

*Ух, ничему их жизнь не учит.*

**Игрок “ликвидирует” агента Ультра**. Драка продолжается, в ходе коей, протагонист парирует удар агента Ультра и перенаправляет её движение в сторону небольшой окна “**туалетной комнаты**”.

Протагонист, выталкивает Ультра ногой и та, пробивая это окно, вываливается оттуда под колёса поезда. Сам же герой, комментирует произошедшее:

**Синешейка:**

*Ну и назойливая же ты!*

*Надеюсь, мы больше никогда не встретимся.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

При любом варианте развития событий, протагонист, посредством игрока (нажатии определённых клавиш) взбирается (**по унитазу, на раковину и дальше**) к потолку, где пробивает деревянную облицовку и отпирает люк.

Перед игроком, открывается вид на движущиеся стенки туннеля и совсем крохотное пространство, где протагонист может только ползти. В итоге, протагонист, вновь при помощи игрока, ползёт по крыше вагонов к самому последнему - “**хвостовому-бронированному вагону**”.

Достигая отчётливо видимого люка, игрок, слышит следующий непродолжительный разговор, доносящийся изнутри:

**Солдат-2:**

*Слушай, а ловко ты эту немецкую сучку уложил.*

*А уж как она комично визжала: помогите, помогите!*

**Солдат-4:**

*Так… всё дело в чём?*

*У меня же от природы необычная меткость. В армии, сразу в снайперы определили. А мне, даже и целиться не приходилось. Я просто гляжу куда хочу попасть и стреляю.*

**Солдат-3:**

*Ну даёшь!*

**Солдат-1:**

*Да сказки всё это для убогих.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

В итоге, игрок взаимодействует с люком - протагонист незаметно открывает его, спрыгивает вниз, оказываясь прямиком посреди группы беседующих солдат, чем стартует “**QTE**” эвент.

Происходит достаточно красочная битва, где протагонист, использует оружие своих врагов, а позже и пистолет, отнятый когда-то у агента Ультра, практикуя стиль боя - **ган-ката**.

Враги, валятся один за другим, пока происходящее резко не завершается и направив пистолеты друг на друга, не пересекаются взгляды Артишока и Синешейки.

Боя между ними пока нет, вместо него, стартует непродолжительный диалог, в коем, к Синешейке обращаются:

**Артишок:**

*Вот, значит, в чём дело, да? Я знаю, из-за чего ты здесь, но не знаю кто ты, и на кого работаешь.*

*Это ЦРУ? Друзья из КГБ? МИ-6?*

**Синешейка:**

*Ты никогда о них не слышал и собственно не видел никогда.*

**Артишок:**

*Знаешь, на войне, когда я был в составе группы SE-2, я встречал подобных тебе – подонков.*

*Предатели, изменники, фанатики, они работали на Хель…*

**Синешейка:**

(прерывает его речь)

*Избавь меня от этого.*

**Артишок:**

(усмехается)

*Ха, ты ведь прекрасно осознаёшь, что я не могу отдать тебе документы.*

**Синешейка:**

*Знаю.*

Далее, следует красочная пистолетная дуэль, в коей Артишок терпит поражение - сблизившись на расстоянии рукопашной схватки, протагонист простреливает Артишоку: колено, грудь и выбивает из рук пистолет ТТ.

Игроку же, на выбор даётся два варианта, как поступить с Артишоком: **Ликвидировать** и **Пощадить**.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Игрок ликвидирует агента Артишок**. Будучи поверженным (не убитым), протагонист направляет на Артишока пистолет, готовясь выстрелить. Артишок в свою очередь, немного ползёт назад, оставляя за собой кровавый след, но в итоге сдаётся и обращается к протагонисту:

**Артишок:**

(тяжело дышит)

*Ты… ты победил меня... Но… ты… был проигравшим с самого начала. Ещё до того, как всё это произошло. До того, как их нашли.*

*Подумай сам, кому в руки они попадут? Какую мощь, даёт та сила, что описана на тех истлевших страницах. Места, захоронения, где спрятаны…*

Звучит глухой выстрел. Артишок умирает, а его речь прерывается на полуслове.

**Синешейка:**

*Я услышал достаточно.*

Следуя вдоль вагона, герой доходит до раскрытых ящиков, набитых различной документацией. Среди ряда папок, бумаг и отчётов, виднеется символика - “**ОрБэ**”. Протагонист лишь мельком открывает данную папку, позволяя игроку увидеть причудливые технические чертежи, что явно опережают своё время.

Добравшись до цели всей операции, протагонист довольно произносит:

**Синешейка:**

*Наконец-то!*

В дальнейшем, покидая поезд.

**Игрок пощадил агента Артишок**. Будучи поверженным (не убитым), протагонист направляет на Артишока пистолет, готовясь выстрелить, но подумав, отводит оружие в сторону.

Артишок в свою очередь, понимая, что его не собираются добивать, коего-как встаёт на ноги и шатаясь, подходит к раскрытому ящику с различной перевозимой документацией, у коей стоит масляная лампа. Артишок, облокачивается о ящик, кровь его заливает белоснежные листы различных документов, а сам он, роется в них, пытаясь отыскать нужное.

Протагонист тем временем, медленно приближается к умирающему на глазах Агенту. Артишок же, продолжая искать, обращается к герою:

**Артишок:**

*Не думал я, что вот так оно всё завершится.*

(кашляет)

*Ради благого дела…*

**Синешейка:**

*Это они тебе так сказали?*

**Артишок:**

*Просто, тебя держали в дураках.*

*Мы… мы везли всё это, чтобы уничтожить. Сжечь! Понимаешь!?*

*Изложенное там, не может служить во благо! Оно станет причиной новых войн, геноцидов! Неописуемого зла.*

Синешейка молчит, приближается и вдруг, Артишок находит искомый документ - “**ОрБэ**”. Это видно по его застывшему взгляду и единственной папке, что задерживается в его руках.

Синешейка же уже практически подходит вплотную, протягивает руку, говоря:

**Синешейка:**

*Это ноша не по тебе. Отдай.*

Артишок, понимая, что, если он не передаст документы сам, их у него отберут - резко отталкивает Синешейку, хватает масляную лампу и разбивает перед собой. Вспышка огня, пламя охватывает агента Артишок и сам документ в его руках.

Протагонист даже не успевает среагировать, так быстро пожар распространяется по вагону. Отчего, герой вынужден бежать с поезда.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

В итоге, **завладев документами** или **нет**, герой покидает поезд: **открывая**, **выбивая** дверь **чёрного хода** и спрыгивая в туннель.

Случается, переход к последней **главе-5** истории.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. **Эрика и Синешейка вместе** (включая: Альдрих жив или нет): с завершением прошлой (**главы-3**), где у игрока хватило доверия, чтобы объединить силы персонажей, данная глава - стартует с **геймплея за Синешейку**, который оберегает Эрику и Альдриха.

Действие, начинается прямиком с того самого момента, где закончилась прошлая глава - пожара в “**вагоне-ресторана**”. Герои, спешно покидают локацию, переходя в вагон “**пассажирский вагон-второго класса (1)**”. Игрок, управляет агентом “**Синешейкой**”, коему следует пройти все вагоны до “**хвостового-бронированного**” с боем и оберегая **Эрику** и **Альдриха** (если мальчик жив - присутствует в этой главе).

Геймплей, стартует с небольшого диалога между Эрикой и Синешейкой:

**Синешейка:**

*Не отставайте.*

**Эрика:**

(тянет его за руку, останавливая на секунду другую)

*Погодите! Не подумайте, что я не благодарна за спасение своё и своего племянника, но…*

*Кто вы вообще такой? На самом деле.*

**Альдрих:**

*Эрика, а что происходит?*

**Синешейка:**

*Ты выбрала не лучший момент для таких вопросов. Либо мы идём прямо сейчас и останемся живы, либо продолжим нашу беседу и погибнем.*

**Или, если Эрика одна**:

**Синешейка:**

*Не отставайте.*

**Эрика:**

(тянет его его за руку, останавливая на секунду другую)

*Погодите! Не подумайте, что я не благодарна за спасение своё и своего племянника, но…*

*Кто вы вообще такой? На самом деле.*

**Синешейка:**

*Ты выбрала не лучший момент для таких вопросов. Либо мы идём прямо сейчас и останемся живы, либо продолжим нашу беседу и погибнем.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

В любом случае, начинается геймплейный отрезок, где посредством “**QTE**” элементов, игрок прокладывает себе путь до следующего вагона, а заодно и оберегает Эрику с Альдрихом (если он есть). Персонажи продвигаются довольно быстро, а потому, не обращают внимание на других людей, коим нужна помощь.

В скором времени, игрок достигает первой **“информационной” остановки** - “**сцепки**” между “**пассажирским-вагоном второго класса (1)**” и “**пассажирским-вагоном второго класса (2)**”.

Герои останавливаются, переводят дух, накрепко запечатывая за собой дверь и наблюдая за тем, как пройденный отрезок пути, наполняется густой завесой зелёного газа. Прежде, чем обзор окончательно пропадёт, игрок может лицезреть, как выбежавшие из купе или направлявшиеся по самому вагону к “**сцепке**” люди, где находятся протагонисты - “погибают” от газа, но вскоре вновь оживут, будучи уже совсем иными созданиями.

Глядя на это, Эрика произнесёт:

**Эрика:**

*Боже ты мой, да что же это с ними происходит?*

Она оборачивается к Синешейке, но тот не даёт ответ, лишь громко шмыгая носом и явно волнуясь. Впрочем, Эрика не собирается останавливаться в своих расспросах и вновь обращается к **Синешейке**:

**Эрика:**

*Вы же не обычный пассажир, так? И не какой-то там архитектор или ещё что вы там могли придумать… Кто вы, Роберт?*

**Синешейка:**

*И ты не боишься узнать правды? Даже, если за неё придётся расплатиться жизнью своей и своих близких?*

**Эрика:**

*Даю вам слово, я не сдвинусь с места, пока вы не скажете мне правду!*

**Синешейка:**

*Ваше право.*

Получив такой ответ, Эрика насупится, недовольно сложив руки и упёршись спиной к стене.

**Эрика:**

(немного погодя, даст умозаключение)

*Вы… киллер, так?*

**Синешейка:**

*Скажем, я работаю на очень влиятельных людей.*

**Эрика:**

(искренне заинтересованно спрашивает)

*Насколько?*

**Синешейка:**

*Они, видят всё.*

**Или, если есть Альдрих:**

**Эрика:**

*Боже ты мой, да что же это с ними происходит?*

Она оборачивается к Синешейке, но тот не даёт ответ, лишь громко шмыгая носом и явно волнуясь. Впрочем, Эрика не собирается останавливаться в своих расспросах и вновь обращается к **Синешейке**:

**Эрика:**

*Вы же не обычный пассажир, так? И не какой-то там архитектор или ещё что вы там могли придумать… Кто вы, Роберт? Если конечно это ваше настоящее имя.*

**Синешейка:**

*Для вас эта информация будет бесполезной. Уже поверь мне.*

**Эрика:**

*Тогда, даю вам слово - мы не сдвинемся с этого места, пока не узнаем правду!*

**Синешейка:**

*Ваше право. Но лучше бы ты подумала о нём.*

Синешейка кивает в сторону Альдриха, а Эрика, получив такой ответ, насупится и недовольно сложив руки, упрётся спиной к стенке.

**Альдрих:**

(подергивает Синешейку за рукав)

*Дяденьку, вы шпион?*

**Синешейка:**

*Какой Смышлённый мальчик.*

**Эрика:**

(словно отходит от ступора)

*Что!? Как… в тех романах, что я читала перед сном?*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Как бы там ни было, Синешейка не даёт конкретных ответов и сообщая, что необходимо двигаться дальше, открывает дверь “**сцепки**”, ступает в “**пассажирский-вагон второго класса (2)”**:

**Синешейка:**

*За мной.*

Персонажи двигаются дальше, а у игрока, наступает очередной “**QTE**” эвент, где необходимо защищать Эрику и Альдриха. На этот раз, в данном вагоне, в основном присутствуют только враги, коих Синешейка, беспощадно нейтрализует, порой выбрасывая с поезда - выкидывая сквозь окна.

По мере продвижения персонажей, можно заметить, как сквозь уже пройденную межвагонную “**сцепку**”, просачивается зелёный глаз, а в двери, тарабанят **поражённые газом** люди.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Игрок достигает второй **“информационной” остановки - “сцепки”** между “**пассажирским-вагоном второго класса (2)**” и “**забронированным вагоном**”. Сквозь стёкла дверей, видно, что внутри “**забронированного вагона**”, имеется парочка **поражённых газом** людей, на что Синешейка даст свой комментарий:

**Синешейка:**

*Уж справиться с этими, труда не составит. Мы совсем близко.*

Едва Синешейка тянется, чтобы открыть последние двери, как Эрика останавливает его, разворачивая к себе и вновь задавая вопросы:

**Эрика:**

*Вы сказали - они. Кто - они?*

**Синешейка:**

(тяжело вздыхает, понимая, что сболтнул лишнего)

*Ох… Бюро...*

*Ну что, помог мой ответ?*

**Эрика:**

*Не очень.*

**Синешейка:**

*Поверь, эти люди безжалостны, и они убьют любого, кто встанет на их пути. А уж тем более, если про “них” начнут расспрашивать.*

**Эрика:**

(она боится сказать)

*Даже… меня?*

**Синешейка:**

(утверждающе, переводит суть к себе)

*Даже меня.*

**Эрика:**

*Тогда, зачем вы здесь?*

**Синешейка:**

(вновь тяжело вздыхает, понимая, что не должен продолжать этот разговор)

*Ох… Документы... Я должен похитить документы, что здесь перевозятся.*

**Эрика:**

*Значит, всё происходящее, это не ваш рук дело?*

**Синешейка:**

*Если бы.*

**Или, если есть Альдрих:**

**Синешейка:**

*Уж справиться с этими, труда не составит. Мы совсем близко.*

Едва Синешейка тянется, чтобы открыть последние двери, как Эрика останавливает его, разворачивая к себе и вновь задавая вопросы:

**Эрика:**

*Выходит, вы шпион? Почему вы мне сразу об этом не сказали?*

**Синешейка:**

*И как ты себе это представляешь? Заходит огромный мужик и так невзначай рассказывает, что он сотрудник тайной организации, которая похищает реликвии и прочие артефакты по всему миру.*

**Эрика:**

(не знает, что ответить)

*Но… А… Почему бы и нет!*

**Синешейка:**

*Очень умно.*

**Альдрих:**

*Дядя Роберт, а вам приходилось стрелять?*

**Синешейка:**

*Ты даже не представляешь сколько раз.*

**Альдрих:**

*А где вы так научились драться? А можете научить и меня?*

**Синешейка:**

*Обязательно, как только уберёмся с этого поезда.*

**Эрика:**

(рассерженно)

*Альдрих! Зачем ты влезаешь, когда беседуют взрослые?*

**Синешейка:**

*Действительно Альдрих, тебе бы лучше присмотреть за своей тётей.*

От такого ответа, Эрика надувает губы и сгущает брови, демонстрируя свою злость.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

При любом раскладе, персонажи покидают данную “**сцепку**”, после чего, герой разбирается с крохотной группой противников - **поражённых газом** людей.

Как только бой прекращается, Синешейка информирует об этом Эрику с Альдрихом (если тот есть):

**Синешейка:**

*Ну всё, чисто!*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Наступает момент передышки, в коем игрок, управляя протагонистом - Синешейкой, ведёт того (за ним идут: Эрика и Альдрих), к укреплённым дверям “**хвостового-бронированного вагона**”.

Как и прежде, “**забронированный вагон**”, где персонажи находятся сейчас, представляет из себя - завалы из поваленной и разбитой мебели. Посреди этого разгрома и беспорядка, персонажи находят труп - **проводницы - Лисы Эскерт**. Её тело, с явным огнестрельным ранением, лежит посреди разбитого стеклянного стола. Персонажи живо реагируют на увиденное, а в особенности Эрика с Альдрихом:

**Эрика:**

*Смотри, смотри! Она… мертва?*

При помощи игрока, Синешейка подходит к трупу, склоняется привстав на колено и осматривает тело:

**Синешейка:**

*Да. Застрелена. Прямо в сердце.*

**Эрика:**

(закрывает рот рукой, произнося сквозь ладонь)

*Кто же это мог сделать?*

**Синешейка:**

(переводит взгляд на укреплённую дверь “бронированного-хвостового вагона”)

*Я догадываюсь.*

**Или, если есть Альдрих:**

**Эрика:**

*Роберт, смотрите! Там!*

**Альдрих:**

*Эрика, а что с этой тётей не так? Она… умерла, да?*

Эрика закрывает Альдриху глаза, прижимая к себе:

**Эрика:**

*Она… просто… не нужно на неё смотреть.*

При помощи игрока, Синешейка подходит к трупу, склоняется привстав на колено и осматривает тело:

**Синешейка:**

*Её застрелили. Пулевое ранение в области сердца.*

**Эрика:**

(откровенно не понимает)

*Но… но, как такое могло выйти? Кто это мог сделать?*

**Синешейка:**

(переводит взгляд на укреплённую дверь “бронированного-хвостового состава”)

*Я догадываюсь.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Момент исследования локации на этом завершается, игрок доводит персонажей до укреплённой двери, с коей в дальнейшем (при нажатии клавиши) взаимодействует.

Синешейка подходит к двери, несколько раз стучит по ней, после, чтобы людям, находящимся за дверью, кричит:

**Синешейка:**

*Э-эй! Здесь есть живые! Впустите нас!*

Но ему никто не отвечает, изнутри не доносится и шороха.

**Синешейка:**

*Вы слышите? Мы здесь!*

Однако, и на этот раз никто не отвечает.

Синешейка, понимающе кивает головой и потирая подбородок (осознавая, что иного выхода нет), отходит в сторону, как к двери подлетает Эрика:

**Эрика:**

(тарабанит в двери)

*Впустите нас, впустите!*

**Синешейка:**

*Они этого не сделают.*

**Эрика:**

(ошарашенно)

*С чего ты взял?*

**Синешейка:**

(показывает на застреленную проводницу)

*Оглянись.*

*Это только чудо, что они не подстрелили нас ещё на подходе к двери.*

**Эрика:**

(неожиданно)

*Да? А… а что же нам тогда делать?*

**Синешейка:**

*Не мешать мне.*

**Или, если есть Альдрих:**

**Синешейка:**

*Э-эй! Здесь есть живые! Впустите нас!*

Но ему никто не отвечает, изнутри не доносится и шороха.

**Синешейка:**

*Вы слышите? Мы здесь!*

Однако, и на этот раз никто не отвечает.

Синешейка, понимающе кивает головой и потирая подбородок (осознавая, что иного выхода нет), отходит в сторону, как к двери подлетает Эрика:

**Эрика:**

(тарабанит в двери)

*Впустите нас, впустите!*

**Синешейка:**

*Они этого не сделают.*

**Эрика:**

(ошарашенно)

*С чего ты взял?*

**Синешейка:**

(показывает на застреленную проводницу)

*Оглянись.*

Это только чудо, что они не подстрелили нас ещё на подходе к двери.

**Альдрих:**

(подходит к Эрике и теребит её за руку)

*Эрика, мы умрём, да?*

**Эрика:**

(злостно, но вскоре сменяет гнев на милость)

*Альдрих! Мы… мы не умрём. Никто не умрёт.*

*Даю тебе слово.*

**Синешейка:**

*Тогда, не мешайте мне.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

С окончанием диалогового фрагмента, начинается сцена - **сцена - 14 - дерзкое проникновение**; в коей Синешейка штурмует “**хвостовой-бронированный вагон**” и устраняет охрану.

**Сцена - 14 - дерзкое проникновение.**

Начало сцены: камера демонстрирует **общий план**, в коем Синешейка отходит в самый конец (откуда герои пришли) “**забронированного вагона**”. Герой, делает жест рукой в сторону, чем намекает Эрике и Альдриху (если тот есть) отойти в сторону, а сам тем временем, устремляет свой взгляд к укреплённой двери.

Камера переключается на **вид от первого лица** (из глаз), показывая, как секунду другую Синешейка рассматривает дверь, делает глубокие вдохи и длинные, слышимые выдохи.

Неожиданно, показываемая дверь начинает приближаться, герой бежит к ней, попутно выхватывая пистолет Colt (отнятый когда-то у Ультра) и делает порядка трёх выстрелов по петлям, чем ослабевает крепежи двери.

Затем, **камера отлетает в сторону - вбок**, берёт **2-ой средний план** и демонстрирует, как приближаясь к двери (с уже простреленными петлями), герой, в замедленной съёмке подпрыгивает и вышибает дверь ногой вовнутрь “**бронированного хвостового вагона**”.

Дверь со скрипом вырывается, давит под собой одного из солдат, что находился за ней, а герой, метким выстрелом, разбивает лампу освещения, погружая переднюю часть вагона в потёмки.

Слышится скрип проезжающей (выбитой) по полу двери, сдержанное дыхание протагониста и встревоженные возгласы охраны:

**Солдат-1:**

*Сука, что это такое было!?*

**Солдат-2:**

*Внимание! Внимание!*

**Солдат-3:**

*Я ничего не вижу, кто это был?*

Наступает тягучая пауза молчания, перед последующим геймплейным элементом.

**Конец сцены.**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

С окончанием сцены, игроку демонстрируется абсолютно тёмное помещение, в коем преобладают шорохи охраны и щелчки передёргиваемых затворов автоматов, а игрок, слышит голос одного из врагов:

**Солдат-4:**

*Всем приготовиться!*

*Открываем огонь по команде. Бить на поражение. Живым не выпускать!*

Внезапно, стартует “**QTE**” эвент, в коем, игрок, нажимая на определённые клавиши, провоцирует протагониста - Синешейку, воспользоваться боевым стилем - **ган-ката**.

Протагонист, ловко, быстро и красиво, под стильную боевую музыку, расправляется с противниками, поражая их в темноте вагона внезапными выстрелами из разных позиций (стоя, сидя, изогнувшись, из-за спины и т.д.). “Вспышками”, освещая себя и своё положение только на крайне короткий срок времени - выстрел.

Противники же не успевают дать отпор, только открыв беспорядочную пальбу, не попав в Синешейку ни разу и напротив - задевая своих союзников.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

“**QTE**” эвент, резко обрывается с гибелью в темноте последнего врага и “самостоятельным” прицеливанием героя в последнего противника - **Артишока**. Камера демонстрирует, как на вытянутой руке, протагонист целится во вражеского агента - **Артишока**, что встал над открытым ящиком с документами, угрожающе подняв масляную лампу.

Понимая проигрыш, Артишок обращается к Синешейке и его спутникам со следующими словами:

**Артишок:**

*Вы должны понимать, что я не могу позволить вам завладеть этими документами. Если они не прибудут к месту назначения, где будут уничтожены, то это сделаю я!*

**Эрика:**

(заходит в бронированный вагон, осматриваясь по сторонам)

*А что в этих документах особенного?*

**Артишок:**

*Ваш спутник, знает на это ответ.*

Эрика подходит к целящемуся Синешейки, вставая радом с ним и спрашивая:

**Эрика:**

*Что же в них такого особенного, что пришлось перебить столько людей?*

**Синешейка:**

(долго не решается ответить, оценивая обстановку и прыгая взглядом по локации)

*Чертежи. Ракетные технологии. Принципы лучевого воздействия. Информация по программированию сознания и оккультный синопсис. Места...*

**Артишок:**

(услышав достаточно, прерывает Синешейку)

*Вот, что его сюда привело! И вовсе не желание спасти кого-то!*

**Эрика:**

*Тогда, почему бы вам было просто не впустить нас?*

*Там… я не знаю… Обезоружить! Арестовать!*

**Артишок:**

*Риск был слишком велик. Мы не могли. Не имели права.*

**Эрика:**

(становится уже перед Синешейкой, будучи разозлённой)

*Кто же вам тогда дал право убивать? Как ту, проводницу.*

*Это же вы сделали, верно?*

**Артишок:**

*Война, милая, научила меня принимать тяжёлые решения и жертвовать во благо большинства. Как, когда-то пожертвовал собой наш отряд.*

**Эрика:**

(возмущённо)

*Но ведь сейчас не война!*

**Артишок:**

*Да… не война… Ты права. Именно поэтому, я сделаю всё, чтобы она не имела возможности повториться вновь!*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Диалог оканчивается, а агент **Артишок**, собирается разбить масляную лампу, чтобы уничтожить документы. Время замедляется и игроку, предлагается следующая возможность: **Выстрелить** и **Не стрелять**.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

* **Выстрелить**: игрок, не медлит и метким выстрелом убивает агента Артишок. Во время выстрела, Эрика испуганно вскрикивает, а сам Артишок, падает замертво, не успев разбить лампу.

Протагонист, самостоятельно подходит к ящику с документами, где отыскивает записи общества - “**ОрБэ**”. Спешно перелистнув страницы и убедившись в том, что это искомый предмет мисси, Синешейка прячет папку у себя за пазухой и двигается к двери “**чёрного хода**” из поезда.

Эрика (с ней Альдрих, что держит за руку; если жив), дрожащей походкой догоняет его, бросает на мёртвого агента Артишок взгляд и задаёт Синешейки один единственный вопрос:

**Эрика:**

*Разве нельзя было поступить иначе - по-человечески?*

Синешейка не отвечает ей, но останавливается, так-как как Эрику внезапно кто-то отталкивает в сторону, а у протагониста, выхватывает и отбрасывает пистолет. Герой, спешно оборачивается, где видит Агента Ультра (если та жива), что шла следом за протагонистами.

Разворачивается боевой элемент рукопашной схватки, в коем игрок побеждает агента Ультра. Попутно, во время самой битвы, замечая, как к “**хвостовому-бронированному вагону**”, сквозь другие вагоны, приближаются облака газа и бредут толпы **поражённых газом** людей.

Прежде, чем игрок победит противника, Ультра, потребует отдать ей документы:

**Ультра:**

*Они не твои! Не твои!*

*Ты не имеешь на них никакого права!*

Ожесточённо сражаясь, Ультра терпит поражение - протагонист наносит ей несколько сильных ударов и отталкивает к приближающейся толпе **поражённых газом** людей.

Яростно крича, агент Ультра “утонет” в толпах **поражённых газом** людей, что набросятся на неё, а экран спешно потемнеет, осуществляя переход повествования к последней **главе-5** сюжета.

* **Не стрелять**: игрок, либо не стреляет сам, либо не успевает по-времени, от чего, агент **Артишок** разбивает масляную лампу и поджигает документы.

Пожар стремительно распространяется, а сам Артишок, присев на стул и взирая за пожаром, расслабленно выдаёт:

**Артишок:**

(сбросив тяжкий груз с плеч)

*Вот и всё. Всё кончено.*

Синешейка разочарован случившемся и делает несколько шагов к Артишоку, нацелив на него пистолет, но Эрика, перехватывает Синешейку, опуская его руку:

**Эрика:**

*Не надо! Пожалуйста, хватит на сегодня смертей.*

**Синешейка:**

(через силу соглашается)

*Чёрт!*

Между тем, Артишок, понимая, что его не ждёт смерть, указывает на дверь “**чёрного хода**” и говорит:

**Артишок:**

*Если хотите спастись, вам придётся выйти в тоннель.*

*Одному только богу известно, что вы там можете встретить.*

*Однако это* (указывает на дверь) *единственный выход. Так что… идите.*

**Эрика:**

*А как же вы? Пойдёмте с нами!*

Артишок:

(усмехается)

*Хех-хе, нет. Я пожалуй откажусь.*

*Моя работа, завершается именно здесь.*

Артишок встаёт, провожает героев взглядом, как вдруг Эрику кто-то отталкивает в сторону, у Синешейки выхватывают пистолет и тоже отбрасывают. Герой спешно оборачивается, где видит Агента Ультра (если та жива), что шла следом за протагонистами.

Протагонист не успевает среагировать, как Ультра делает ему подсечку, Синешейка падает и вот, как ему нанесут новый удар, но именно в этот самый момент времени, агента Ультра, перехватывает агент Артишок.

Между ними, завязывается утомительная драка. Всё это на фоне приближающихся клубов газа из иных вагонов и толп **поражённых газом** людей.

Синешейка, кое-как встаёт, ему в этом помогает Эрика. Они буквально секунду следят за битвой, в коей Артишок явно проигрывает, как тот кричит им:

**Артишок:**

*Ну, чего вы стоите!? Спасайтесь! Я задержу её сколько смогу!*

Протагонист и Эрика с Альдрихом (если он есть), спешно бегут к двери “**чёрного хода**”, которую Синешейка выбивает, оборачиваясь и замечая, как агентов Артишок и Ультра, уже хватают хлынувшие в последний состав **поражённые газом** люди.

Экран спешно потемнеет, осуществляя переход повествования к последней **главе-5** сюжета.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. **Эрика и Ультра вместе** (включая: Альдрих жив или нет): с завершением прошлой (**главы-3**), где Эрика встречает агента Ультра, поскольку в прошлых главах Синешейка был убит, данная глава - стартует с геймплея за Эрику, которая следует за Ультра, что пробивает себе путь.

Попутно, осуществляются небольшие диалоговые вставки, в коих Ультра, относится к Эрике явно пренебрежительно, используя ту сугубо ради своих целей.

Действие, стартует прямиком с того самого момента, где закончилась прошлая глава - пожара в “**вагоне-ресторана**”. Герои спешно покидают локацию, переходя в вагон “**пассажирский вагон-второго класса (1)**”. Игрок, управляет “**Эрикой**”, которой предстоит следовать за агентом Ультра и оберегать Альдриха (если он есть)/защищаться самой, держа путь в “**хвостовой-бронированный вагон**”

Геймплей, стартует с призыва Ультра “шевелиться” Эрику и Альдриха (если он есть):

**Ультра:**

*Что ты там мешкаешь!?*

*Только вперёд и без всяких остановок!*

Игрок, ведёт своего персонажа за агентом Ультра, которая искусно (в рукопашную) расправляется (ломает шеи и т.д.) с противниками, одновременно с этим, самому игроку (Эрике), посредством неожиданных “**QTE**” вставок, предстоит уклоняться от атак **поражённых газом** людей.

Во время этого действа, перед игроком предстаёт ужасная картина бегства пассажиров поезда. Многие выпрыгивают из окон, кто-то запирается в купе. Сама же Ультра, не обращает никакого внимание на людей и идёт сугубо вперёд-напролом.

Нередко, она перешагивает ещё живых, а порой и использует их, как **манёвр отвлечения - щит**; толкает в сторону **поражённых газом** людей, что тотчас накидываются на бедолагу.

В конечном итоге, герои достигают первой “**информационной**” остановки - “**сцепки**”, между “**пассажирским-вагоном второго класса (1)**” и “**пассажирским-вагоном второго класса (2)**”; в коей Эрика жалуется на усталость, а заодно, даётся время передохнуть и игроку:

**Эрика:**

(пытается отдышаться)

*Хух, погоди.*

*Дай всего лишь минуту.*

**Ультра:**

*У нас на это нету времени!*

**Эрика:**

*Тогда, я не смогу идти дальше! У меня буквально нет сил.*

**Ультра:**

(провокационно)

*Ну что же, тогда желаю счастливо умереть.*

**Или, если Альдрих жив:**

**Эрика:**

(пытается отдышаться)

*Хух, погоди.*

*Дай нам всего-навсего минуту.*

*Мы выбились из сил.*

**Ультра:**

*У нас нет времени на передышку.*

**Альдрих:**

*Эрика, у меня болят ноги.*

**Ультра:**

*И пусть твой выродок заткнётся.*

Альдрих явно обижается на эти слова и прижимается к Эрике.

**Эрика:**

*Зачем вы так говорите? Зачем обижаете его?*

**Ультра:**

*А кто мне запретит это делать?*

(толкает)

*Неужто ты?*

Альдрих смотрит на Эрику, но та, в итоге не решается возразить.

**Ультра:**

*То-то и оно. Так что следи за своим выродком, и сама рот на замке держи.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

В итоге, персонажи покидают прошлую локацию, пройденный отрезок пути заполняется газом, а едва герои выходят в следующую локацию - “**пассажирский-вагон второго класса (2)**; как из открытого купе, на них налетают **поражённые газом** люди.

Приходится нелегко, так-как агента Ультра, удерживают сразу двое, ещё двое, напали на Эрику и Альдриха. Появляется “**QTE**” эвент, в коем игроку необходимо продержаться какое-то время, пока на помощь не придёт Ультра.

Эрика держится из последних сил, сдерживает натиск врагов, заодно защищает и Альдриха, но она слабеет, а игрок, слышит наставления агента Ультра:

**Ультра:**

*Борись! Борись!*

*Не давай им взять верх!*

Наступает момент, когда у Эрики не остаётся сил и враги практически добрались до неё с Альдрихом (если он есть), как на помощь приходит агент Ультра. Сзади, она разит противников одного за другим, после, подавая руку Эрике.

Игрок может заметить, как на мгновение, Ультра уже не кажется таким злостным антагонистом. Она даже улыбается, будучи рада выживанию Эрики, как позади героев раздаётся шум.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Двери “**сцепки**”, из коей герои вышли выбиваются, а в их нынешнее местоположение проникает газ и **поражённые газом** люди. Ультра принимается бежать дальше по вагону, о чём и извещает Эрику:

**Ультра:**

*Хочешь жить - беги! Беги, будто это последний раз в твоей жизни!*

Игроку, предстоит вести (бежать) Эрику и Альдриха (если он есть) вдоль вагона, огибая препятствия и уклоняясь от атак **пораженных газом** людей. Помимо этого, игрок не имеет права останавливаться, так-как за героями распространяется газ, а заодно и следуют враги - **поражённые газом** люди.

В случае остановки игрока или пропуска “атаки”, Эрика погибает и игра будет перезагружена с определённого момента повествования.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

После череды событий, герои достигают последней - второй “**информационной**” остановки - “**сцепки**” между “**пассажирским-вагоном второго класса (2)”** и “**забронированным-вагоном**”.

Все персонажи выдохлись, включая Ультра, что взирает на предстоящий пустой отрезок пути, о чём и говорит Эрике:

**Ультра:**

(переводит дыхание)

*Ну…*

*Добрались.*

Эрика, посмотрит туда же, куда смотрит и Ультра, не совсем понимая о чём идёт речь и произнося:

**Эрика:**

*Куда? Разве здесь будет безопасно?*

Между тем, вагон позади них, заполняется газом.

**Ультра:**

*Ха, а вот здесь, свою часть нашей сделки сыграешь именно ты.*

**Эрика:**

*О чём ты говоришь?*

**Ультра:**

*Увидишь.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Герои покидают “**сцепку**”, выходя к предпоследней локации - “**забронированному вагону**”. Когда-то богато обставленному для особых гостей, но теперь, принявшего форму разрозненного хаоса (описания из третьей главы) из заваленной и побитой мебели, и прочего обихода.

Двигаясь вдоль этого вагона, герои (как и в третьей главе) обнаруживают труп Лисы Эскерт - проводницы. Первым, тело находит Агент Ультра. Она присаживается у трупа и мельком изучает его, давая комментарий:

**Ультра:**

*Ты смотри, как же тебе не свезло подруга.*

Эрика приблизится, чтобы рассмотреть тело и спросит у Ультра:

**Эрика:**

*Её убили?*

**Ультра:**

*А ты слепая или тупая?*

**Эрика:**

(вспоминает, с кем она находится)

*Ну, да…*

**Ультра:**

*Хорошо, когда об этом признаются честно.*

**Или, если Альдрих жив:**

**Ультра:**

*Ты смотри, как же тебе не свезло подруга.*

Эрика с Альдрихом приближаются поближе и едва Альдрих увидит тело, как Эрика закрывает ему глаза:

**Эрика:**

*Она мертва, да?*

**Ультра:**

*А ты как думаешь, интеллектуалка?*

(указывает)

*Вон, гляди, дырка в груди.*

**Эрика:**

*Можно было и не оскорблять…*

**Ультра:**

*Да я смотрю, вы тут все в этой недостране альтернативно одарённые...*

*Что ты, что твой выкидыш.*

**Альдрих:**

*Эрика...*

**Эрика:**

*Зачем вы так говорите. Что лично “мы” вам сделали плохого?*

**Ультра:**

*Да ну? Я вообще удивлена, что вас немцев как нацию не уничтожили под корень, за то, что вы творили во время войны.*

**Эрика:**

*Дети не должны отвечать за ошибки…*

**Ультра:**

(нагло прерывает её)

*Да, да! Какие слащавые словечки.*

**Эрика:**

(откровенно признаётся)

*Не понимаю, как вас только могли взять в проводницы?*

**Ультра:**

(неприятно удивлена)

*Ты ещё глупее, чем кажешься на первый взгляд.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

С окончанием диалога, тотчас наступает сцена - **сцена - 15 - обман**; где Ультра заставляют Эрику обмануть охранников “**хвостового-бронированного состава**” и в дальнейшем проникнуть внутрь закрытой области.

Начало сцены: с окончанием диалога, герои подходят к укреплённой двери, что ведёт в “**хвостовой-бронированный вагон**”. Агент Ультра, на мгновение прижимается к двери ухом и затем, тихо отходит в сторону, прислоняясь к стене и обращаясь к Эрике со следующим словами:

**Ультра:**

*А теперь, начинай спектакль.*

*Это и будет твоей расплатой за то, что я тебя досюда тащила...*

**Эрика:**

(непонимающе)

*А… я не совсем понимаю…?*

**Ультра:**

*Плач, кричи, умоляй. Мне в общем-то плевать, главное, чтобы они приоткрыли дверь.*

**Эрика:**

*Но я… я… не знаю, как именно.*

**Ультра:**

*Скажи… что у тебя ребёнок умирает на руках.*

**Эрика:**

*Ты серьёзно? Предлагаешь вот так обмануть?*

**Ультра:**

*Более чем. Разве что у тебя есть другие предложения? Или может, ты желаешь встретиться с теми, кто вскоре придут по нашим пятам?*

**Эрика:**

(в итоге нехотя, но соглашается)

*Л-ладно.*

Эрика становится у двери, начинает тарабанить в неё, умоляя впустить следующими словами:

**Эрика:**

*Пожалуйста, кто-нибудь! Впустите нас! У меня на руках, умирает мой…*

*Мой…*

*Маленький мальчик!*

Эрике никто не отвечает, вынуждая её повторить прошлые слова, но уже более убедительно:

**Эрика:**

*Вы что, не понимаете? Нас же сейчас поубивают!*

*Эти смерти, будут сугубо на вашей совести!*

**Или, если Альдрих жив:**

**Ультра:**

*А теперь, начинай спектакль.*

*Это и будет расплатой за то, что я вас до сюда тащила.*

**Эрика:**

(непонимающе)

*А… что ты имеешь ввиду?*

**Альдрих:**

*Эрика, а что мы будем делать?*

**Эрика:**

(строго)

*Подожди, Альдрих!*

**Ультра:**

*Плач, кричи, умоляй. Мне в общем-то плевать, главное, чтобы они приоткрыли дверь.*

*Для убедительности, можешь использовать своего выродка.*

Альдрих, более не желая терпеть такого отношения к себе, ответит на слова Ультра:

**Альдрих:**

*Я, не выродок!*

**Ультра:**

*Да, ну!? Переубедишь может?*

Альдрих не отвечает Ультра и та, даёт Альдриху звонкую пощёчину, что мальчик аж падает в руки Эрике. Между тем, Ультра продолжает говорить:

**Ультра:**

(с отвращением в голосе)

*Вы оба живы, только благодаря мне! Пора бы и вернуть должок.*

*Приступай.*

**Эрика:**

*Но я… я… не знаю, как именно.*

**Ультра:**

*Скажи… что с тобой твой сын, и ты его не сможешь защитить.*

**Эрика:**

*Ты сейчас серьёзно?*

**Ультра:**

*Более чем. Разве что у тебя есть другие предложения? Или может, ты желаешь встретиться с теми, кто вскоре придут по нашим пятам?*

**Эрика:**

(в итоге нехотя, но соглашается)

*Л-ладно.*

Эрика, становится у двери, начинает тарабанить в неё, умоляя впустить следующими словами:

**Эрика:**

*Пожалуйста, кто-нибудь! Впустите нас!*

*Со мной мой… мой мальчик! Нам не выжить без вашей помощи!*

Эрике никто не отвечает, и тогда, ей на помощь приходит Альдрих:

**Альдрих:**

(жалобно)

*Нам некуда больше пойти.*

*Тут я, Эрика…*

Дверь скрипнет, шёлкнет засов и станет открываться, как Альдрих неожиданно для всех закончит свои слова:

**Альдрих:**

*И ещё одна злая тётя.*

Вдруг, приоткрывание двери остановится, а из-за неё, раздастся удивленный возглас одного из солдат:

**Солдат-1:**

*Ещё одна!?*

С окончанием диалога, дальнейшее развивается максимально стремительными темпами: Эрику ударяют сзади, она теряет сознание; камера берёт **общий план** и от **первого лица** Эрики, с мелкими просветами, игрок может рассмотреть, как Агент Ультра, подобно урагану - врывается в “**хвостовой бронированный вагон**”.

Следуют скоротечные звуки борьбы, стрельба, несколько взрывов-хлопков и “мигающее” освещение. Вскоре, агент Ультра возвращается и склонившись над стонущей от боли Эрикой, а также убирая в сторону протянутые к ней руки самой Эрики, произносит последние слова:

**Ультра:**

(успокаивающе)

*Ш-ш-ш, дорогуша. Всё хорошо, скоро газ убьёт тебя.*

Поглаживает Эрику по голове и продолжает:

**Ультра:**

*“Совет”, выражает тебе благодарность за оказанную помощь.*

Ультра осматривается по сторонам, задерживает свой взгляд в той стороне, откуда герои пришли, оканчивая свою речь:

**Ультра:**

*Прощай.*

Ультра покидает Эрику, а сама героиня теряет сознание. Демонстрируется беспросветная тьма. Спустя время, Эрика приходит в себя, обнаруживая, что газ уже просочился в локацию, где она находится сейчас, а сам “**хвостовой-бронированный вагон**”, полон трупов солдат и уничтоженных от контролируемого пожара ящиков с документами.

Между тем, Эрика замечает открытую дверь “**чёрного хода**”, куда и устремляется. Едва Эрика доходит до двери, что ведёт в туннель, газ и **поражённые газом** люди, прорываются внутрь “**хвостового-бронированного вагона**”. Эрика отчаянно спрыгивает в туннель.

**Или, если Альдрих жив:**

Следуют скоротечные звуки борьбы, стрельба, несколько взрывов-хлопков и “мигающее” освещение. Вскоре, агент Ультра возвращается и склонившись над стонущей от боли Эрикой, а также убирая в сторону протянутые к ней руки самой Эрики, произносит последние слова:

**Ультра:**

(успокаивающе)

*Ш-ш-ш, дорогуша. Всё хорошо, скоро газ убьёт вас обоих.*

*Но ты не переживай, мальчика я не тронула, он здесь, рядом с тобой.*

Поглаживает Эрику по голове и продолжает:

**Ультра:**

*“Совет”, выражает тебе благодарность за оказанную помощь.*

Ультра осматривается по сторонам, задерживает свой взгляд в той стороне, откуда герои пришли, оканчивая свою речь:

**Ультра:**

*Прощай.*

Ультра покидает Эрику, а сама героиня теряет сознание.

Спустя время, Эрика приходит в себя, её расталкивает Альдрих, что склонился над тётей и плачет, умоляя ту встать:

**Альдрих:**

(вытирает слёзы и сопит носом)

*Эрика. Эрика.*

*Пожалуйста, вставай. Мы должны идти.*

**Эрика:**

(утомлённым голосом)

*Альдрих…? Ты жив?*

**Альдрих:**

*Она меня не тронула. Но, нам пора идти, правда.*

Альдрих помогает Эрике встать, а камера демонстрирует, что газ уже просочился в локацию, где сейчас находятся персонажи. Сама же локация - “**хвостовой-бронированный вагон**” полна трупов солдат и уничтоженных вследствие контролируемого пожара ящиков с документами.

Между тем, Эрика замечает открытую дверь “**чёрного хода**”, куда и устремляется. Едва Эрика доходит до двери, что ведёт в тоннель, газ и **поражённые газом** люди, прорываются внутрь “**хвостового-бронированного вагона**”. Эрика с Альдрихом, отчаянно спрыгивают в туннель.

**Конец сцены.**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

На этом, повествование данной главы завершается и в зависимости от выбора игрока в прошлых главах - “раздельно” стартуя повествованием **главы-5.**

Глава 5 - Конец

Данная глава, является в повествовании последней и разделена на три сюжетных ветвления с различными концовками: **Синешейка (один); Синешейка и Эрика; Эрика (одна) с Альдрихом**.

Сюжет, продолжается с туннеля, куда протагонисты выпрыгивают, спасаясь от губительного газа и тех, кого этот газ поразил.

Но, прежде, с высоты птичьего полёта демонстрируется - **густозаселённая деревьями гора с тоннелем, в коем скрылся поезд “Адлер”.**

Вокруг тишина природа, сгущаются тучи и даже слышен отдалённый гром, как картинка замирает. Происходит вспышка фотокамеры, изображение приобретает вид выцветшей фотокарточки, а посредине экрана, будто набранное на печатной машинке, появляются числа и слова:

*1965*

*Неизвестно*

*Восточная Германия*

*Местоположение - неизвестно*

*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

Далее, повествование переносится к одному из персонажей (**главных героев: Эрика; Синешейка; Они оба**), что живы и действуют в зависимости от выбора игрока в прошлых главах.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. **Синешейка (один)** - похитив необходимые документы (**ОрБэ**) или нет, герой спрыгивает с поезда, оказываясь в длинном и тёмном туннеле.

Сам же поезд медленно уходит дальше, прямиком за его движением, неумолимо нарастает газовая завеса, что вынуждает героя двигаться вперёд (к выходу). По мере продвижения протагониста, по разным сторонам от него, среди тьмы туннеля, то и дело загораются зеленоватые глаза - пассажиры, что ранее выпрыгнули из поезда и стали жертвами газа.

Они ничего не производят и звука, лишь крайне медленно бредут в сторону героя, шаркая обувью. Некоторые из них, так и вообще стоят на месте.

Протагонист же, подгоняет игрока:

**Синешейка:**

*Нужно выбираться отсюда!*

Там-как герой спецагент, он быстр и не вступает в бой с медленными врагами, предпочитая миновать любой контакт, отчего и погибнуть от них не может. Тем не менее, совсем скоро, двигаясь по направлению к выходу из туннеля, протагонист заметит яркий бьющий луч будто дневного света, что распространяется из начала туннеля. О чём и информирует игрока:

**Синешейка:**

*Свет. Вон там дневной свет.*

Само собой, что игрок идёт на этот свет из тоннеля, но чем ближе он подбирается к нему, тем более явно свет перестаёт напоминать солнечный, а количество противников на пути - разительно увеличивается.

Внезапно, герой сам останавливается на секунду, высказывая своё предположение, а также замечая разлом в туннеле, который подпадает под этот неестественный свет:

**Синешейка:**

(с опаской)

*Нет… это вовсе не солнечный свет.*

*Но, что, если мне попытаться пройти через тот разлом? Вдруг, он каким-то образом выведет меня к поверхности.* \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Перед игроком, встаёт выбор, куда же персонаж будет двигаться дальше: **Идти на свет** или **Зайти в разлом**.

* **Идти на свет**. Выбрав этот вариант развития событий, герой последует на ярчайший свет, прикрывая глаза рукой, а заодно и доставая спрятанную портативную рацию из-за пазуха верхней одежды.

Протагонист, настраивая рацию на “передачу”, попытается связаться со своими работодателями, чтобы те его эвакуировали:

**Синешейка:**

*Посылка доставлена в бюро находок.*

*Повторяю.*

*Посылка доставлена в бюро находок.*

Рация героя издаёт помехи, и Синешейка тщетно пытается подобрать частоту, так-как туннель искажает сигнал. Во время этой операции, совсем не обращая внимания куда он идёт и не замечая редких бездыханных тел, что лежат по краям луча света.

**Синешейка:**

*Курьер срочно нуждается в транспорте.*

**Или, если документы были уничтожены:**

**Синешейка:**

*Груз затонул в Баренцево море.*

*Как поняли?*

*Груз затонул в Баренцево море.*

Рация героя издаёт помехи, и Синешейка тщетно пытается подобрать частоту, так-как туннель искажает сигнал. Во время этой операции, совсем не обращая внимания куда он идёт и не замечая редких бездыханных тел, что лежат по краям луча света.

**Синешейка:**

*Высылайте спасателей.*

В итоге, когда же герой понимает, что связаться со своими работодателями не выйдет, он поднимает глаза, камера берёт **крупный план**, и из-за плеч протагониста, демонстрируя ярчайшие лучи света прожекторов, а также некую одинокую фигуру в странных мешковатых одеяниях (костюме химзащиты), что явно выделяется там.

Герой ускорит шаг, выкрикнет:

**Синешейка:**

*Ау! Я вас вижу!*

И, едва протагонист это произнёс, как со стороны прожекторов, донесётся команда и последуют несколько автоматных очередей:

**Командир заставы:**

*Открыть огонь!*

Камера примет **общий план**, демонстрируя, что герой получил пару ранений и падает наземь, умирая на глазах игрока. Действительность теряет краски, пропадают контуры и очертания тоннеля, а игрок слышит, как к телу протагониста устремляются несколько человек.

Они обследуют умирающего Синешейку, тормошат его, лезут в карманы, как один из прибежавших говорит остальным:

**Неизвестный голос:**

*Ищите тщательнее!*

*При нём должны быть документы!*

**На этом, игра завершается, следуют титры.**

* **Зайти в разлом.** Выбрав этот вариант развития событий, герой проигнорирует ярчайший свет из тоннеля, а игрок направит протагониста к разлому.

Сам же протагонист, прокомментирует “свой” выбор следующими словами:

**Синешейка:**

*Лучше попытать счастье в другом месте.*

В итоге, герой достигает разлома в туннеле, что оказывается извилистым проходом, по верхней стенке коего, тонкой струйкой течёт зелёный газ, что и стал источником всех бед на поезде.

Помимо этого, едва герой заходит в разлом, как позади появляются толпы **поражённых газом** людей. Они, верно не желают допустить героя дальше, вскоре толпятся у прохода, что не оставляют протагонисту иного выбора, кроме как - двигаться дальше.

В итоге, всё, что остаётся герою, так это двигаться вперёд, достигая овальной пещеры, посреди коей, наполовину зарывшись в землю, лежит крупный **цилиндрический предмет**, освещаемый дневным светом, что проходит сквозь пробитый потолок, откуда капсула и упала сюда.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Игрок, приближает героя к цилиндрическому предмету, что при близком изучении, оказывается гладкой, но… расколотой капсулой из коей и сочится зелёный газ. Герой даже комментирует данное зрелище:

**Синешейка:**

(взбудоражено)

*Не может быть!?*

*Как оно здесь оказалось?*

А подбираясь ещё ближе и изучая данный объект, герой обходит капсулу стороной, где находит **маркировку официального герба Третьего Рейха** (орёл со свастикой).

Протагонист, уже было хотел удивиться, как его прерывает шум от пролетающего над дырой в потолке вертолёта. Герой немедленно поднимает глаза, к потолку, а после, как бы понимая, что за ним кто-то следит прямо сейчас, постепенно оборачивается.

Камера отлетает, берёт **общий план**, и едва протагонист полностью разворачивается к камере, как происходит вспышка фотокамеры. Картинка замирает, всё наполняется разводами, помехами и подписями - “**Конфиденциально**”; “**Секретно**”.

**На этом, игра завершается и идут титры.**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

1. **Синешейка и Эрика** - похитив необходимые документы (**ОрБэ**) или нет, герои спрыгивают с поезда, оказываясь в длинном и тёмном туннеле.

Сам же поезд медленно уходит дальше, прямиком за его движением, неумолимо нарастает газовая завеса, что вынуждает героев двигаться вперёд (к выходу).

По мере продвижения протагонистов, по разным сторонам от них, среди тьмы туннеля, то и дело загораются зеленоватые глаза - пассажиры, что ранее выпрыгнули из поезда и стали жертвами газа.

Синешейка, видя это, подгоняет Эрику с Альдрихом (если он есть):

**Синешейка:**

*Нужно двигаться! Нам нельзя здесь оставаться!*

**Эрика:**

*Куда же нам идти?*

**Синешейка:**

*Попробуем добраться до выхода.*

**Или, если Альдрих жив:**

**Синешейка:**

*Нужно двигаться! Нам нельзя здесь оставаться!*

**Эрика:**

*Куда же нам идти?*

**Синешейка:**

*Попробуем добраться до выхода.*

Едва герои тронутся с места, как Альдрих обратится к Эрике:

**Альдрих:**

*Эрика! Эрика! Здесь так темно...*

Мальчик явно боится темноты туннеля и прижимается к Эрике.

**Эрика:**

*Пока я с тобой – ничего не бойся.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Поражённые газом**, коих герои заметили раньше, теперь крайне медленно бредут к ним. Синешейке, приходится “разобраться” (используя **ган-ката**) с группой противников, вставших на пути-полукругом, подгоняя игрока и других персонажей:

**Синешейка:**

*Их слишком много! Я со всеми не справлюсь!*

*Нужно уходить!*

Игроку, не составит труда разобраться с группой окруживших героев противников используя **ган-ката**, хотя, если игрок будет мешкать и не защищать вовремя Эрику с Альдрихом, то они могут погибнуть. В таком случае, игра просто “загрузится” с определённого момента.

Продвигаясь дальше сквозь тоннель, вскоре, герои заметят ярчайший луч света, что бьёт из начала туннеля. Герои ненадолго остановятся, будут глядеть на этот необычный свет, как Эрика сорвётся с места и побежит к источнику света.

Однако, Синешейка догоняет её, хватает за руку и останавливая-удерживая говорит:

**Синешейка:**

*Куда это ты так рванула?*

**Эрика:**

(пытается вырваться)

*Пусти! Ты что, не видишь!? Там же выход наружу!*

Синешейка не отпускает руку Эрики продолжая и переубеждая её:

**Синешейка:**

*А теперь подумай, что может случиться, когда пассажирский поезд с особо ценным грузом, вдруг меняет свой курс и вскоре вовсе пропадает.*

*А позже, его пассажиров находят мёртвыми или живыми, но с очень странными симптомами.*

**Эрика:**

(возмущённо)

*И что же?*

**Синешейка:**

*Они могут не захотеть оставлять свидетелей.*

Эрика вырывает свою руку у Синешейки, но в итоге более не собирается действовать так опрометчиво и спрашивает:

**Эрика:**

(недовольно произносит, поддавшись уговорам)

*Тогда… куда нам деваться?*

**Синешейка:**

*Пока что, просто пойдём дальше.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Само собой, что игрок идёт на этот свет из тоннеля, но чем ближе он подбирается к нему, тем более отчётливо свет перестаёт напоминать солнечный, а количество противников на пути - разительно увеличивается.

Внезапно, герои останавливаются, поскольку замечают разлом в стене тоннеля, что освещён ярким светом из начала тоннеля. Герои (а заодно и игрок) решают, куда следует двинуться дальше:

**Синешейка:**

*Я считаю, необходимо пойти в тот разлом, в стене.*

**Эрика:**

*Думаешь, там у нас будет больше шансов?*

**Синешейка:**

*Ну, это хотя бы не так сильно смахивает на явную ловушку.*

**Или, если Альдрих жив:**

**Синешейка:**

*Предлагаю пойти в тот разлом, в стене.*

**Эрика:**

*Думаешь, там у нас будет больше шансов?*

**Синешейка:**

*Ну, это хотя бы не так сильно смахивает на явную ловушку.*

**Альдрих:**

*А почему мы просто не можем пойти на дневной свет?*

*Разве там не будет безопасно?*

**Эрика:**

*Дядя Роберт, считает…*

**Синешейка:**

(перебивает Эрику)

*Я считаю, нам не стоит стоять на месте.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Перед игроком, встаёт выбор, куда же герои будут двигаться дальше: **Идти на свет** или **Зайти в разлом**.

* **Идти на свет**. Выбрав этот вариант развития событий, герои последуют на ярчайший свет, прикрывая глаза руками и не замечая, что на земле, по краям от самих протагонистов, на краю освещаемой зоны, лежат бездыханные тела людей.

По мере продвижения персонажей вперёд, Эрика обратится к Синешейке со следующими словами:

**Эрика:**

(радостно произносит улыбаясь)

*Вот видишь, как просто? А ты мне и не верил.*

*А надо-то было просто идти на выход.*

*Мы уже почти…*

Эрика не заканчивает свою речь, поскольку звучит команда и раздаётся автоматная очередь:

**Командир заставы:**

*Открыть огонь!*

Камера примет **общий план**, демонстрируя, что герои получили несколько ранений и немедля падают наземь, умирая на глазах игрока. Действительность теряет краски, пропадают контуры и очертания тоннеля, а игрок, слышит, как к телам героев устремляются несколько человек.

Они обследуют тела, тормошат, проверяют карманы, как один из прибежавших говорит остальным:

**Неизвестный голос:**

*Ищите тщательнее!*

*Документы, это самое главное!*

Но тут, доносится голос ещё чей-то:

**Неизвестный голос-2:**

(весьма удивлённый от находки)

*Мальчик. С ними был мальчик!*

*Он ещё жив.*

**Неизвестный голос-3:**

*И его тоже.*

Последнее, что слышит игрок, это тихий голосок Альдриха, что направлен к уже умершей Эрике: “**Эрика...**”

**На этом, игра завершается, следуют титры.**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

* **Зайти в разлом.** Выбрав этот вариант развития событий, герои игнорируют ярчайший свет из выхода тоннеля. Едва герои добираются до разлома и собираются в него войти, как позади них нарастает газовая завеса и появляется большое множество **поражённых газом** людей.

 Синешейка, торопит персонажей спасаться в пещере:

**Синешейка:**

*Они идут, их много! Быстрее, все в разлом!*

Эрика, что пролазит первой и тянет за собой Альдриха (если тот жив), комментирует происходящее:

**Эрика:**

*Почему они нас преследуют?*

**Синешейка:**

*Такое чувство, будто они не хотят нас туда пускать.*

В итоге, всё, что остаётся героям, так это двигаться вперёд, достигая овальной пещеры, посреди коей, наполовину зарывшись в землю, лежит крупный **цилиндрический предмет**, освещаемый дневным светом, что проходит сквозь пробитый потолок, откуда капсула и упала сюда.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Герои, приближаются к цилиндрическому предмету, что при близком изучении, оказывается гладкой, но… расколотой капсулой, из коей и сочится зелёный газ, дальше уходя по потолку и через разлом в туннель.

Эрика, глядя на всё это говорит следующие слова:

**Эрика:**

*Значит вот он - источник всех бед…*

**Синешейка:**

*Похоже на то.*

Тем временем, Альдрих отходит от героев, он обходит капсулу стороной, что-то там разглядывает и вскоре подзывает остальных персонажей:

**Альдрих:**

*Эрика. Эрика, смотри!*

Но Альдриха, как обычно изначально не замечают и его словам не придают значения. Герои в это самое время пытаются понять: что же они нашли.

**Эрика:**

*Это же бомба, так?*

*Похоже на бомбу!*

**Синешейка:**

*Нет… Не совсем. Форма необычная.*

*Я не вижу боевой части. А если бы она была повреждена, то сдетонировала бы при падении.*

**Эрика:**

*А… а что, если началась та самая война, о которой столько все говорят?*

(истерит)

*Я должна срочно вернуться в Берлин! Сейчас же!*

Альдрих, вновь пытается привлечь внимание героев:

**Альдрих:**

*Эрика, посмотри на этот символ.*

Только сейчас, герои понимают, что упустили самое важное - недостаточно изучили объект. Протагонисты идут к Альдриху, камера облетает капсулу, центрируя и детально показывая **маркировку официального герба Третьего Рейха** (орёл со свастикой).

Никто из персонажей не ожидал здесь подобного встретить и потому, первой после непродолжительного молчания, подаёт голос Эрика:

**Эрика:**

(сбита с толку)

*Это… Этого не может быть!*

*Война давно завершилась.*

**Синешейка:**

*Но отголоски войны, будут нас преследовать ещё десятки лет.*

Разговор героев прерывается на шум вертолёта, что пролетает над дыркой в потолке пещеры. Персонажи немедленно поднимает глаза к потолку, а после, как бы понимая, что за ним кто-то следит прямо сейчас, медленно оборачиваются.

Камера отлетает, берёт **общий план**, и едва персонажи поворачиваются к камере лицом, как происходит вспышка фотокамеры. Картинка замирает, всё наполняется разводами, помехами и подписями - “**Конфиденциально**”; “**Секретно**”.

**На этом, игра завершается и идут титры.**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

1. **Эрика (одна) с Альдрихом** - спрыгивают с поезда самостоятельно или будут “выдуты” оттуда воздушном потоком по сюжету одного из ветвлений. В итоге Эрика (одна) с Альдрихом, оказываются в длинном тёмном тоннеле

Сам же поезд медленно уходит дальше, прямиком за его движением, неумолимо нарастает газовая завеса, что вынуждает героев двигаться вперёд (к выходу).

По мере продвижения протагонистов, по разным сторонам от них, среди тьмы туннеля, то и дело загораются зеленоватые глаза - пассажиры, что ранее выпрыгнули из поезда и стали жертвами газа.

**Эрика:**

*Я должна отсюда выбраться, во что бы то ни стало!*

**Или, если Альдрих жив:**

**Эрика:**

*Альдрих, соберись, мы должны двигаться дальше!*

**Альдрих**

*Эрика, куда же мы пойдём?*

**Эрика:**

(откровенно признаётся)

*Я… не знаю.*

*Но лучше бы куда подальше отсюда.*

Едва герои тронутся с места, как Альдрих обратится к Эрике:

**Альдрих:**

*Эрика. Эрика. Здесь темно.*

Мальчик явно боится и прижимается к Эрике.

**Эрика:**

*Просто возьми меня за руку.*

*Всё будет в порядке. Я обещаю тебе.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Поражённые газом**, коих герои заметили раньше, теперь крайне медленно бредут к ним. Эрике, приходится уклоняться от атак, о чём сообщает Альдриху:

**Эрика:**

*Не смотри на них! Не смотри на них, Альдрих!*

*Только слушай мой голос и будь рядом!*

Если же игрок будет медлить, или много ошибаться при “защите” Эрики, то она, равно, как и Альдрих - могут погибнуть.

**В этом случае, происходит неожиданная концовка,** в коей: **поражённые газом**, хватают Эрику (неважно, одна она или с Альдрихом) и под её истошный вопль - утаскивают в темноту и газовую завесу.

Проходят минуты, кадр смещается к Альдриху или пустоте (если Эрика одна), что направлен во тьму, где пропала Эрика. Постепенно, камера увеличивает демонстрационный план, пока из темноты не покажутся два зелёных глазах и не проявляются очертания Эрики.

**На этом, игра оканчивается, идут титры.**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

В другом случае (**по умолчанию**), продвигаясь дальше сквозь тоннель, вскоре, Эрика (одна) и Альдрих заметят ярчайший луч света, что бьёт из начала туннеля. Протагонисты остановятся, будут глядеть на этот необычный свет несколько секунд, как Альдрих выпустит из рук ладонь Эрики и сделает порядка пяти шагов к свету. Затем, он развернётся к Эрике, укажет ей в том направлении, а она, скажет ему в ответ:

**Эрика:**

*Ты прав. Там выход.*

**Альдрих:**

*Мы же пойдём туда, верно?*

Но Эрика не даёт ответа. Она только подходит к Альдриху, берёт его за руку, проходя ещё несколько метров вперёд, пока отчётливый свет из начала тоннеля, перестаёт напоминать солнечный, а количество противников на пути - разительно увеличивается.

Внезапно, Эрика (одна) и Альдрих останавливаются, поскольку замечают разлом в стене тоннеля, что освещён ярким лучом светом из начала тоннеля. Эрика (а заодно и игрок) решает, куда следует двинуться дальше:

**Альдрих:**

*Эрика, а ты уверена, что мы должны идти на этот свет?*

*Почему-то, он меня пугает…*

Эрика вновь не даёт Альдриху ответа, решая, куда двинуться дальше.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Перед игроком, встаёт выбор, куда же герои будут двигаться дальше: **Идти на свет** или **Зайти в разлом**.

* **Идти на свет**. Выбрав этот вариант развития событий, герои последуют на ярчайший свет, прикрывая глаза руками и не замечая, что на земле, по краям от самих протагонистов, на краю освещаемой зоны, лежат бездыханные тела людей.

По мере того, как герои продолжают идти, Эрика обращается к Альдриху:

**Эрика:**

*Вот видишь, я же обещала, что мы отсюда выберемся?*

**Альдрих:**

(не скрывая улыбки)

*Правда.*

*Ты ведь мне никогда не врёшь.*

Вдруг, Альдрих останавливается и встаёт перед Эрикой. Он прижимается к ней, а после, подняв взгляд произносит:

**Альдрих:**

*Эрика, прости, что порой я тебе грублю и бываю непослушным*.

Откровение Альдриха растрогало Эрику. Видно, как её глаза намокли, и она готовится что-то сказать, но тут раздаётся автоматная очередь и слышна команда со стороны источника света при выходе из тоннеля:

**Командир заставы:**

*Открыть огонь!*

Камера примет **общий план**, демонстрируя, что Эрика получила несколько ранений и оседает наземь, умирая прямиком на глазах у Альдриха.

Дальнейшее, демонстрируется от лица Альдриха, что смотрит на свои испачканные в крови Эрики руки, оборачивается и замечает бегущих к нему солдат в костюмах химзащиты.

Яркость нарастает, мальчика слепят фонари, прикреплённые к винтовкам, и он закрывает глаза.

**На этом, игра обрывается и идут титры. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

* **Зайти в разлом.** Выбрав этот вариант развития событий, герои игнорируют ярчайший свет из выхода тоннеля. Едва герои добираются до разлома и собираются в него войти, как позади них нарастает газовая завеса и появляется большое множество **поражённых газом** людей.

Эрика, первой пропускает в разлом Альдриха и лезет прямиком за ним. Однако, Эрику хватает за ногу один из **поражённых газом**, отчего мальчик паникует:

**Альдрих:**

*Эрика! Эрика! Он схватил тебя!*

**Или, если Эрика одна:**

**Эрика:**

(с яростью говорит напавшему на неё)

*Отвали!*

К счастью, Эрика, посредством игрока и **нажатия появляющихся клавиш** - отбивается. Она, в страхе за мальчика, прижимает к себе Альдриха и вскоре, персонажи двигаются дальше по извилистым путям, достигая овальной пещеры, посреди коей, лежит крупный цилиндрический предмет, освещаемый дневным светом, что проходит сквозь пробитый потолок, откуда капсула и упала сюда.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Герои, приближаются к цилиндрическому предмету, что при близком изучении, оказывается гладкой, но… расколотой капсулой, из коей и сочится зелёный газ, дальше уходя по потолку и через разлом в туннель.

Эрика, глядя на всё это говорит следующие слова:

**Эрика:**

*Значит вот он - источник всех бед…*

**Альдрих:**

*Эрика, что это? Это бомба?*

**Эрика:**

*Похоже на то.*

**Или, если Эрика одна:**

**Эрика:**

*Значит вот он - источник всех бед… Осталось только понять, как отсюда выбраться на поверхность.*

Неожиданно, Альдрих самостоятельно отходит от Эрики, обходит капсулу, что-то там видит и подзывает тётю к себе:

**Альдрих:**

*Эрика. Эрика, смотри!*

Игрок, ведёт Эрику к Альдриху (или исследует локацию самостоятельно), обнаруживая **маркировку официального герба Третьего Рейха** (орёл со свастикой). Увидев это, от неожиданности, Эрика вздрагивает и отступает назад, произнося:

**Эрика:**

*Н-нет! Это невозможно!*

Едва Эрика это произнесёт, как слышится шум вертолёта, что пролетает над дырой в потолке пещеры. Эрика (одна) и Альдрих, немедленно поднимают глаза к потолку, а после, как бы понимая, что за ними кто-то следит прямо сейчас, медленно оборачиваются.

Камера отлетает, берёт общий план, и едва персонажи поворачиваются к камере, как происходит вспышка фотокамеры. Картинка замирает, всё наполняется разводами, помехами и подписями - “**Конфиденциально**”; “**Секретно**”.

**На этом, игра завершается и идут титры.**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Персонажи

##

## Главные герои:

“Спящий” Агент ***Синешейка***, он же - *Роберт Нотбек* (легенда), предположительно 34 года. С его слов: “*едет в Берлин по спец распоряжению советской комендатуры, чтобы подтвердить или опровергнуть своё сотрудничество в ходе войны с нацистами*” (легенда).

На самом деле - *Роберт Нотбек* - сотрудник вневедомственной организации, под названием “**Бюро**”, чья деятельность, это поиск, присвоение и дальнейшая перепродажа различных внеземных и оккультных артефактов.

**Особенность:** обладает боевым стилем “*дуэльного боя на пистолетах*” - **ган-ката**. Предпочитает резкое и неожиданное нападение, где следует сражаться сразу с несколькими противниками.

В бою, прекрасно себя чувствует в закрытых пространствах, всячески используя окружение.

**Внешность и манера общения**: высокий рост (около 180 см.), телосложение худощавое, высокий подбородок, глубоко посаженные глаза и короткие чёрные волосы.

В общении учтив, вежлив, никогда не повышает голос и не срывается. Своим непоколебимым спокойствием чем-то напоминает машину.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*Эрика Мюллер* - Молодая девушка в возрасте 22 лет. Род её деятельности неизвестен, тем не менее, она сопровождает своего племянника Альдриха из Дрездена в Берлин, где тот проходил лечение болезни верхних дыхательных путей (приступов, когда мальчик начинает задыхаться).

**Особенность:** Как и все девушки “своего” возраста, Эрика добродушна и чиста. Тем не менее, она не привыкла видеть кровь и насилие, пускай и росла в послевоенное-восстановительное время своей разделённой страны.

**Считает “западных” немцев предателями, поскольку те поддались капиталистической пропаганде.**

**Внешность и манера общения**: низкого роста (около 158 см), обладает двумя косичками (длинной чуть дальше плеч), блондинка. Внешность её правильная: красивые голубые глаза, маленький вздёрнутый носик; будто, девушка сошла с пропагандистских “расовых” плакатов третьего рейха.

В общении проста, не скупится на эмоции и злится, когда её мнение не совпадает с мнение других людей. Тем не менее, она доверчива, легка на подъём и крайне зависима от авторитета чужого человека (что превосходит её в уме и/или силе).

**Альдрих Бергер** - Племянник Эрики, самый обычный мальчик 12 лет. От ситуации бывает капризный, страдает страхом темноты и приступами “удушья”. Склонен слушаться, когда его тётя, имеет достаточно “доверия”. В истории, чаще всего выступает слушателем и “способом разрядки” сложной ситуации.

## Противники:

Агент **Артишок** - он же - Владислав Тихоходов (настоящее имя и фамилия), 45 лет, заслуженный (тайно) шпион РККА, в годы войны, отличившийся серией безупречно выполненных диверсий.

По недостоверной информации - участник общесоюзнической диверсионной группы SE-2, что принимала участие в ликвидации видного генерала Гитлеровской Германии - Гельмута Коха.

***Перехваченное “Бюро” радиосообщение Агента Артишока, датированное 1965 годом:*** “*Ты же понимаешь, что это не моя специализация? Моё дело - подсмотреть, взорвать, пустить под откос…*”

Сопровождает в дополнительном “хвостовом вагоне” особые документы - “секреты нацистов”, в частности - записи общества “**ОрБэ**”.

**Особенность:** Мастер саботажа и внешней разведки.

В пистолетной Дуэли, может составить небольшую конкуренцию **Синешейке**, пускай и не владеет данным видом боя, из-за чего, в итоге проигрывает схватку.

**Именно Артишок, доставляет машинистам в локомотив распоряжении о смене курса движения поезда. Во время игры, именно он проходит мимо и толкает героя плечом.**

**Внешность и манера общения**: Внушительный по своей мышечной массе и рельефности мужчина (это отсылка к “обучению”, где действие происходит за такого же внешне похожего персонажа), при этом, обладающего средним - 178 см. ростом. Черты лица грубые, не соответствующие характеру.

В общении, это отзывчивый и добрый человек, что всячески прячет данные проявления эмпатии под личиной долга и преданности. Поэтому, изначально кажется грубым и не идущим на уступки.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

“Спящий” Агент **Ультра** - Энни Эванс (настоящее имя и фамилия), предположительно 27 лет. Её истинная биография неизвестна, однако, оперативный отдел “Бюро”, считает, что агент Ультра, была взята и воспитана “Советом” из детского приюта в Польше.

Таким образом, создав идеального и преданного агента, что будет защищать цели “Совета”.

Является сотрудницей вневедомственной и конкурирующей с “Бюро”, организации - “Совет”. Их цели идентичны, за исключением того, что “Совет” не продаёт, а сохраняет найденные артефакты. Возможно, чтобы позже, за особые “дотации” (расположения/послабления) предоставить их той или иной державе (блоку).

Задача же Агента **Ультра** - ликвидация **Синешейки** и уничтожение записей общества “**ОрБэ”**, чтобы те не попали в чужие руки. Ради этой цели, воспользовавшись своей удивительной способностью к “мимикрии” и выдавая себя за проводницу. Активируясь, когда случайно знакомится с **Синешейкой**.

**Особенность:** агент Ультра - специалист в области мимикрии и рукопашного боя. Из-за последнего, являясь крайне опасным противником для всех остальных агентов, что присутствуют на поезде.

**Если герой - Сиинешейка пощадит агента Ультра**, то та появляется уже в самом конце истории (хвостовом вагоне), вновь нападая.

**Внешность и манера общения**: рост маленький - 165 см; внешность опрятная - привлекательная, крайне сильно напоминая изображение **женщин-клепальщиц** из американской пропаганды в годы второй мировой войны; Брюнетка с короткими вьющимися волосами и карими глазами.

**Мимикрируя** - ведёт себя любезно, располагающе; когда же сбрасывает фальшивую маску, представая - грубой, волевой и целеустремлённой особой, коей плевать на окружающих.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Преследователи** - они же - поражённые газом люди; обычные пассажиры поезда “Адлер”, что надышались проникшим внутрь вагонов и купе газом.

Вследствии поражения этим неизвестным газообразным веществом, у “поражённых” наблюдается резкая перемена в поведении, а также изменение радужки глаза на ярко-зелёный оттенок. Чем-то напоминая фосфоресцирующий цвет морских обитателей.

В плане **поведения**, у поражённых, внезапно обостряется чувство непреодолимой паники, соседствующая с галлюцинациями неизвестной природы-описания, от коих, надышавшийся газом человек, активно и тщетно пытается избавиться.

Впрочем, неизвестно, в какой степени после поражения газом, человек продолжает осознавать себя и пытаться контролировать неминуемо протекающий процесс безумия и дальнейшего разрушения личности.

## Иные:

**Карл Фишер** - машинист, в сюжете не фигурирует.

**Арне Шульц** - помощник машиниста, в сюжете не фигурирует.

*Объявляет об экстренной ситуации в поезде, когда случается инцидент с газом. Одновременно с этим, сообщает, что машинист погиб.*

**Карла Ауэр -** *приветливая девушка, что погибает на глазах героев/героя (*её убивают поражённые газом люди, что затаскивают девушку в купе*).*

Убирается в одном из купе до наступления инцидента.

**Генрих Куш -** *пытается спасти пассажиров, но будет убит поражёнными газом*” (он сдерживает “их”, пока толпа людей устремляется в следующий вагон).

**Лиса Эскерт -** проходит мимо героев/героя до инцидента, идя навстречу из вагона-ресторана.

*Герои находят её труп с огнестрельным ранением в забронированном вагоне.*

**Марта** и **Джозеф Кавендиш -** старая пожилая пара. Где: Марта - приветливая женщина; Джозеф - занудный и недовольный старик.

Семья **Шёнау** - Джерит, Минна и их сын Изаак. Обычные приветливые люди.

**Леон Шауман -** молодой и нетерпеливый мужчина, коему нравится пассажирка из соседнего купе.

**Надежда Хоуп** - молодая девушка с завышенным чувством собственной важности, которая не доверяет словам мужчин.

**Николас Фишер -** нервный мужчина средних лет, полного телосложения. Зажиточный, занимается промышленностью.

**Рето Тойер -** приветливый бармен из вагона-ресторана. Не скупится на острое словцо и намёки.

**Саша Пургольд -** крайне осторожная молодая женщина, что разносит напитки и еду в вагоне-ресторане. Обладательница удивительно “стеснительного” голоса.

Семья **Закс** - **Фрида** и её дочь-подросток Сюза.

Семья **Дайс** - Александр, Оделия и их мама (тёща) Марта. Последняя, почему-то постоянно бормочет о каком-то грузе и желает поскорее покинуть поезд.

**Кристофер Вебер** - грустный мужчина, что оплакивает умершую жену и просит оставить его.

Семья **Куш** - Вилбер и Зельда; крайне недовольны, что едут в одном купе с семьёй Охман.

Семья **Охман** - Отто и Марта; крайне недовольны, что едут в одном купе с семьёй Куш.

## Раздел, посвящённый поезду (как выглядит, из чего состоит и т.д.)

## **Внешний вид поезда:**

Представлен в виде “футуристического”, несуществующего концепта - **Locomotive Concept Retro.** Совмещая необычные (невозможные размеры), внешнюю и внутреннюю красоту обстановки.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##

## **Вид внутри (купе и вагоны):**

Несмотря на богато обставленный интерьер и дизайн (внутри) поезда, он вовсе не рассчитан на исключительно “богатых” пассажиров. Об этом свидетельствует разделение “купе” на “1” и “2” классы.

Разнятся они в частоте обслуживания, а также внутреннему обустройству.

Так, *купе “1” класса* - обставлено диванами с дорогой обивкой; модным, дизайнерским вырезом - столиком на ножке; крохотным комодом и шкафом для верхней одежды.

*Купе “2” класса* - представлены более “просто”. Здесь нету излишеств и дополнительных удобств: два дивана, по обе стороны купе; небольшой столик посредине и два “откидных” спальных места практически у потолка.

*Пассажирские вагоны* - представлены, как продолговатые коридоры, по одной стороне коих (правой) расположены раздвижные дверцы купе. Сам же переход между вагонами, осуществляется по обыденной, защищённой “сцепке”, закрытой продолжением кузова поезда.

На каждой сцепке, расположены двери, по коим пассажиры заходят и выходят с поезда, но во время игры, они будут намертво закрыты и открываются исключительно со специального ключа (отсутствует в сюжете).

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## **Очерёдность и расположение вагонов (по убыванию):**

## ***Локомотив*** *-* ***состав-вагон персонала*** *(доступ закрыт) -* ***вагон первого класса*** *(1) -* ***вагон первого класса*** *(2) -* ***вагон ресторан-двухэтажный*** *-* ***вагон второго класса*** *(1) -* ***туалетная комната*** *-* ***вагон второго класса*** *(2) -* ***пустой забронированный вагон*** *-* ***бронированный хвостовой вагон****.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## **Население поезда и их расположение:**

* **Локомотив: Машинист (Карл Фишер);**

**Помощник (Арне Шульц)** “*объявляет об экстренной ситуации в поезде, когда случается инцидент с газом. Одновременно с этим, сообщает, что машинист погиб*”**;**

**Кочегар (отсутствует в истории) -** доступ к локации (***локомотив***) закрыт.

* **Вагон персонала: Проводница (Энни Эванс)** “*агент Ультра, что активируется при знакомстве с главным героем - Синешейкой*”;

**Проводница (Карла Ауэр)** “*приветливая девушка, что погибает на глазах героев (*её убивают поражённые газом люди, что затаскивают девушку в купе*)*”;

**Проводник (Генрих Куш)** “*пытается спасти пассажиров, но будет убит поражёнными газом*” (он сдерживает “их”, пока толпа людей устремляется в следующий вагон);

**Проводница (Лиса Эскерт)** “*герои находят её труп с огнестрельным ранением в забронированном вагоне*” - доступ к локации закрыт изначально, а позже, забаррикадирован.

* **Вагон первого класса 1:**

**купе №1:** пожилая чета **Марта** и **Джозеф** Кавендиш**;**

**купе №2:** молодая семья - **Джерит**, **Минна**, и сын **Изаак Шёнау; купе №3:** здесь расположились главные герои истории**;**

**купе №4:** заперто - там едут некие дипломаты.

* **Вагон первого класса 2:**

**купе №1: Леон Шауман** - молодой мужчина, коему нравится пассажирка из другого купе**;**

**купе №2:** пустует, убирается проводницей **Карлой Ауэр;**

**купе №3: Надежда Хоуп** - юная девушка, которая хочет избавиться от назойливого внимания, со стороны пассажира из первого купе**; купе №4: Николас Фишер** - богатый мужчина средних лет, занимающийся промышленностью.

* **Вагон-ресторан двухэтажный: Бармен** - **Рето Тойер** - разливает напитки и готовит еду; **Официантка** - **Саша Пургольд** - молодая женщина, разносит напитки и еду.

**Посетители**: разные люди, что весело проводят время; таинственный мужчина в шляпе; некий молодой мужчина в окружении красивых девушек, что разбрасывается деньгами.

* **Вагон второго класса 1:**

**купе №1:** заперто - группа мужчин, весело там что-то отмечают, распивая алкогольные напитки;

**купе №2: Фрида Закс**, едет со своей дочерью **Сюзой**, занята написанием книги;

**купе №3:** семья средних лет - **Александр** и **Оделия Дайс**, едут совместно со своей мамой (тёщей) **Мартой Дайс**;

**купе №4:** - заперто - закрывается перед носом игрока, внутри, молодая женщина пытается успокоить группу своих детей: двух мальчиков и девочку.

* **Туалетная комната -** после активации “**Синешейки**” происходит кратковременная битва с агентом **Ультра** (*пощадить - встретить позже/убить*). Ликвидация Ультра может быть осуществлена разными способами, но в любом случае, это будет бесшумно.
* **Вагон второго класса 2:**

**купе №1:** едет крупная (безымянная) семья из шести человек;

**купе №2: Кристофер Вебер**, грустный мужчина, что оплакивает умершую жену и просит оставить его;

**купе №3:** одинокая и безымянная женщина, что смотрит в окно и не обращает внимания на героя;

**купе №4:** не радые такому соседству (две семьи) пассажиры, что вечно ссорятся - **Вилбер** и **Зельда Куш** / **Отто** и **Марта Охман**.

* **Забронированный вагон** - пуст, изначально закрыт. Представлен в виде хорошо обставленного “помещения” для принятия пищи и отдыха.
* **Хвостовой бронированный вагон -** изначально закрыт.

Здесь расположился **Агент Артишок** и **пятеро сопровождающих солдат**. Сам состав, изнутри выполнен в строгих военных - фортификационных традициях. Есть места для сна, принятия пищи, справления нужды. Большую часть пространства, занимают ящики с перевозимыми “секретами нацистов”.

Список и название сцен:

# **Сцена - 0 - пробуждение** - происходит во “вступлении игры” и знакомит игрока с управлением, и возможностями игры.

1. **Сцена - 1 - особая цель** - происходит в главе-1 и знакомит игрока с одним из протагонистов истории - Синешейкой.
2. **Сцена - 2 - маски сброшены** - происходит в главе-1 и сообщает игроку о том, кем именно является Роберт Нотбек.
3. **Сцена - 3 - новые знакомства** - происходит в главе-2 и в коей, главный герой этой главы - **Синешейка**, заходит в купе и знакомится с другими персонажами: **Эрикой и Альдрихом**.
4. **Сцена - 4 - пора бы освежиться** - происходит в главе-2 и в коей, герой самостоятельно встаёт, просит прощения у Эрики и выходит из купе.
5. **Сцена - 5 - смена курса** - происходит в главе - 2 и в коей, герой узнаёт неожиданные подробности о том, что поезд пойдёт до Берлина по иному пути.
6. **Сцена - 6 - мрачный поезд** - происходит в главе - 3 и в коей, Эрика, узнаёт о чрезвычайной ситуации в поезде, после того, как тот входит в туннель.
7. **Сцена - 7 - бегство** - происходит в главе - 3 и в коей, героиня станет свидетельницей паники, массовой резни и дальнейшего бегства пассажиров в следующее купе.
8. **Сцена - 8 - счастливое стечение обстоятельств** - происходит в главе - 3 и в коей, Роберт Нотбек (Синешейка) спасает Эрику и Альдриха (или только одну Эрику).
9. **Сцена - 9 - вынужденный союзник** - происходит в главе - 3 и в коей, Энни Эванс (Ультра) спасает Эрику и Альдриха (или только одну Эрику).
10. **Сцена - 10 - обратного пути нет** - происходит в главе - 4 и в коей, Эрика с Альдрихом, сбегают из вагона-ресторана, спешно закрывает за собой двери “**сцепки**” между вагонами, оказываясь внутри “**забронированного вагона**”.
11. **Сцена - 11 - неожиданное нападение** - происходит в главе - 4 и в коей, появляется агент Синешейка, что вступает в схватку с Артишоком и убивает солдат.
12. **Сцена - 12 - второе вступление** - происходит в главе - 4 и в коей, игроку демонстрируется, как “**Синешейка”** расправляется с парочкой поражённых газом людей, а само повествование, стартует в середине “**пассажирского вагона-второго класса**” (1).
13. **Сцена - 13 - особый план** - происходит в главе - 4 и в коей, протагонист изберёт иной путь, как попасть в “**хвостовой вагон**”.
14. **Сцена - 14 - дерзкое проникновение** - происходит в главе - 4 и в коей, Синешейка штурмует “**хвостовой-бронированный вагон**” и устраняет охрану.
15. **Сцена - 15 - обман** - происходит в главе - 4 и в коей, Ультра заставляет Эрику обмануть охранников “**хвостового-бронированного состава**” и в дальнейшем проникнуть внутрь закрытой области.