

Картонка

The Inside. Акт-1

книга-игра



Версия текста: 2

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Ключи

- Имя
- Пинок
- Положительно
- Да, стоит.
- Нет, не стоит.
- Битый телик
- Телик
- Браузер
- Смайл
- Бумага
- Флешка и ноут

Осколки

Карманная сверхновая: ____

Отношения с Ан

Безмолвие: ____

Цикл 1: ____

Инвентарь

Плюшевый кролик: ____

Деревянная бита: ____

Солнцезащитные очки: ____

Флешка: ____

Бумаги: ____

1

Акт #1 - Пробуждение

Прохлада. Вы почувствовали лёгкий ветерок. Глаза произвольно открылись, а перед лицом оказался маленький вентилятор. Тонкие, аккуратные ручки держались за самое основание.

Тут вы и поняли, что это тело не принадлежит вам.

Краем глаза вы заметили тёмные локоны, лежавшие на плечах. Вы попытались покрутить головой, осмотреться, но тело упорно сопротивлялось. Где-то в глубине вы ощутили щекочущее чувство, будто оно знало ваши слабости и целилось прямо в них. Сдавленно выдохнув, уста заговорили:

- Здравствуй - голос прозвучал радостно, но в тоже время спокойно - Кто ты? Что ты забыл в моей голове?

Тем не менее он звучал знакомо. Эта девушка... казалось, вы знали её когда-то. Только теперь почему-то не могли вспомнить. Как её звали? Вас подводит память, и голова пуста. Её имя вертится на языке.

(...), ✎ «Безмолвие» +1 — (35)

(Моё имя...) Вы замешкались. Это были мысли, не слова, которые вы старались проговорить, но так и не смогли., ✎ ✓ «Имя» — (35)

2

Притянув к себе ноутбук, Ан нажала на кнопку запуска. Вас встретила эмблема глаза и первое окно. Это был текстовый документ со словами:"- Можешь составить мне компанию? :) \Жду тебя, @AnsWord". Закрыв всплывшее окно, вы смогли полностью рассмотреть рабочий стол. Первое, что вы зацепили взглядом - обои. На них были изображены искажённые лица людей, их глючные изображения и отвратительная цветокоррекция, которая мешала разглядеть их. Было очень сложно понять, но оказалось, что здесь были изображены три человека.

На рабочем столе было мало кликабельных кнопок, но они были.

Браузер. — (44)

Иконка с изображением смайлика. — (74)

Выйти. — (46)

3

Дверь позади уже исчезла. Туман поглотил и её.

Впереди, но уже с левой стороны виднелась ещё одна дверь. На абсолютно белой плоскости было выведено чёрной краской: "Выкиньте ключ." Подчерк был еле разборчив, такой словно его писали в спешке.

(Открой)

Ан попыталась дёрнуть ручку, но, как и следовало ожидать, дверь была закрыта.

- Не, угх, поддаётся! - девушка всё ещё старалась открыть дверь. Даже бросив на то все свои силы, дверь бы не открылась, лишь оторвалась бы ручка.

Но всё же... стоит ли пробовать?

Если отмечено «Ключи/Пинок» или в наличии 1 «Инвентарь/Деревянная бита»: **Выбить дверь! — (79)**

Нет, ведь это бессмысленно — (84)


4

- Правда? - ладони скрестились в замочек, а скулы лица напряглись, выдавливая улыбку.

(Я всё равно не смогу покинуть это тело)

По коже поползли мурашки. Это чувство... оно было похоже на вдохновение, воображаемые крылья за спиной. Вот что для неё счастье?

- Я рада. Теперь мне будет не так одиноко - Ан повела в воздухе рукой, изображая дирижёра. Как смешно она показывала своё облегчение.

Если выполнено условие: «Осколки/Карманная сверхновая» - 1: **(Но ты всё равно выглядишь жалко в своём одиночестве)**,  «Карманная сверхновая» +1 — (71)

5

Подойдя ещё чуть ближе, вы почувствовали, как флешка начала нагреваться. Ан выпустила её из рук. Упав на пол, флешка разлилась покрасневшей от нагрева лужицей, побулькивая и растворяясь. Когда от материальной части не осталось и следа, из двери выглянул глаз. Моргая и осматривая незваную гостью, огромный глаз вглядывается в *ваше* лицо. Голодный взгляд и стеклянный зрачок поселяют где-то в глубине вашей души страх. Но смиряет свой пылкий аппетит, закрывается и отпирает заветную дверь.

Пройдя в дверной проём, вы оказываетесь всё в том же пустом коридоре, но теперь он кажется обычным. В нём не было загадочной серой дымки, не было загадочных предметов интерьера. Были только редкие окна, за которыми ничего не виднелось. Бескрайнее небо сменилось абсолютно белым пространством, отнюдь не минималистичной картинкой, милым описанием отсутствия деталей, нет. В нём не было земли, не было неба, не было облаков, не было *ничего*. В какой-то момент вам даже показалось, что это ничего светится, живёт своей размеренной жизнью пространства. Оно являлось отличной перспективой для создания чего-то нового, таково же чистого, как и окружение.

Если отсутствуют 1 «Инвентарь/Деревянная бита» или «Ключи/Битый телик»: **(Почему они уходили?) — (53)**

(...), ✎ «Безмолвие» +1 — **(29)**

6

Кивок. Ан медленно встала. Только сейчас вы почувствовали головную боль, которая терзала Ан.

Это было невыносимо.

Если отмечено «Ключи/Телик»: Она гудела, устраивая арии и серенады. Она шумела, напоминая вам о комнате с телевизорами. Она пульсировала, как сердце в груди. Девушка ударила себя по животу. Выплюнув слюну, она пришла в норму. "Освежилась" - отдалось эхом по подсознанию. Она протёрла лицо руками и снова оживилась.

- Пойдём! - уже играючи, на распев и подбадривающе высказалась Ан.

Если отсутствует «Ключи/Телик»: Она гудела, устраивая арии и серенады. Она шумела, напоминая вам надоедливый рой мух. Она пульсировала, как сердце в груди. Девушка ударила себя по животу. Выплюнув слюну, она пришла в норму. "Освежилась" - отдалось эхом по подсознанию. Ан протёрла лицо руками и снова оживилась.

- Пойдём! - уже играючи, на распев и подбадривающе высказалась Ан.

(Идём) — (46)

7

Дверь с грохотом открылась. Вы чудом спаслись от летящей на Ан двери, а ведь дверь могла придавить вас. Вам везёт.

За загадочной дверцей находилась комната, точнее то, что вам ею казалось. Абсолютная тьма скрывала даже очертания комнаты. Нельзя было разглядеть ничего дальше собственного носа. Ни стен, ни пола, ни потолка. Всего этого будто не существовало в этом пространстве. Это место кажется не пустым, а более чем населённым. Воспалённая фантазия... или *намётанный глаз* видели здесь глаза, улыбки, руки, тянущиеся к тусклому свету коридора.

- Что это? - только и успела произнести Ан, когда вошла во *Тьму*.

..., ✎ сбросить все параметры до начальных значений — (51)

8

В точно такой же комнате тоже стояли манекены. Только не по одиночке. Их было двое. Один из манекенов напоминал вас, такие же чёрные длинные пряди, похожая одежда. Теперь вам кажется, что вы когда-то носили подобное. Второй манекен был не намного выше. В нём читалась женская фигура. В отличии от вашей повеселевшей копии, этот грустил, проявляя сочувствие. Цепляясь за обе шеи, табличка носила гордое слово: "Семья".

(Знаешь, кто эти люди?) — (18)

9

Вы поднесли файл с бумагой к двери. Бумага в момент загорелась! Послышался скрип. Это была дверь. Но вместо того, что бы открыться, она ничего не сделала.

- Что за неуважение! Я принесла их тебе!

Тонкая линия на двери разрослась и раскрылась. Там оказались губы, потом вы заметили зубы и язык. Дверь показала вам его, потом вновь спрятала рот. Ан громко топнуло ножкой. Похоже эта не та память.

(Может ей нужно что-то другое?) — (50)

10

Кивок. Ан вглядывалась в содержимое картонного ящика.

- Можешь выбрать ты? - брюнетка села на пол, достала три вещи и подносила ладонь то к одной, то к другой. Её нерешительность начала раздражать вас.


На полу были три памятных предмета Ан:

• Старый плюшевый кролик. У него уже не было одной лапы и глаза. На шее красовалась синяя ленточка. Она была в комнате самым ярким и запоминающимся предметом.

• Деревянная бита, сделанная на славу. Она кажется тяжёлой и громоздкой, но на самом деле весит не больше ручки. Удивительно.

• Странные тёмные очки. Зачем они? Одна из линз треснута.

- Что возьмем, [player]?

(Кролик. Мир вокруг жесток. Не хочу потерять твою человечность),  «Плюшевый кролик» +0 — **(85)**

(Бита. Размажем пару чудовищ по пути!),  «Деревянная бита» +0 — **(85)**

(Солнцезащитные очки. Они здесь выглядят лишними),  «Солнцезащитные очки» +0 — **(85)**

(Я думаю, не стоит что-либо брать) — **(85)**

11

Ведомые своим желанием и интуицией вы сходите с намеченной тропы. С каждым новым поворотом вы начинаете сомневаться всё больше в этом решении, но возвращаясь по коридорам обратно вы не находите белой линии. Все повороты, комнаты кажется вам совершенно одинаковыми. Вы путаетесь и продолжаете блуждать.

Спустя час скитаний ничего не меняется. Белые стены, белый пол и белый потолок.

...

Проходит ещё час и ещё. Ваши старания всё так же безуспешны. Вы волнуетесь, но Ан всё равно. Она не говорит с вами, не отвечает, лишь повинуется вашему желанию.

...

Прошёл ещё час. Кукла всё ещё блуждает.

...

Минул день. Кукла продолжает идти.

...

Два дня. Кукле не нужен сон.

...

Неделя. Оболочка пуста. Кукла не может перестать двигаться.

...

Сознание Ан мертво.

Снять очки. — **(27)**

12

Концовка #1 - "Ты не одинока"

Вы остались с Ан на едине, оставив приключения и соблазн найти других в загадочной Башне.

В скором времени Ан сошла с ума из-за долгого одиночества и единственного собеседника - голоса в голове. Смертельным решением оказалось воткнуть себе пишущую ручку в горло. Кто же знал, что эта идея убьёт её?

Ан умерла, а вы продолжили скитаться, выискивая себе очередной сосуд.

13

Вы быстро выбежали из комнаты. В груди чувствовалось тепло, биение сердца. В затылке что-то гудело, сигнализируя об опасности.

- Спасибо, [player]. Это было ужасно. Хорошо, что ты меня спас.

Если отсутствует 1 «Инвентарь/Деревянная бита»: **(Чья это была комната?) — (64)**

Если в наличии 1 «Инвентарь/Деревянная бита»: **(Теперь можно продолжить путь) — (65)**

14

Девушка замахнулась и отправила битку на плечё.

- Никогда не любила это место - с этими словами Ан открыла дверь и вышла.

(...), ✎ «Безмолвие» +1 — **(65)**

15

И ещё разочек!

Толкнуть — **(87)**

Отдохнуть — **(31)**

16

На экране появляется ещё одно окно загрузки. На этот раз долго ждать не пришлось. Рабочий стол обновился и теперь он был усыпан разнообразными файлами. Их названия были больше похожи на заглавие страницы дневника, но, заглянув в любую из них, вас встречал набор букв, несвязных меж собой символов.

- И что это значит? - в очередной попытке разобрать что-то спрашивает Ан, но не находит ответа.

- (Оно бесполезно. Лучше вернёмся к поиску выхода)** — (45)

17

Сделав, короткую передышку, но не сбавляя сил, Ан продолжила.

- Толкнуть** — (7)
- Отдохнуть** — (31)

18

Ан покачала головой.

- Как будто я обязана их знать - немного сердясь на вас заявила брюнетка и продолжила разглядывать инсталляцию.

В тёмном свете очков вся комната выглядела странно, но так живо. Она наполнялась иллюзиями декора, может когда-то находившемся здесь. Но вскоре это начало надоедать. Зайдя в следующую комнату, Ан сразу сняла очки.

- (Оставь их)** — (38)

19

- Чушь, ты будешь рыться в моих мыслях! А я только-только навела порядок... - с этими словами вы начали замечать черты комнаты. Почему вы заметили, как она выглядит только сейчас?

Белая комната... действительно, она была абсолютно белой! В ней не было других цветов, будто она избегала их. Не Ан, не "оживший" в ваших глазах интерьер, нет. Вы чувствовали всем естественным, что *всё* вокруг избегало ярких цветов, минималистичная комната, плюшевые кролики на кровати и единственном шкафу, даже одежда Ан, кусочки которой вы могли разглядеть. Одежда тоже была серой, блёклой, хоть и имела другие цвета. Среди всего этого выделялось окно. Бесцветная раскраска соприкасавшаяся с реальным миром, а окно - грань, место где всё казалось и вовсе нереальным, кроме вида через стёкла.

○ (Что там?) — (20)

20

Девушка обернулась к окну. Её, будто парализованный взгляд, топорно лёг на облака, которые гипнотизировали Ан. Она так же сухо встала, подошла и упёрлась взглядом в стекло.

- Здесь всегда так красиво...

"Реальный мир" пестрил голубым и синим, всё пространство вне этой комнаты было небом, бесконечным и спокойным. Где-то вдалеке сияла звезда, отнюдь не солнце. Это было что-то совершенно другое. Оно без усталости сияло, но не жгло глаза, не заставляло отвести взгляд и даже не грело.

(Пустышка)

- Эй, [player]! Это было грубо - девушка покосилась назад, возможно, искала вас, но находила только пустоту.

○ (Ты постоянно только и делаешь, что смотришь в это окно?) — (43)

21

Там была точно такая же комната, но вместо одного манекена, были два. Один был ростом с вами, так же напоминая внешность этого тела. Чёрные, длинные пряди волос, одежда, сильно похожая на вашу. В этот момент Ан показалось, что когда-то она могла это носить. Этот манекен выглядел грустным. Рядом был более высокий. В сравнении с предыдущей комнатой этот был чуть ниже. В нём узнавалась женская фигура. Она выражала радость. На шее женщины была табличка со словом: "Человек". На вашей копии со словами: "НЕ взрослый".


Ни вам, ни Ан это ни о чём не говорило. Девушка не узнавала имитацию её знакомого рядом с имитацией себя.

○ (Идём дальше. Будет время сознаться) — (66)

22

Концовка #4 - "Домашний любимец"

Ан стала единым с Тьмой по средствам домашней чёрной дыры. Постепенно вы начали терять тело, отголоски мыслей и чувств Ан, а впоследствии и своё сознание. Тьма вас приняла. Теперь ничего более, кроме Тьмы для вас не существует. В прочем, вас и не существует, есть только Тьма.

 получено достижение «Домашняя чёрная дыра»

23

Девушка взяла битую покрепче. Замахнувшись, телевизор в момент перестал жужжать. **Телевещание прервалось.** На пол посыпались осколки. Со всех сторон был слышен звон бьющего стекла.

Наконец всё утихло. В комнате повисла мёртвая тишина, прерываемая лишь отдышкой Ан.

- Опять ты был прав. Как легко можно было избавиться от этого навязчивого шума.

(Ты сомневалась?)

- Что ты. Я только рада - вновь это чувство - счастье смешанное с облегчением. Опять сводит скулы.

(Пойдём) — (14)

24

Ан дёрнулась. Вы смогли её оживить.

(Быстрее, беги отсюда!) — (33)

25

- Чушь! Даже если и знаю, с чего мне о них рассказывать тебе? Чем они тебе так понравились? - вспыхнула Ан, остановившись у двери.

(Мне больше нечего знать) — (59)

26

Ан шла, вытирая с лица слёзы. Они ей не пригодятся, как и вы. Она молчала, упорно стараясь не допустить утечку мыслей, информации или малейшего намёка на разговор.

Постепенно знакомые чистые белые стены, пол сменились порванными обоями, побитыми стенами, обилием мусора и разного рода строительными инструментами. Ан мчалась мимо. За одним из окон вы заметили странный силуэт. Ан мчалась мимо.

В итоге вы вышли на старый потёртый лифт. При малейшем прикосновении он скрипел и рыдал, всем своим видом моля остановиться. Но воля *личности* была сильнее. Ан впрыгнула в него, нажав кнопку вверх.

Отправиться на верхний этаж. — (61)

27

Концовка #5 - "Чужое тело"

Вы видите куклу. На фоне синие обои, безвкусная дешёвая картина. С её плеч спускаются тёмные локоны волос. Она кажется вам грустной. Вы пытаетесь разглядеть её черты лица, но они ускользают от вас. Несмотря на это, кукла кажется вам знакомой. Будто перед вами сидит человек, которого вы знали. Но кукла молчит. Допив остатки кофе в кружке, вы уходите. Вы слышите скрип. Это старый деревянный пол, будто молит остановиться. "Ещё шаг и я проломлюсь!" - передразниваете вы пол, а тот всё терпит, не ломается.

Ваше путешествие вместе с Ан было выдумкой. Пролетающие мимо разговора бредовые мысли. Может это был просто сон? Или, вправду, другой причудливый мир... Однако вы больше не вернётесь. Эта кукла навсегда покинула дом хозяев. Возможно отправилась в музей, как раритет, а может сломалась и лежит на свалке. Но вас эта история больше не коснётся.

 получено достижение «Всё не реально»

28

Теперь треск. Вы видите, как деревянная дверь прогибается под вашим напором. Вы прикладываете ещё чуть больше сил, но... ручка выскальзывает из ваших ладоней. Тело с грохотом бьётся о бетонную стену и вы падаете. Спустя мгновение вы осознаёте, что только что произошло. Вместе с осознанием приходит боль.

- Мой затыло-о-ок! - Ан хватается руками за голову и скручивается на полу калачиком. Вы так же ощущаете боль, но не видите смысла реагировать на неё, - Ты жестокий! Жестокий [player]! Ой...

Ахая, девушка продолжает что-то бубнить про вас и плохую идею.

(Стоило попытаться)


Через некоторое время Ан встаёт, снова готовая идти дальше.

(В любом случае, наша главная цель - лифт) — (60)

29

Коридор заворачивал то в одну сторону, то в другую, петлял меж колонн и выходил на развилки, которые в итоге вновь сходились.

Если в наличии 1 «Инвентарь/Солнцезащитные очки»: **(Надень очки) — (89)**

Если отсутствует 1 «Инвентарь/Солнцезащитные очки»: (...), 
«Безмолвие» +1 — **(63)**

30

Окно моментально закрывается, его сменяет новое, полное других разнообразных символов.

- Jg_zpv'sf_sfbejoh_uijt,_uifo_zpv_dbo_cf_usvtufe.

- Nz_obnf_jt_00F.

- Bsf_zpv_b_sftjefou_pg_uif_Xijuf_gmpps?

- [Y] - [N] -

Какую кнопку следует нажать?

(Y) — (36)

(N) — (68)

31

- Мне кажется или ты уже не хочешь её открыть? Что ж, кто я такая, что бы спорить с Блуждающим.

Вы оставили загадочную дверь. Может на других этажах вы найдёте ключ?

Оставить дверь. — (60)

32

И взяли!

 достигнута точка сохранения

Толкнуть — (15)

Отдохнуть — (31)

33

Быстрый вдох, скрип пола, громкий и отчётливый хлопок дверью.

Вы спаслись.

Обессиленная Ан, не дойдя до дивана, упала плашмя на пол. Её лицо всё так же сводило от раскрытых глаз и стеклянного взгляда. Внутри было всё так же пусто, как и снаружи. Будто все эмоции впитала губка и оставила себе, выпив всё досуха.

(Ты как?) — (86)

34

В момент Ан успокаивается, делая глубокий вдох. Вы чувствуете, как внутреннее море успокаивается, избегая вашего столкновения с бурей. В этот момент комната стала наполняться оттенками синего.

- Вот так! Внутреннее чувство никогда не подводит - девушка повеселела. От прежнего отчаяния не осталось и следа - Я всегда знала, что это правда. Ну почему все Блуждающие такие умные? Или я себе это сказала?

(Что за Блуждающие?)

Ан приблизилась к стенке и облокотилась, поджав ноги. Голос девушки стал спокойным и немного безразличным.

- Ты не знаешь? Ну это ребята, такие, как ты. Они потеряли своё тело и блуждают по Башне в поисках нового.

На лице произвольно появилась улыбка. Она будто насмехалась над вами, но в то же время, казалась вашей собственной.

- У меня так сошёл с ума один знакомый. Блуждающему он надоел, поэтому и избавился ради забавы - Ан замолчала, ожидая вашего ответа. Сейчас она более терпелива. Ожидая продолжения разговора, Ан смотрит в коридор. Он был всё так же пуст и нелюдим.

 достигнута точка сохранения

Если отмечено «Ключи/Нет, не стоит.»: **(Я рад, что мы можем остаться здесь на целую вечность. Из тебя вышел неплохой собеседник) — (12)**

Если отмечено «Ключи/Да, стоит.»: **(Нам пора отправляться) — (55)**

35

Ваше молчание отдалось эхом в голове. Это почувствовали не только вы. Тело вытянулось и привстало с кровати, надуло щёки и пробубнило:

- Наверное, сначала стоит представится мне? - девушка застыла, будто ожидая вашего знака, но не вытерпев столь долгого и мучительного времени (в 3 секунды), вновь заговорила - Моё имя Ан.

Вы попытались заговорить, но рот, как и остальные части тела вновь вас не слушались.

- Приятно познакомиться, [player]! - радостный крик разносился по коридорам, куда вела открытая белая дверь, потом возвращался далёким шёпотом.

(Но я же ничего не говорил...)

Девушка вновь прилегла на кровать и поднесла к лицу вентилятор.

- Станный ты, неразговорчивый, - потом слова прозвучали немного разочаровано, даже с неким уютом, подтверждавшим, что это было обыденностью, - Со мной тебе будет скучно. Я никуда не выхожу - *никогда* -, а соседей у меня нет - *уже давно*. Я просто... гуляю.

Тело перевернулось, и взгляд устремился в коридоры. Он был задумчивый и отстранённый. Девушка смотрела в глубины серых и безжизненных коридоров с любовью, как будто видела в них семью.

(Впусти меня) — (19)

36

- *Identity_confirmed.*
- *Thank_you_for_opening_the_program.*
- *Hello,[player].*
- *One_new_message_is_available_to_you.*
- *[Open]* -
- (Open)** — (57)

37


- Ну, ла-а-адно - вы почувствовали, как брови опустились ниже. Как долго эта роза могла забавлять Ан?

(Ты знаешь, где именно находится лифт?)

Хрупкие, почти кукольные плечи всплеснулись. Действительно, она же всё время не выходила из своей комнаты.

Осматриваясь вокруг вы находили всё больше причин уйти с этого этажа побыстрее. На левой двери была табличка: "Кухня. Не воруйте чужие части тел!" На правой же было: "Для входа требуется память." Что за чушь?

 достигнута точка сохранения

- Включить ноутбук.**,  «Цикл 1» +1 — (2)
- Открыть левую дверь.** — (70)
- Открыть правую дверь.** — (50)

38

Ан сощурила глаза.

- Зачем? Они портят моё зрение.

- (Разве ты не заметила, как изменился вокруг мир, когда ты надела?)** — (49)

39


Такая же, как и в комнате Ан, дверь, ничем не выделявшаяся, со скрипом открылась.


Девушку встретил огромный телевизор. Белые помехи на экране жужжали, как стая мух, гудели, действуя на нервы. Присмотревшись вы заметили, что эта комната совершенно отличалась от комнаты Ан. Она была в чёрных и красных тонах, будто принесённая сюда извне. По стенам стояли телевизоры, от чего белых, чистых стен уже не было видно. На полу лежали провода, изобилие чёрных неподвижных змей, и единственная мебель - стул, стоящий посередине и направленный на громадный телевизор.

Простояв так пару секунд, созидавая мельтешащие перед глазами пиксели, Ан не заметила, как звук стал громче. Через мгновение он агрессивно бил по барабанной перепонке.

Если в наличии 1 «Инвентарь/Деревянная бита»: - Как же они меня бесят! Так противно жужжат! - Ан закрывала уши, стараясь не слышать помехи.

Если отсутствует 1 «Инвентарь/Деревянная бита»: - А! [player], помоги мне! Это невыносимо - Ан закрыла уши, стараясь "отбиться" от помех. Ан не могла сдвинуться с места, потерявшись в пространстве, из-за давящих на голову шумов.

 ✓ «Телик»

Если в наличии 1 «Инвентарь/Деревянная бита»: **(Разбей их)**,  ✓ «Битый телик» — **(23)**

(Уходи!) — **(13)**

40

Кивок. Флешка плотно вошла в разъём ноутбука.

Дзынь.

На экране отобразилось окно загрузки.

Дзынь.

"Загрузка завершена". Программа предлагает распаковать данные.

- [Y] - [N] -

(Y) — **(16)**

41

Вы вернулись на рабочий стол.

Если отсутствуют «Ключи/Смайл» или «Ключи/Браузер»: Куда дальше?


Если отмечено «Ключи/Браузер», отмечено «Ключи/Смайл»: Вам здесь больше делать нечего. Вернитесь к изучению комнат.

Если в наличии 6 «Отношения с Ан/Цикл 1»: [Что ты ищешь?]

Если в наличии 10 «Отношения с Ан/Цикл 1»: [Хватит!]

Если в наличии 15 «Отношения с Ан/Цикл 1»: [Ладно. Чего ты хочешь?]

Если в наличии 1 «Инвентарь/Флешка»: - Должно быть хоть что-то интересное на ней? - с этими словами Ан замирает, ожидая вашего одобрительного слова.

- Если отмечено «Ключи/Смайл» или отмечено «Ключи/Браузер»: **Выйти.** — (46)
- Если отсутствует «Ключи/Смайл»: **Иконка "Смайлик".** — (74)
- Если отсутствует «Ключи/Браузер»: **Браузер.** — (44)
- Если в наличии 15 «Отношения с Ан/Цикл 1»: **(Хочу награду!)** — (54)
- Если в наличии 1 «Инвентарь/Флешка»: **(Подключай),**  «Флешка» -1 — (40)

42

Ан была глуха к вашим просьбам. Нечто забрало её мысли. Оно похитило её внимание, не оставив от сознания ничего.

Пространство приобрело фиолетовый оттенок.



- Если в наличии 1 «Инвентарь/Деревянная бита»: **(БЕЙ!)** — (88)
- (БЕГИ!)** — (52)

43

Девушка утвердительно кивнула. Вы почувствовали, как брови на лице опустились. Неужели вы обидели Ан? Стараясь не поддаваться простым земным чувствам, вы предположили, что нужно ей сказать...

Если отмечено «Ключи/Имя»: Вы вспомнили, что себя жалеть не стоит... Опыт. В вашем прошлом можно было изменить многое, если бы вы не жалели себя.

Но сами случаи вы так и не смогли вспомнить, будто ваши рассуждения были ускользающим послевкусием вина.

- (Ты так долго сидишь здесь одна... Я могу составить тебе компанию),** 
- ✓ «Положительно» — (4)
- (Хватит! Если я останусь в этом теле, то уж точно не стану просто сидеть и ждать твоей гибели. Выйди из этой жалкой комнаты),**  ✓ «Пинок» — (71)

(...),  «Безмолвие» +1 — (71)

44

С характерным звуком вы нажимаете на клавишу клавиатуры. Моментально всплывает новое окно, и вы видите страницу социальной сети "ВИзоляции". Это переписка Ан с незнакомцем:

[Ан] - Здравствуй, ты хотел мне что-то сказать?

[_] - Привет. Хотел.

[Ан] - ?

[_] - Ты мне нравишься.

[Ан] - Правда? Я так рада! Ты мне тоже [сердце]

Под профилем написано, что пользователь последний раз заходил два года назад.

(Кто это?) — (83)

Выйти. — (41)

45


Но Ан перестала вас замечать.

Углубляясь в найденные файлы, девушка находит изображение мужчины. Его лица не видно.

(Ан!) — (69)

46

Вы осмотрелись. Это была всё та же белая комната.

Если отсутствует «Ключи/Флешка и ноут»: Ноутбук.,  «Цикл 1» +1 — (41)

Если отсутствует 1 «Инвентарь/Флешка»: Левая дверь. — (70)

Правая дверь. — (50)

47

Нехотя девушка медленно подходит к мясу. Ан отворачивается. Вы чувствуете, как к горлу подходит ком. Это не голос, не крик. Это материальное отвращение. Рука скользнула в грязную посуду. Липко. В руке бедняжки сверкнула синяя железная флешка. Нашлась! Пора бежать, пока Ан не стало хуже.

- Всё, не могу! - звучит обрывистый крик, когда девушка подбегает к раковине вплотную. Ан выворачивает на изнанку. В грязной посуде оказывается почивший обед.

Вентили со скрипом выкручиваются, включая воду. Грязная вода... нет, чёрная жижа полилась на, когда-то красную от крови, посуду. Чёрная жидкость покрыла столовые приборы, как плёнка. Послышался треск. Это бились под чёрной пеленой тарелки. Когда треск перешёл в хруст, их было уже не разобрать. Чёрная жижа начала собираться. Она стала *чем-то*. Это чёрное нечто приняло форму червяка. Тёмный силуэт будто поглощал дневной свет, одновременно ускользая от него, становясь бесконечным, глубоким и неосязаемым. Оно вытянулось и медленно, измазывая шкафы, пол и раковину, выползло из неё и спустилось, подползая к ногам девушки. Ан застыла. Глаза напряглись. Вы почувствовали, как они широко раскрылись. Это был испуг, настоящий, неподдельный страх.

 «Флешка» +1

(Двигайся) — (81)

48

- И что? Теперь ты владелец моего тела раз знаешь, как мне жить?

(...),  «Безмолвие» +1 — (72)

49

Щёки девушки наделись, а тело покачнулось и прилегло на ближайшую стену.


- Какая разница, как выглядит мир, если он мне не нравится? - повисло недолгое молчание, - И с чего ты решил, что управляешь мной?

(Ты сама просила помочь тебе в выборе) — (48)

50

Эта железная дверь закрыта. Вы чувствуете, как из-за двери пахнет духами. Пахло сладкой вишней. Чем вы откроете дверь?

Если в наличии 1 «Инвентарь/Деревянная бита»: **Бита!** — (77)

Если в наличии 1 «Инвентарь/Флешка»: **Поднести флешку,**  «Флешка» -1 — (5)

Если в наличии 1 «Инвентарь/Бумаги»: **Бумагами**,  «Бумаги» -1 — (9)

Если отсутствуют 1 «Инвентарь/Флешка», 1 «Инвентарь/Бумаги»: **Ничем. Мне нечем открыть** — (46)


51

Концовка #2 - "Закрой глаза"

Вы шагнули во тьму. Тут же почувствовав, как земное тело лишается веса. Вы ощущаете, как душа покидает тело. Плоть уплывает куда-то за грань существования, а вы растворяетесь, становясь единым с *Тьмой*.

Тьма вас приняла. Ваш разум, тело и сознание Ан растворились в небытие, больше подходящей на домашнюю чёрную дыру. Ваша душа наконец упокоилась и более не существует.

Спокойного сна.

 получено достижение «Домашняя чёрная дыра»

52

Дрожь. По тонкой коже прошлись мурашки. Ваши страхи слились в один. Теперь всё вокруг погрузилось в ужасное ощущение тревожности. Хотелось бежать, кричать, бить, но тело по прежнему не двигалось. Что нужно сказать, что бы двинуться? Какое заветное слово оживит тебя?!

(Успокойся. Дыши) — (67)

(НИЧТОЖЕСТВО! Живее!) — (24)

53

Ан задумалась. Через мгновение она дала свой ответ.

- Не знаю. Все зачем-то уходят, но почему-то никто не возвращается - она сказала это так безразлично, что вы почувствовали холодок, пробежавший по коже.


Вы продолжили путь.

(...),  «Безмолвие» +1 — (29)

54

Концовка #3 - "Доигрался"

Вы выбесили создателя игры. Теперь вы навсегда застряли в цикле: рабочий стол - комната. Поздравляю!

 получено достижение «Зациклился»

55

Тело тяжело встало с мягкого матраса, медленно передвигая ногами. Вы чувствовали неуверенность, отчётливо понимая, что она принадлежала не вам. Взгляд остановился на старой коробке, потёртой и пыльной. На боку красовалась надпись: "Оставь". Мысли Ан всё ещё были полны сомнений.

(Хочешь что-нибудь взять с собой?) — (10)

56

Вы потеряли её доверие.

- Как я могла верить тебе? - Ан замолчала на мгновение, затем продолжила, - Рада хоть за то, что ты честен сам перед собой.

Вы почувствовали, как по щекам покатилось что-то холодное и влажное. Слёзы.

Вы пытались заговорить с ней, объяснить, что теперь хотите ей помочь, но на вас не слушала. Она рыдала и плакала, пока не поняла, что пути назад нет, что все её слёзы - пустой трюк слабохарактерной личности. Поднявшись, девушка пошла вперёд, не обращая на вас никакого внимания.

(...),  «Безмолвие» +1 — (26)

57

- Останься_на_Белом_этаже.

- Не_доверяй_Коробкоголовым_[player]!

- И всё? - недовольно бурчала Ан, наверное, ожидая увидеть инструкцию по выживанию на двадцать листов.

Внутри ничего полезного не оказалось. Интересно, если этот ноутбук принадлежал Ан, чья это программа и откуда она?

Закреть программу. — (68)

58

- Угу - голос звучал потеряно, отстранённо.

Вы подталкивали тело насколько хватало сил, что бы Ан не повернула назад. Для неё, возможно, ходьба была машинальной. Ноги передвигались вне зависимости от желания брюнетки.

Впереди показался свет. Тусклая полоска проходящая сквозь туман.

(Ещё одна комната?)

Несмелый кивок. Должно быть в ней жил кто-то из знакомых Ан. Кто-то, кого больше нет с ней.

Девушка медленно подошла к источнику света. Это была приоткрытая дверь.

Заглянуть. — (39)

Пройти мимо. — (65)

59

Тело выпрямилось и застыло окончательно.

- Ты использовал меня? - почти без интонации, без эмоций произнесла Ан.

(Да. Ты не более, чем способ развлечься) — (75)

(Да. Я - лжец) — (56)

60

Как и прошлая, эта дверь исчезла где-то в тумане. Стоит ли говорить, что Ан выдыхает с облегчением. Тревожность покидает ваш общий разум. Тело продолжает шагать вперёд. Загадочная даль уже не кажется такой страшной. Ничего же плохого не произошло. Получается и бояться больше не стоит?

Вскоре коридор заканчивается, выводя вас в просторную комнату. Она была всё так же бела и пустынна. По бокам были две двери, а посередине стояли диван, а рядом круглый столик с ярко-красной розой в прозрачной вазе и ноутбуком.

- Я знаю это место! Мы здесь часто сидели вместе - Ан присела на диван, аккуратно достала розу из вазы и понюхала, - Совсем не пахнет...

Лепестки опали, оставив голый стебель. Цветок завял. Упавшие на пол лепестки растворились, как и стебель. В вазе появилась ещё одна роза.

- И так каждый раз - девушка продолжала доставать цветок, повторяя его магическое появление.

(Оставь его) — (37)

61

Концовка #6 - "Вперёд!"

Лифт дёрнулся, и вы поехали. Он подрагивал и визжал, но продолжал движение.

Вместе с обиженной Ан, вы отправились на другой этаж. Возможно позже она вас простит, но пока вы едите молча. Ваш долгий путь сопровождает старенькая, заевшая в голове мелодия. Иногда она похрипывала, будто её играли на граммофоне. Старомодный стиль лифта очень подходил музыке.

Поздравляю! Вы продвинулись на следующий этаж. Первый этаж будет во втором акте. Надеюсь он вам понравился, потому что это был мой первый опыт в создании сторигейма. В эту историю я вложила часть своего мировоззрения, своей души и эмоций. А вдохновлялась я небезызвестной "Привет, Шарлотта". Я не хотела делать копию, надеюсь, она ей и не станет.

Спасибо, что поиграли в *The Inside*. Ждите продолжения)

62

Прижимая пальцами нос, Ан смотрит на каждую полку. За каждой дверцей оказывалась пустота. Не было специй, посуды, ничего, что вы могли себе представить в понимании "обычная кухня". Когда Ан уже почти отчаялась найти хоть что-то, на полке оказались листы бумаги. Взяв их в руки вы начали читать.

Как вам стало понятно это были отредактированные записи из дневника. Они не выражали мыслей, не были наполнены эмоциями их создателя. Они были серы, идеально подходили всему настроению этажа. В тексте упоминало имя вашей знакомой. Судя по всему владелец дневника был знаком с Ан.

(Знаешь человека, который это написал?) — (80)

63

Коридор продолжал петлять, выделявая странные повороты. Наконец в далеке вы увидели сквозную комнату.

В ней почти ничего не было, кроме единственной вещи - манекена. Он был высоким, выше вашего молодого тела. Одет он был скромно. В чертах лица вы увидели мужчину. На шее висела табличка, на ней небрежным и корявым подчерком было выведено единственное слово: "Взрослый".

Открыть следующую дверь. — (21)

64

Девушка облокотилась о дверь и медленно сползла на пол.

- Эта комната принадлежала моему знакомому. Никто из жильцов *никогда* не спрашивал друг друга об имени, но его все называли Прокрастинатор. Хотя он предпочитал Гений. Я почти никогда не видела его в коридорах.

Выдохнув, Ан встала с пола.

(Теперь можно продолжить путь) — (65)

65

Вы в последний раз заглянули в дверную щель. Телевизоры...

Если отмечено «Ключи/Битый телик»: Где-то в глубине души вы смеялись, презирая владельца этой адовой техники. Тело само собой встряхнуло головой, распушив чёрные пряди. Тело выпрямилось. Вы почувствовали прилив сил и смелости.

Если отсутствует «Ключи/Битый телик»: Жужжание всё продолжалось, но теперь тихо, ожидающе. По телу поползли мурашки и вы вновь съёжились. Бр-р-р... Какое неприятно чувство.

Вы отправились дальше.

(...), ✎ «Безмолвие» +1 — (3)

66

- Сознаться? - передёрнуло Ан.

(Да. Они тебя знают, значит врёшь именно ты) — (25)

67

Наконец Ан сделала глубокий вдох, закрыла глаза и начала успокаиваться. "Спокойно, спокойно..." - проговаривала она мантру. Спокойствие подарило безмятежность и привычную безучастность. Сердце забило медленнее.

Вы забылись.

К ногам что-то прилипло. Оно было такое... прохладное и уютное. Обволакивая лодыжки оно подбиралось ближе, к коленям. Дойдя до них, оно рвалось к торсу. Вскоре, оно поглотило всё до головы. Напоследок глаза смогли разглядеть только бесконечную чёрную дыру.

... — (22)

68

Прежде, чем вы смогли отреагировать, окно закрылось. Программа больше не открывается.

- Ну что такое! - разочарованно сложив руки, произнесла Ан.


(...),  «Безмолвие» +1 — (41)

69

- Прости. Я подумала, что это мог быть кто-то из жильцов.

На экране появляются знакомые символы: "Error". Все открытые файлы закрываются, а на экране появляются всё новые окна с этой надписью. Сломался. Вы выключили компьютер и вытянули из него флешку.

 «Флешка» = 1

(Может она откроет дверь?),  ✓ «Флешка и ноут» — (46)

70

Дверь с неприятным скрипом открылась. Это была такая же минималистичная белая комната. Стол, один стул, шкафчики, духовка, раковина, а на стене напротив было панорамное окно. В нём виделось небо, совершенно такое же, что и в комнате Ан. Всё те же облака, бесконечная синева и яркая звезда вместо солнца.

Если отсутствуют 1 «Инвентарь/Флешка», 1 «Инвентарь/Бумаги»: Все шкафчики открыты, на столе ничего нет. Вас привлёк неприятный запах исходивший от раковины. Залитая кровью посуда была измазана в свежем мясе. Его остатки лежали здесь уже давно. Настолько, что начали гнить. Кто здесь вообще решил питаться свежем мясом?! И чьё оно?

В белой, стерильной комнате раковина выделялась тёмно-красным пятном. Оно выделялось. Оно задавало тон настроению. Оно заставляло чувствовать вас отвращение.

- Лучше не буду это трогать - прикрывая рот и нос ладошками, отводила взгляд Ан.

Если отсутствуют 1 «Инвентарь/Бумаги», «Ключи/Бумага»: (Обыщи полки) — (62)

Если отсутствует 1 «Инвентарь/Флешка»: (Может что-нибудь есть в грязной посуде?) — (47)

(Вернёмся сюда позже) — (46)

71


Девушка дрогнула.

- Да... Ты прав, [player], в этом я ничтожна. Совсем-совсем ужасна. Я невыносима! - Ан присела на кровать. Очевидно, ваши слова не помогли ей, - Но я так боюсь. Это место - мой дом, моя крепость, моё спасение. А там... там мои друзья.

(Ты даже не знаешь, чего на самом деле хочешь)

Девушка утёрла нос, кивая. Вы чувствуете, как что-то изнутри собирается в ком и подходит к горлу, и Ан говорит:

- Стоит ли? Стоит ли уходить от сюда. Да, я знаю. Ты наверняка меня возненавидишь, если я останусь. Но это просто ужасно. Все, кого я знаю, ушли. Они никогда больше не вернутся сюда. Стоит ли риск жизни? А жизнь риска?

Если отмечено «Ключи/Пинок» или отмечено «Ключи/Имя»: **Да, стоит.**,  ✓ «Да, стоит.» — (34)

Нет, не стоит.,  ✓ «Нет, не стоит.» — (34)

72

- Ты не более чем голос в моей голове! Я не разрешала тебе трогать свой разум. Я знала! Ты здесь что бы не помочь мне, а просто повеселиться! Как я могла тебе доверять? - скулы напряглись, и вы почувствовали, как опустились брови.

(Верно. Ты не более, чем управляемая оболочка) — (75)

(Верно. Я - лжец) — (56)

73

Вы вошли в туман.

Холодный ветер бил вас в спину. Стараясь сбить с ног, но каждый раз терпя поражение и наводя мурашки. А вы всё шли.

Если в наличии 1 «Инвентарь/Плюшевый кролик»: Ан шла, прижав кролика к себе ещё сильнее. Так, словно от него зависела её жизнь.

Если в наличии 1 «Инвентарь/Деревянная бита»: Ан шла, волоча за собой биту. Она была настроена решительно. Её не пугала неизвестность. Она не боялась их. Не боялась монстров.

В серой дымке вы терялись. Пространство казалось закольцованным. Вы уже не ощущали того прямого коридора, что виделся в начале. Теперь он петлял, наворачивал круги, шёл волнистой змейкой и всё совсем без углов.

Если отсутствует 1 «Инвентарь/Деревянная бита»: **(Не бойся, я рядом)** — (58)


(...),  «Безмолвие» +1 — (58)

74

Нажав на весёлую рожицу, перед лицом всплыла таблица с именами людей и показатель... счастья? Рядом с некоторыми именами были красные-недовольные, с другими серые-ничего не выражающие, с третьими жёлтые-счастливые. В строке названия программы написаны какие-то непонятные символы...

"Mjtu_pg_sfmbujpotijqt_xjui_ufobout"

- Странные символы - задумавшись, Ан поднесла ладонь ко рту.

Если отсутствует 1 «Инвентарь/Деревянная бита»: (Может нажмёшь?), 
✓«Смайл» — (30)

(Оно совсем не имеет смысла),  ✓«Смайл» — (41)

75

Ан психанула.

Вы потеряли её доверие.

Вы почувствовали, как по щекам прокатилось что-то холодное и влажное. Слёзы.

Если отмечено «Ключи/Телик»: - Ты ужасен! Ты лгал мне! Ты... Ты! Я не могу подобрать слов. Я покинула свою комнату, проникла в чужие апартаменты, чуть не умерла! И, как вишенка на торте, собираюсь покинуть свой этаж! - девушка продолжала рыдать, пока ваше молчание ей не надоело. Поднявшись, она устремилась дальше.

Если отмечено «Ключи/Битый телик»: - Ты ужасен! Ты лгал мне! Ты... Ты! Я не могу подобрать слов. Я покинула свою комнату, проникла в чужие апартаменты, да ещё и уничтожила чужое. Подвергала свою жизнь опасности и, в довершение, собираюсь покинуть свой этаж! - девушка продолжала рыдать, пока ваше молчание ей не надоело. Поднявшись, она устремилась дальше.

Если отсутствует «Ключи/Телик»: - Ты ужасен! Ты лгал мне! Ты... Ты! Я не могу подобрать слов. Я покинула свою комнату, подвергала свою жизнь опасности и, в довершение, собираюсь покинуть свой этаж! Где меня ждут страдания и боль... - девушка продолжала рыдать, пока ваше молчание ей не надоело. Поднявшись, она устремилась дальше.

(...),  «Безмолвие» +1 — (26)

76

Ух! Вы слышите, как скрипят петли. Аккуратней!


Толкнуть — (28)

Отдохнуть — (17)

77

Ан с размаху бьёт по двери. Слышится скрежет металла, затем оханье, но дверь не открывается. Вы пробуете ещё и ещё. В конечном счёте вы разбиваете вдребезги биту.

- Не-е-ет! Моя бита! - оплакивает свою драгоценную вещь девушка, но быстро успокаивается.

 «Деревянная бита» -1, «Безмолвие» +1

(Попробуем открыть другим способом) — (50)

78

Петля и обманывая ваш взор, линия привела вас к сквозной комнате. У стены на маленьком пьедестале стоял манекен в полный рост. Для вашего молодого тела он казался слишком высоким. Вы могли разглядеть его лицо. Оно было совсем, как настоящее, живое. Оно выражало грусть, сожаление, обиду. На шее висела табличка с единственной, аккуратно выведенной надписью: "Чужой". Наверное поэтому он стоял здесь один одинёшенек с грустным лицом.

(Идём в следующую комнату) — (8)

79

Ан схватилась за круглую ручку. Пальцы соскальзывали, а выносливости на долго не хватит. К тому же, размеры коридора очень малы. Если перенапрячься, можно отлететь в стенку и удариться спиной. Тогда Ан больше не захочет открывать эту дверь.

- Для начала мы с тобой попробуем пять раз. Если не получится, то придётся оставить её, ладно? - Ан явно сомневаться в своей физической подготовке.


Согласиться. — (32)

80

Брюнетка покачала головой. Вы почувствовали безразличие. Наконец, в конце вы нашли инициалы: О.А. Вновь обратившись к Ан, вы надеялись на положительный ответ, но вновь ничего не выражающее молчание.

- Выглядит так, будто мы с ним знакомы - резюмировала ваши доводы Ан, - но это совсем не так.

Пустышка. Оно вам ничего не дало, но создаётся ощущение, что это их память. Память для О.А. и Ан. Вы сомневаетесь, стоит ли их брать?

Да,  «Бумаги» +1, «Бумага» — (70)

Нет,  ✓ «Бумага» — (70)

81

Но Ан не шелохнулась. Нечто продолжало подползать.

(Ты меня слышишь? Уходи) — (42)

82

Цок.

Мимо.

Деревянная палка падает за червяком, отскакивает и снова бьётся краем о пол.

Цок...

Одновременно задумчиво и отрезвляюще. Бита перекручивается на полу и укатывается дальше, не оставляя надежды на никчёмную вещь. В чём её смысл, если сейчас она была всё так же бесполезна?

Руки затряслись, Ан прижалась спиной к прикрытой двери. Вот он - выход! Три шага и ты на свободе! Но тело не двигается. Мышцы напряглись и застыли, словно ты окаменел и стал изящной статуей.

 «Деревянная бита» -1


(ЖАЛКОЕ СОЗДАНИЕ! Быстрее!) — (24)

83

Девушка открыла вкладку с изображением людей.

- Такой же, как и остальные, искатель чуда.

На экране показались переписки с другими пользователями. Смысл всех переписок был примерно схож. Признание в любви, молчание, исчезновение. Где-то внутри вы ощущаете отвращение ко всем пользователям.

Закрывать браузер.,  ✓ «Браузер» — (41)

84

Ан покачала головой. Она тоже не сильно хотела её открывать. Когда она отпустила ручку двери, по коже прошлись мурашки. Бр, ну и чувство. Что это?

Ан сделала шаг назад. Ах да, это могло быть предчувствие. Причём самое что нинаестъ ужасное.

Если в наличии 1 «Инвентарь/Деревянная бита»: - Не хочу сюда возвращаться - заключила брюнетка, пристально рассматривая надпись. Ладонь, державшая биту, вцепилась в дерево.

Если отсутствует 1 «Инвентарь/Деревянная бита»: - Пожалуйста, [player]. Давай сюда не возвращаться? - тело съёжилось и прижалось к стенке.

○ (Спокойно. Наверняка на следующих нижнем или верхнем этажах мы его и найдём) — (60)

85

- Рада, что могу на тебя положиться!

Если в наличии 1 «Инвентарь/Плюшевый кролик»: Вы берёте игрушку в руки. Вы чувствуете запах. Плюш пропах запахом вишнёвых духов. Лёгкий аромат притягивает к себе и не отпускает. Вы чувствуете, как что-то мягкое упирается вам в грудь. Ан решила обнять кролика. Кажется, вы тоже этого хотели.

Обнимая останки прошлого, Ан поднимается. Вы неспешно направляетесь к дверному проёму, вглядываясь в пустой коридор. Густой, такой же серый, как и всё вокруг, туман не давал всмотреться в даль, увидеть конец дороги или хотя бы любой другой предмет. Будто он поглощал всё, что к нему прикасалось.

Если в наличии 1 «Инвентарь/Деревянная бита»: Ан встаёт с пола и начинает замахиваться, тренируясь.

- Интересно, как она сюда попала? - задаёт риторический вопрос брюнетка, делая очередной удар. Вы неспешно направляетесь к дверному проёму, вглядываясь в пустой коридор. Густой, такой же серый, как и всё вокруг, туман не давал всмотреться в даль, увидеть конец дороги или хотя бы любой другой предмет. Будто он поглощал всё, что к нему прикасалось.

Если в наличии 1 «Инвентарь/Солнцезащитные очки»: Девушка натягивает очки на голову, но не стремится надеть их на нос. В помещении же они не сильно нужны?

- Я готова! - на выдохе произносит Ан.

Тело уверенно и энергично встаёт. Бодрым шагом вы отправляетесь в серый туман коридора.

Если отсутствуют 1 «Инвентарь/Плюшевый кролик», 1 «Инвентарь/Деревянная бита», 1 «Инвентарь/Солнцезащитные очки»: Отряхиваясь, Ан встаёт с пола. Вы смотрите в дверной проём. Коридор кажется вам жутким и устрашающим. Его голые серые стены, пустующий интерьер, дымка, не дающая рассмотреть, что скрывается впереди.

○ (Вперёд) — (73)

86

- ... - Ан не реагировала. Ни мыслей, ни чувств, ни движений.

Вы бы хотели повторить вопрос или перефразировать его, показать свою заботу, но это всё так же не дало плодов.

(Продолжим) — (6)

87

Мы справимся!

Толкнуть — (76)

Отдохнуть — (31)

88

Ан быстро переключила взгляд на деревянную палку. Оружие. Им можно защититься. Им нужно воспользоваться. Оно меня спасёт.

Ан замахивается и отправляет биты в полёт. Она пикирует, стремится, летает, восхваляя надежды. *Остатки надежд*. Всё, что осталось от избитого и покалеченного сознания Ан.

... — (82)

89

- Как скажешь - брюнетка стягивает солнцезащитные очки с лба и аккуратно кладёт на переносицу.

Тёмные линзы перекрывают белый свет, представляя пространство вокруг в совершенно другом свете. Теперь всё вокруг действительно было лабиринтом. Впереди виднелось пять разнообразных поворотов, позади, справа, слева всё тоже самое. Заглядывая за один такой, вы обнаруживаете ещё больше поворотов. Кажется все они сходятся, каждый поворот ведёт к другому, но оказывается, что ни один из не соприкасается. И единственное, что не даёт вам свернуть с правильного пути линия. Белая линия во всём тёмном пространстве чёрных очков.

Сойти с пути и следовать наитию. — (11)

Продолжать следовать за линией. — (78)