



КОНЦЕПТ-ДОК

КОТ В МЕШКЕ

UE | 4-ЫЙ МОДУЛЬ

ОБ ИГРЕ

Посреди вечного праздника жизни и ярмарок ты обречен на хитрости и обман, ведь ты — маленький хитрый кот. Исследуй закоулки праздничного города и создавай из безделушек то, что захочет обменять любой городской торговец. Или убеди их, что твой хлам куда ценнее, чем кажется.

«Кот в мешке» — adventure квест с элементами головоломки, где каждый торг — словесная дуэль.

Жанр: 2.5D нарративный adventure квест с элементами головоломки

Камера: Изометрия / 2.5D

Платформа: Windows

Сеттинг: Город вечного праздника и маскарадов, населенный самыми разными существами.

Тема модуля: Every input does two things

Раскрытие темы:

- Инпут как интерактивное действие: взаимодействуем с объектом на карте — меняем создаем «новый» объект.
- В диалогах: выбираем вариант ответа на основе характера торговца. Выбором «правильных» вариантов, подстраивающихся под характер торговца можем убедить обменять товар.

[Miro проекта](#)

МИР И СЕТТИНГ

Добро пожаловать в маленький, но бесконечно живой город, где праздник не заканчивается никогда. Здесь жители никогда не расстаются со своими масками и костюмами, а ярмарка уже стала образом жизни.

Каждое существо — загадка. Ты не знаешь, кто за маской, но будь уверен — торговаться они точно умеют! Однако каждому торговцу всегда что-то нужно. Может ты сумеешь найти это для него?

АРТ И СТИЛИСТИКА

[Miro проекта](#)

Теплая, уютная и сказочная атмосфера города вечного праздника. Закатное освещение с локальными источниками света: когда солнце уже прячется за крышами, а город загорается десятками ламп-фонариков в виде рыб, звезд, цветов и странных существ.

Интерфейс и 2D-объекты — как картонные вырезки из театральной декорации. Яркие, контрастные на фоне 3D элементов.

3D-окружение — middle-poly с легкими текстурами, стилизованными под картон. 3D окружение не сильно выделяется — оно более простое по текстуре для контраста с 2D визуалом.

ЦЕЛЬ

Стать настоящим, простым котом. Собери маску кота из предметов, что есть у торговцев города и обменяй ее у знахарки.

Чтобы добиться этого, стань лучшим ~~обманщиком~~ **обменщиком** в городе: собирай мусор, мастерски маскируй хлам под редкости, и вступай в словесные дуэли с покупателями. Узнавай об их характере в диалоге и выбирай варианты ответом, чтобы им угодить и обменять свой товар.

ГЕРОЙ

Ты — Кот в мешке. **Не в смысле метафоры, а буквально.**

Втягивай в свой мешок все, что находишь. Все, что ты собрал, может быть обманчиво «улучшено», перекрашено, вычищено и выставлено как нечто важное и редкое.

МЕХАНИКИ

УПРАВЛЕНИЕ

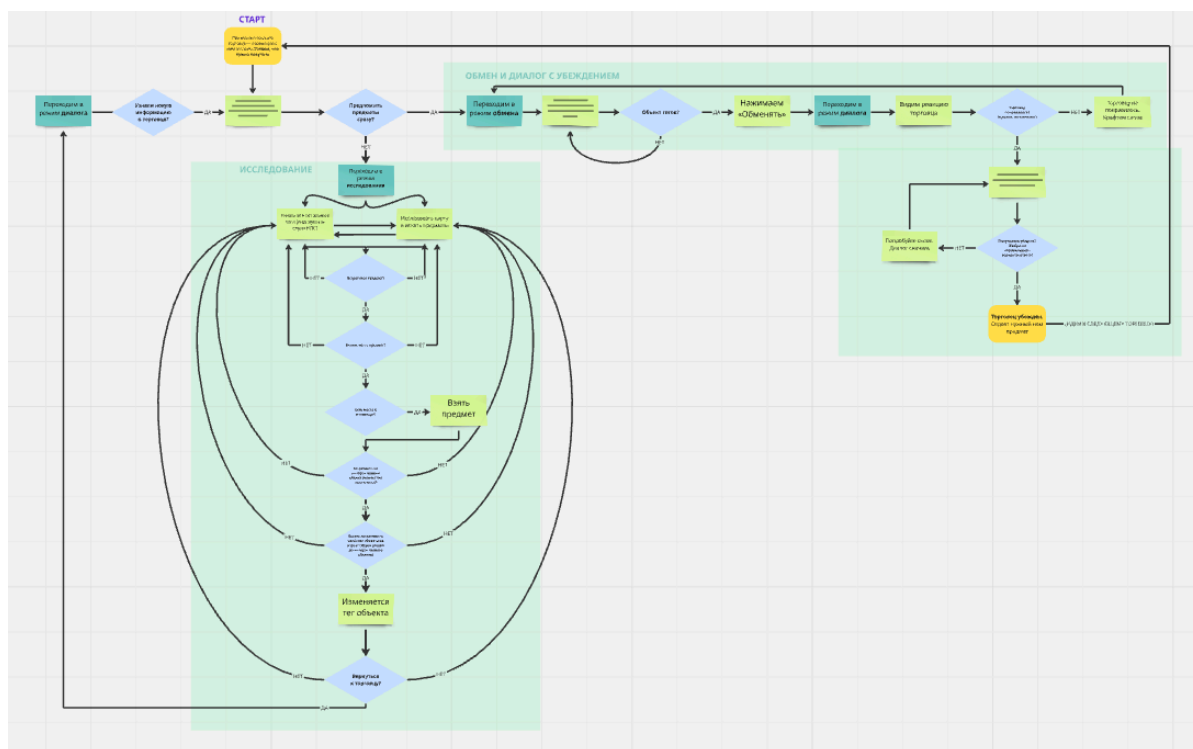
Игра имеет два режима: **исследование** с подбором объектов и **обмен** с торговцами города.

ЛКМ — Ходьба, сбор предметов.

Клик мыши (или TAB) — Открыть инвентарь

ИГРОВОЙ ЦИКЛ В MIRO

Цикл немного потерял в актуальности из-за большой переработки кор-геймплея — про него — ниже.



РЕЖИМ ИССЛЕДОВАНИЯ

- **Перемещение** по городу (Ярмарка, задворки домов, всяческие торговые лавки на этом празднике жизни)
- Сбор предметов **кликом мыши**
- Находить **торговцев** для продажи своих товаров
- Нахождение **слухов** о характере торговцев о НПС. После подслушанного разговора при повторном диалоге с торговцем становятся известны его теги «нравится/не нравится»

Добавление предмета в инвентарь

Предметы попадают в инвентарь через:

- клик по объекту на карте
- результат диалога или бартера с NPC
- изменение существующего предмета (через окружение или действия)

ОБНОВЛЕННЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ

Мы решили отказаться от механики тегов и сложного крафта, чтобы сделать системы более связными друг с другом, улучшить опыт игрока и понятность игры, и сократить кол-во контента для создания.

Ключевая идея геймплея — «обман» торговцев, создавая предметы из подручных средств и выдавая эти предметы в диалогах за что-то ценное

- Кот ходит по локации и **собирает предметы**
- На локации есть NPC-торговцы, с которыми мы **обмениваемся товаром**
- у NPC есть для нас **заказы**, им нужно приносить созданные предметы.

Например, NPC мечтает о **детской кукле**. Мы показываем игроку простенький рисунок куклы с ярко выраженными формами и цветами (коричневая голова, копна соломенных волос, красный треугольник тела, 4 палки-руки/ноги)

Наша задача — собрать похожие элементы и соединить их прямо в инвентаре(мы можем двигать предметы в инвентаре и вращать их — каждый занимает определенное кол-во квадратных клеток)

- когда мы сдаём предметы, мы не просто приносим все ингредиенты куклы, а раскладываем их в инвентаре так, чтобы они визуальнo соединялись в подобие куклы

- какие-то предметы находятся сразу, например соломинки

- какие-то предметы надо будет доработать. Например у нас нет красного треугольника, но есть красное яблоко. Мы обтачиваем яблоко до треугольника и используем его.

Изменение объектов работает как в классическом квесте: на карте есть некоторые объекты, с которыми можно взаимодействовать. визуальнo их слегка выделяем для понятности игрока. до изменения предмета при наведении мышкой можно посмотреть как работает объект на карте (например: уменьшает объект на клетку или перекрашивает его)

Игровой опыт двигается в сторону **квеста**.

Задачи перед игроком:

- перед нами есть картинка финального предмета и мы пытаемся понять как собрать из подручных средств такой же предмет
- понять как взаимодействовать с объектами окружения так чтобы менять предметы на нужные нам
- диалоговая система нужна для того, чтобы разговаривая с NPC получать от них всё более и более детализированные картинки желаемых предметов. Чем лучше мы разговариваем с НПС, тем более точное ТЗ на предмет получаем — работает как подсказки: если игрок приносит не совсем такой предмет как нужно для торговца, он говорит об этом. при выборе «правильных» ответах в диалогах с ним, игрок получает новый более детализированный рисунок с БОльшим кол-вом подсказок.

СИСТЕМА ТЕГОВ ПРЕДМЕТОВ (НЕАКТУАЛЬНО)

Каждый предмет в игре имеет **набор тегов**, описывающих его характеристики. Теги можно изменить, воздействуя на предмет в игровом мире (изменить «свойство») или **крафтом** добавлять новые теги объекту («размер», «материал», «цвет»).

ВСЕ ТЕГИ ПРЕДМЕТОВ

1. Размер (3 вида):

1. маленький (1 на 1 клеток)
2. обычный (2 на 1 клеток)
3. большой (произвольный размер от 3 на 1 клетку)

2. Материал

1. деревянный
2. тканевый
3. медный

3. Цвет

1. красный
2. синий
3. золотой

4. Свойство (3 пары тегов)

1. грязный/чистый
2. холодный/горячий
3. тусклый/блестящий

Тег «свойство» можно изменить в режиме исследования.

Например: Есть грязный меч. Находим на карте фонтан и перетаскиваем объект туда. Тег меча с «грязного» меняется на «чистый».

У нас есть «чистый» меч — взаимодействуем с грязной лужей. Тег меча с «чистый» меняется на «грязный».

СВОЙСТВА В ОКРУЖЕНИИ

1. «Грязный»: взаимодействие с лужей
2. «Чистый»: взаимодействие с фонтаном
3. «Холодный»: взаимодействие с ледяным напитком
4. «Горячий»: взаимодействие с костром, кузницей, свечой
5. «Тусклый»: взаимодействие с очень грустным серым существом
6. «Блестящий»: взаимодействие с феей

ПРЕДМЕТЫ:

5 видов предметов для первой итерации:

1. маска
2. лента
3. флажок
4. бокал
5. монета

Пример:

1. Маска примадонны

Теги: маленький, золотой, блестящий, медный

Описание: театральная, изысканная, явно «одна в своем роде» — идеально для Мадам Вороны

Изменение тегов

Теги предметов могут изменяться в процессе игры следующими способами:

1. Через карту (объекты в окружении) — тег типа «свойства»:

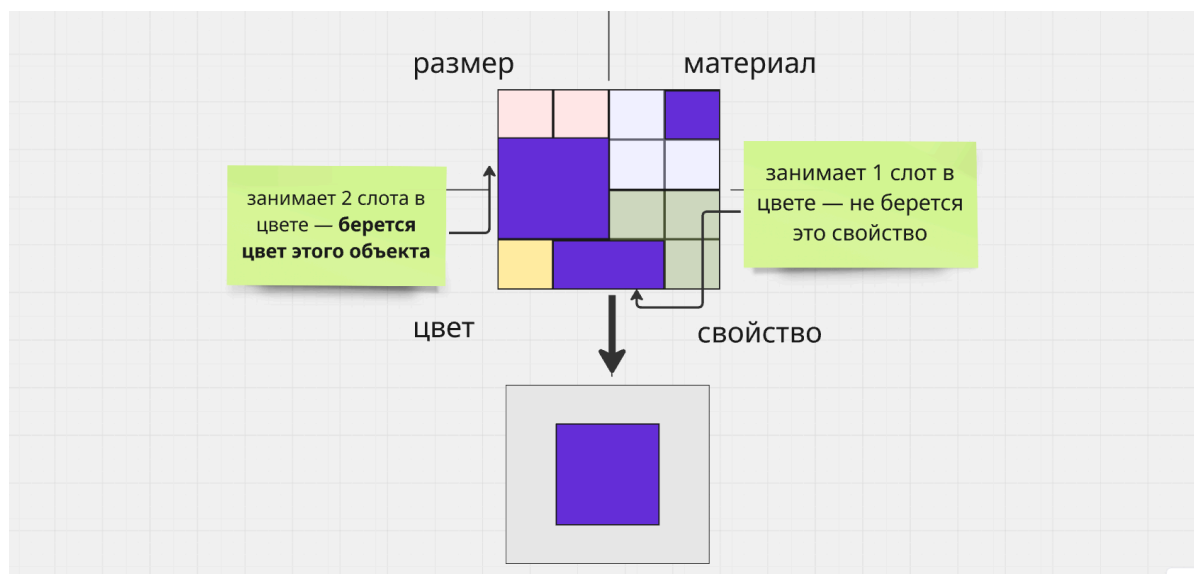
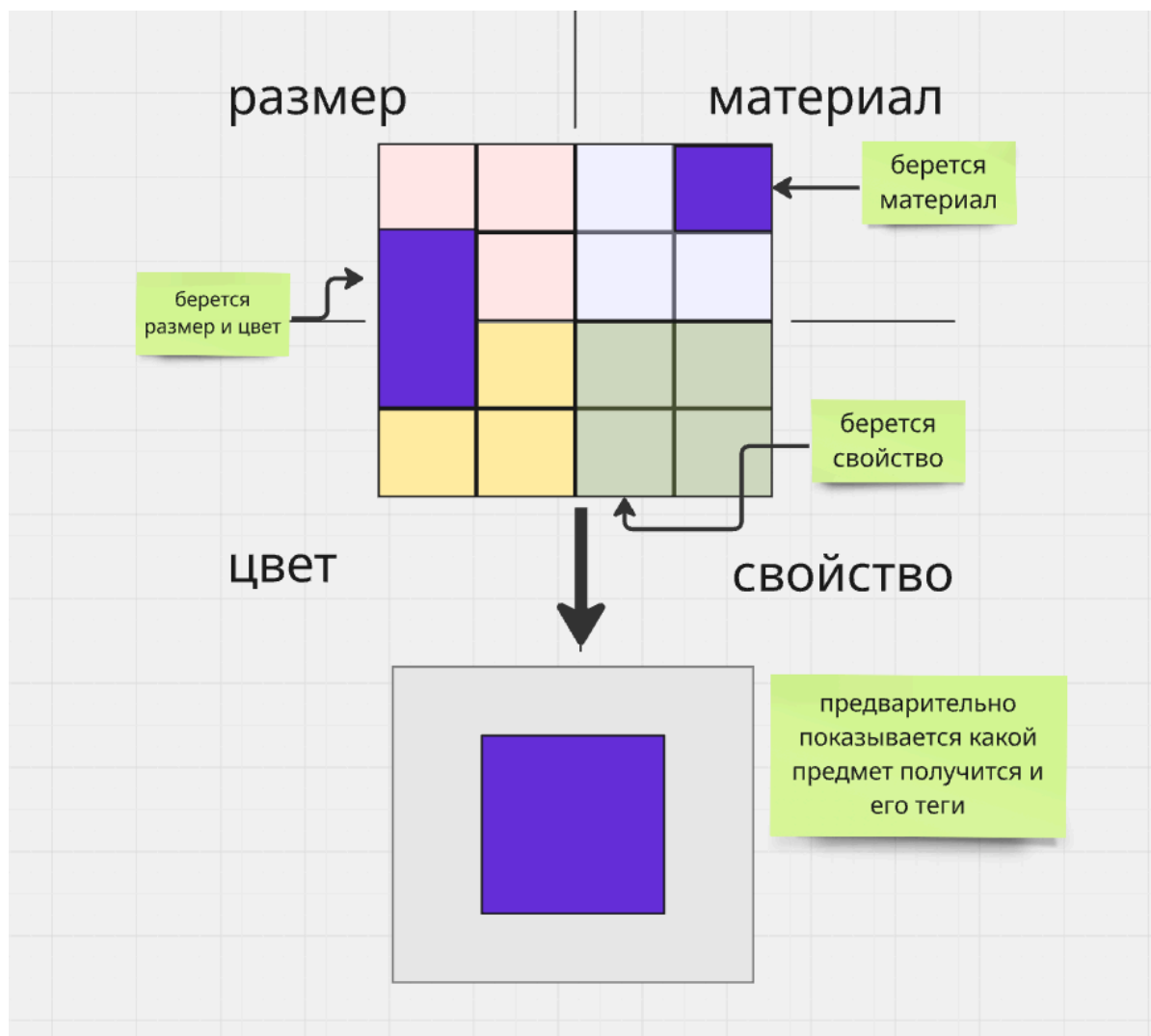
- Взаимодействие с элементами на локации приводит к фиксированным изменениям.
- *Пример: вода всегда очищает предмет — «грязная луковица» → «чистая луковица».*

2. Через крафт у торговца — теги типов «размер», «материал», «цвет»:

- Система крафта

РЕЖИМ ОБМЕНА И КРАФТА

Для крафта использует **поле из квадратов размером 4 на 4**, в которые кладутся объекты из инвентаря. Поле делится на свойства: **новый предмет «забирает свойства» предмета из инвентаря**, который стоит в ячейке со свойством. Если в одном свойстве стоит несколько объектов — **берется свойство того, который занимает больше клеток**. Если два объекта занимают одинаковое кол-во клеток, крафт невозможен.



РЕЖИМ ДИАЛОГОВ

В городе есть **5 торговцев**. У каждого из них есть что-то, что нужно коту. **О цели у каждого торговца говорится сразу при первом диалоге.**

Через диалоги раскрывается **характер** каждого торговца. По мере открытия «показательного момента» с характером торговца — **открываются теги «нравится/не нравится»**. После первого диалога, чтобы открыть остальные теги нужно исследовать локацию и **узнать слухи о торговце от местных жителей**. При повторном диалоге с торговцем **открываются новые теги** «нравится/не нравится».

У торговца могут быть **«придуманные»** теги которых нет в игре. Задача игрока — по диалогам и подсказкам в них создать предмет с максимально похожими свойствами. После того как предмет будет готов, необходимо наврать при выборе диалогов об объекте, чтобы торговцу понравился предмет. Игрок выбирает варианты диалогов на основе характера торговца и его тегов.

Например:

У торговца есть тег «изысканный». Такого тега в игре нет. Мы создаем объект с тегами **«медный», «золотой», «маленький» и «блестящий»**. Торговец любит все богатое и сверкающее, ему все равно что брать, главное, чтобы объект был драгоценным. В диалогах герой врет о свойствах объекта. Если выбрать определенное кол-во «правильных» вариантов ответа — **торговец соглашается на обмен**. Герой идет к следующему торговцу.

ИГРОВОЙ ПРИМЕР

ТОРГОВЕЦ: МАДАМ ВОРОНА

Примадонна блестящего хлама

нравится: дорогой, блестящий, «изысканный», «оперный» (тега такого нет — игрок должен догадаться через подачу что хочет торговка)

не нравится: простой, грязный, обычный, деревянный

Первый диалог:

МАДАМ ВОРОНА: «Ах, трогательное создание и пыльное создание... Ты принес нечто достойное меня? Или опять... *обычность?*» — **открывается тег «не нравится» — «простой» и «обычный»**

Игрок может найти три слуха от жителей, чтобы лучше понять Мадам Ворону:

1. «Не поймешь, Ворона она или сорока — все **блестящее** уносит. Даже фонарные гирлянды пыталась снять, «для блистательной атмосферы!»

2. «Говорят, у неё в гнезде — не птенцы, а бижутерия. Каждое перо — с **позолотой!**»

Создаем объект: Маска примадонны

Теги: маленький, золотой, блестящий, медный

Описание: театральная, изысканная, явно «одна в своем роде» — идеально для Мадам Вороны.

Выбор диалога Кота, чтобы убедить Ворону:

«Настоящий эксклюзив! Второй такой не найти, мадам!» → **уникальный**

«Превосходнейший материал! Лучшее дерево! Старовата, зато надежная!» → **деревянный (не сработает)**



КОМАНДА

Таисия Тринкунас

- Лид
- Нарратив
- Геймдизайн
- UI
- Верстка текста
- Трейлер
- Лонгрид

Виктория Брендюрева:

- 3D-моделинг
- 2D ассеты
- Левел-арт
- Презы для всех (визуал)
- Обложки для всех

Владимир Герасимов:

- Программирование
- Саунд-дизайн
- Геймдизайн системы

■ НАРРАТИВ

НАРРАТИВ

КОТ В МЕШКЕ

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

Посреди вечного праздника жизни и ярмарок ты обречен на хитрости и обман, ведь ты — маленький хитрый кот. Исследуй закоулки праздничного города и создавай из безделушек то, что захочет обменять любой городской торговец. Или убеди их, что твой хлам куда ценнее, чем кажется.

«Кот в мешке» — adventure квест с элементами головоломки, где каждый торг — словесная дуэль.

Жанр: 2.5D нарративный adventure квест с элементами головоломки

Камера: Изометрия / 2.5D

Платформа: Windows

Сеттинг: Город вечного праздника и маскарадов, населенный самыми разными существами.





■ ПЕРСОНАЖИ-ТОРГОВЦЫ

ПЕРСОНАЖИ-ТОРГОВЦЫ



1. РЫБ

Простак-торговец с окраины

Характер: Наивный, говорливый, дружелюбный. Верит каждому слову.

Чем торгует: Всякая водяная мелочь.

Как обмануть: Блестящим, большим и «водным».

Поведение:

- Быстро впечатляется
- Легко убедить, он любит блестящие, мокрые и «рыбовые» вещи.

Как говорит:

«Огооо! Оно... оно что, ПЛАВАЕТ?! Беру! Даже не открывая! Забирай чего тебе там надо, давай-давай».

«Мокрое значит модное. Ага-ага! Забираю!»

Цель: Учим игрока базе — крафту и комбинации тегов. Показываем первый «бартер».



2. КУСТАРЬ

Бывший алхимик с паранойей

Характер: Угрюмый, подозрительный и всё анализирует.

Чем торгует: Натуральные товары — мхи, корни и т.д.

Как обмануть: Убедить в полезности/натуральности объекта

Поведение:

- Проверяет каждую вещь, боится подвоха.

Как говорит:

«Ты правда хочешь, чтоб я купил ЭТО?»

«Это точно не заражено? Не зачаровано? Рыбой не пахнет?»

«Ладно. Возьму. Если взорвусь — приходи извиняться.»

«Кот в мешке? Хм... А не крысы ли там?»

Цель: Показываем, что торговцы начинают замечать обман. Нужно точнее подбирать аргументы.



3. ЛИСИЦА-ГАДАЛКА

Интригантка в заячьей маске

Характер: Эксцентричная, тщеславная и весьма хитрая. Говорит нараспев, любит внимание. В любой момент может сменить тон с театрального на опасно пронзительный

Чем торгует: Украшения, артефакты, маски, блестящие безделушки.

Как обмануть: Нужно убедить, что предмет — единственный в мире, вещь, достойная оваций. При этом нельзя переборщить с лестью — заметит.

Поведение:

- Слушает с интересом, но чует любую неискренность.

Как говорит:

«Ох! Драма в четырех актах, люблю!... но я чувствую подвох в завязке»

Цель: Научиться строить сложные аргументы, быть точным в формулировках. 4 реплики Кота подряд.



4. ТЕТУШКА ШЕЛЛА

Знахарка, что видит насквозь

Характер: Молчаливая, жутко спокойная знахарка в маске жука. Разговор с ней — вызов.

Чем торгует: Травы, настойки, заклинания и заговоры.

Как обмануть: Никак. С ней нельзя блефовать. Будь честен, но и дай что-то действительно ценное.

Поведение:

- Сразу замечает, если пытаешься соврать и блефовать.
- Берет только вещи с историей (если Кот честно расскажет, как их добыл).

Как говорит:

«Ты, что нитками лжи сшит... Слушай, слушай... Что слышишь? Ах, это твоя совесть.»

«Мой тряпичный друг, пыль жемчугом не станет, даже если продать ее Вороне.»

Цель: Сюжетная кульминация. Нужно принести действительно стоящий и ценный предмет.



ВЫРЕЗАННЫЕ ТОРГОВЦЫ

2. МАДАМ ВОРОНА

Примадонна блестящего хлама

Характер: Шумная, наигранно «театральная».

Чем торгует: Украшения, драгоценности — все блестящее. Маски, перья и все театральное.

Как обмануть: Сделать товар эксклюзивным, «единственным в своем роде», «блестящим» — чтобы Ворона почувствовала ценность предмета.

Поведение:

- Любит всё блестящее, переоцененное, притворяется знатоком вкуса.

Как говорит:

«Ах, трогательное создание! Я – шедевр. И заслуживаю только изысканный мусор!»

«О, кот и мешок? Какая дешевая тайна... но мне нравится!»

Цель: Нужно лучше чувствовать настроение покупателей. Крафтить более редкие теги и делать уникальные товары.

4. ВОЛК-ГАДАТЕЛЬ

Странный тип в заячьей маске

Характер: Харизматичный, непредсказуемый, говорит загадками вперемешку с тупыми шутками

Чем торгует: Артефакты, маски, предсказания, амулеты – все связанное с гаданием и судьбой.

Как обмануть: Угадать его настрой, попасть в настроение

Поведение:

- Псевдогадатель в маске зайца с тараканами в голове
- Может поменять запрос в процессе – непредсказуемая натура

Как говорит:

«О-о-о! Этот камешек... он шепчет мне, что ты врешь! Ха-ха! Шутка. Или нет?»

«Ммм. Это пахнет... понедельником. Беру!»

«Мой третий глаз говорит мне: ты не просто кот, ты – мистерия в пакете!»

Цель: Научить нестандартному подходу к крафту и подбору аргументов.

■ ПАЙПЛАЙН ТОРГОВЦЫ

ПАЙПЛАЙН ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С ТОРГОВЦЕМ

I. ВСТРЕЧА С ТОРГОВЦЕМ

Цель: Знакомство, старт диалога, эмоциональное вовлечение

1) Подход к лавке

- Торговец реагирует (анимация, реплика)
- Игрок может вступить в диалог или уйти

2) Вступительный диалог

- Торговец через речь раскрывает характер (важно для обмана)
- Рассказывает о «желаемом предмете» (с оговорками, просто его описывает)
- Показывается **первая (простая) версия иллюстрации желаемого предмета**

II. ПОИСК И СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТА

Цель: Исследование, подбор и трансформация предметов

1) Исследование локации

- Игрок собирает предметы
- Оценивает, какие элементы могут подойти по рисунку и описанию

2) Взаимодействие с объектами окружения

- Игрок изменяет предметы (обрезка, покраска, склейка и тд) — все прямо на уровне в специальных местах (через интерактивные объекты)

3) Крафт в инвентаре

- Игрок размещает предметы на сетке (как пазл)
- Добивается **визуального сходства с иллюстрацией**

Пример: солома + треугольник + 4 палочки = кукла

III. ОТДАТЬ ПРЕДМЕТ ТОРГОВЦУ

Цель: Проверка соответствия, разветвление нарратива (разные реакции торговцев), подсказки

1) Игрок предлагает предмет Торговцу

- Торговец реагирует на предмет

2) Оценка торговцем

- Торговец сравнивает текущую сборку с внутренним шаблоном
- В зависимости от сходства: 3 реакции

IV. ВАРИАЦИИ РЕАКЦИИ ТОРГОВЦА

Сходство предмета: Плохое соответствие

Реакция торговца: Торговец злится, обижается, указывает на грубую ошибку

Что получает игрок: Ничего

Сходство предмета: Полное соответствие

Реакция торговца: Торговец в восторге, верит Коту, отдаёт награду

Что получает игрок: Предмет (часть маски)

V. ВАРИАНТЫ РЕПЛИК КОТА

(Игрок выбирает из 2–3 вариантов на каждом этапе)

Чтобы торговец согласился взять предмет, нужно выбрать последовательно несколько правильных вариантов в диалоге от лица Кота. Правильными будут те выборы, которые больше всего подходят под характер, особенности и слабости Торговца.

VI. НАГРАДА И ПРОГРЕСС

Цель: Завершение сюжета Торговца, получение части маски Кота, мотивация двигаться дальше

1. Если предмет принят:

- Торговец дает часть Маски
- Предмет появляется в инвентаре
- Победный комментарий Кота

2. Если предмет не принят:

- Торговец может разозлиться, можно начать разговор заново
- Показывается **новый более подробный рисунок с деталями**, чтобы игроку было проще

■ СЦЕНАРИЙ ИГРЫ

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ

КОТ В МЕШКЕ

СТОРИЛАЙН

- 1) [Вступление + Тutorial: Имя тебе — Кот](#)
- 2) [Рыб: Простак-торговец с окраины](#)
- 3) [Кустарь: Бывший алхимик с паранойей](#)
- 4) [Лисица-гадалка: Интригантка в заячьей маске](#)
- 5) [Тетушка Шелла: Знахарка, что видит насквозь](#)

- ТУТОРИАЛ

ТУТОРИАЛ

Тutorial — диалоговые баблы от лица рассказчика. Появляются при входе в коллизию, убираются нажатием кнопки «продолжить».

0. ВСТУПЛЕНИЕ:

Нарратор: Когда-то один Кот пожелал стать настоящим. Ну а что остается, если вместо тела — мешок?

Нарратор: А настоящим просто так не становятся. Нужно собрать... Маску.

Нарратор: Ну что ж... Поглядим, что у Кота в мешке.

1. УПРАВЛЕНИЕ:

Нарратор: Куда кликнешь мышкой — туда и пойдешь. Ну-ка, двигай лапами!

2. ИНВЕНТАРЬ:

Нарратор: Все, что найдешь, пихай в мешок. Кликни на иконку — и увидишь свои сокровища.

3. СБОР ПРЕДМЕТОВ:

Нарратор: Видишь эту штуковину? Кликни. Теперь она твоя, загляни в мешок!

4. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ПРЕДМЕТАМИ:

Нарратор: Покрутить — тыкай R. Переставлять — зажимай мышку и тащи.

5. СБОРКА ДЛЯ ТОРГОВЦА:

Нарратор: Торговцы — народ капризный. У них — рисунок. У тебя — лапы и мешок. Собери для них предметы по образцу. Перетащи сюда.

6. ВЫБОР ОТВЕТА В ДИАЛОГЕ:

Нарратор: А теперь — мастерство убеждения! Выбери, что сказать. Но учти характер торговца — скажешь то, что ему не по вкусу, и придется выбирать заново.

7. ФИНАЛ ТУТОРИАЛА:

Нарратор: Вот так, Мешочек! Кончилось твоё обучение. Теперь сам-сам!

- ПЕРВЫЙ ТОРГОВЕЦ — РЫБ

ПЕРВЫЙ ТОРГОВЕЦ – РЫБ



СИТУАЦИЯ: Закуток на самом краю города. Полуразрушенный прилавок затянутый сетями, с пузырями, блестящими обломками, фонариками рыбками. Тут ютится **РЫБ** – восторженный и немного глуповатый продавец всего водяного.

• ПРИМЕЧАНИЕ: Реплики от каждого персонажа идут **подряд линейно**. Порядок пронумерован. Если в диалоге есть выбор это указывается отдельно.

Кот подходит и кликает на Торговца.

Условие: Игрок (Кот) подходит к лавке впервые. У него нет вывески.

Диалог:

РЫБ:

1. «Подходите! Подходите!»
2. «Пузыри, ракушки! Прямо с глубины!»
3. «Опа! Покупатель?! НАСТОЯЩИЙ?!»
4. «Кто там в мешке?»

КОТ:

1. «Пока сам не знаю..»
2. «Тут что, ярмарка для призраков?»

РЫБ:

1. «Эй, эй! Не зуди жаброй!»
2. «У меня целая лавка! Лавочка! Весь рынок в одной луже!»
3. «Просто... сезон оттока.»

КОТ:

1. «Ага. И ты остался торговать с воздухом?
2. «Найдется ли у тебя что-нибудь для меня, торговец-одиночка?»

РЫБ:

1. «Мешочек, вообще-то я Рыб! Продавец чешуйчатых чудес!
2. «И для тебя найдется все, пушистый друг!»
3. «Прямо с глубины! Ракушки, гвозди, мокрые стекляшки!»
4. «Хочешь крючок, который всегда путается? Редкий артефакт!»

КОТ:

1. «Пахнет морем... и отчаянием.»
2. «Хочешь — могу сделать тебе... вывеску!»

РЫБ:

1. «Вывеску?! Как у городских?»
2. «По самые жабы мне такая нужна. Да помокрее!»

КОТ:

1. «Но не бесплатно, конечно.»
2. «Нужно что-то, что могло бы быть частью маски.»

РЫБ:

1. «Сд... сд... СДЕЛКА!!!»
2. «Припасен у меня тут редкая штучка. Блестящая штуковина...»
3. «Гляди! Жемчужная между прочем! Наверное...»

КОТ:

1. «Хмм...»

РЫБ:

1. «Зато от маски, точно уверен!»
 2. «Принеси **вывеску** для моей лавки, Мешочек. Чтобы БЛЕСТЕЛА и аж КАПАЛА!»
 3. «Принесешь — по рукам. Чешуйчатое слово даю!
 4. «Ты — вывеску, я — **часть Маски.**»
-

ЗАДАНИЕ: СОБРАТЬ ВЫВЕСКУ

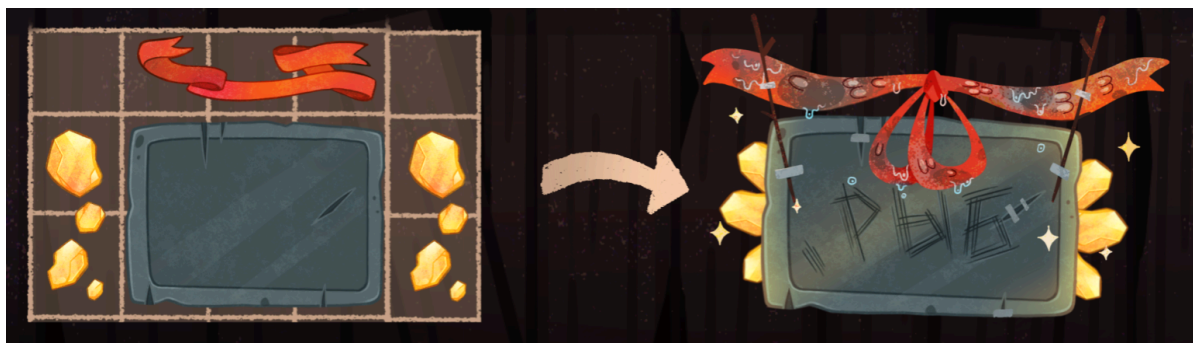
Собрать вывеску из **4-х предметов**, визуально напоминающую рисунок Рыба.
Сетка в инвентаре для крафта: **3 в высоту, 4 в ширину**.

НУЖНЫЕ ПРЕДМЕТЫ:

1. **Старый жестяной поднос** (размер: 3x2 клетки) — основа вывески
2. **Яркая лента** (1x3 клетки) — должна быть **мокрой**
3. **Желтые стекляшки** 2 ШТУКИ (1x2 клетка) — блестят

Один из предметов (яркая лента) **должна быть мокрой**, иначе Рыб не захочет брать.

Используем **ведро с водой**, чтобы намочить.



ИССЛЕДОВАНИЕ:

Предметы раскиданные на уровне (нужные и ненужные тоже):

- 1) Старый жестяной поднос (Размер: 3×2)
 - 2) Яркая лента (Размер: 1×3)
 - 3) Желтый стеклянный осколок (Размер: 1×2)
 - 4) Желтый стеклянный осколок (их 2 на уровне, нужно для крафта 2 штуки) (Размер: 1×2)
 - 5) Сломанный зонт (Размер: 1×3)
 - 6) Красочный фантик (Размер: 2×1)
-

ВОЗВРАЩАЕМСЯ К ТОРГОВЦУ:

РЫБ: (можно несколько реплик с реакциями добавить)

- «Мешкохвостик! Принес чего?»
- «Чешется жабра — ты с добычей!»»

— «Хо-хо! Мой холщовый друг!»

КОТ:

1. Погляди-ка! *(предлагаем предмет для обмена)*
 2. Похожу еще, пожалуй... *(выход из лавки Рыба)*
-

СХОДСТВО И РЕАКЦИЯ РЫБА:

Не подходит:

1. «Э-э... Это что?»
2. «Ты бы ещё водоросли наклеил!»
3. «Всех клиентов мне распугаешь. Хотя уже...»

Подходит:

1. «О-о-о! Вот ЭТО вывеска!»
 2. «Даже слепой морской конек заметит!»
 3. «Но какая-то она странная...» *(Рыб сомневается, нужно его убедить!)*
-

ВЫБОР РЕПЛИК КОТА #1:

РЫБ (1): «Но какая-то она странная...»

КОТ: *(3 реплики на выбор)*

1. «Таинственно. Немного артхаусно. Визуальный хаос!»
2. «Сияет, как чешуя! И мокрая — словно из глубин!»
3. «Гляди как сверкает! Из местного хлама, но блеск невероятный!»

1) **КОТ:** Таинственно. Немного артхаусно. Визуальный хаос!:

- **РЫБ:** «Мне тут не артхаус нужен, Мешочек! А покупатели!»
 - **КОТ:** «Попробую снова...» *(вернуть на РЫБ (1))*

2) **КОТ:** Сияет, как чешуя! И мокрая — словно из глубин!

- **РЫБ:** «Вот оно! Вот оно!»

3) **КОТ:** Гляди как сверкает! Из местного хлама, но блеск невероятный!

- **РЫБ:** «ХЛАМА?! Мешочек, издеваешься?!»
РЫБ: «Моя лавка — сокровище, пошел вон!»
 - **КОТ:** «Попробую снова...» *(вернуть на РЫБ (1))*
-

ВЫБОР РЕПЛИК КОТА #2:

КОТ: (3 реплики на выбор)

1. «То, что надо! Одно слово — атмосферно!
2. «Надежная, крепкая! Самое то для местных ветров».
3. «Просто зов для городских! Как хвост русалки!»

1. **КОТ:** «То, что надо! Одно слово — атмосферно!»
 - **РЫБ:** «Атмосферно? Атмосфера — это когда запах соли до носа доползает!»
 - **КОТ:** «Попробую снова...» (вернуть на **РЫБ (1)**)
2. **КОТ:** «Надежная, крепкая! Самое то для местных ветров».
 - **РЫБ:** «Ты мне вывеску отдаешь или доску?!»
 - **КОТ:** «Попробую снова...» (вернуть на **РЫБ (1)**)
3. **КОТ:** «Просто зов для городских! Как хвост русалки!»
 - **РЫБ:** «Русалки! Ну конечно!»
 - **РЫБ:** «Сколько сюрпризов в таком маленьком мешочке!»

РЫБ: «Ну заслужил, заслужил!»

РЫБ: «Толай-ка к Кустарю».

РЫБ: Странненький он...но может откопать что полезное!»

РЫБ: «Смотри, в землю у него не врати! Хо-хо!»

Награда: Рыб отдаёт «Жемчужный осколок Маски»

(предмет автоматически вставляется в отдельный инвентарь)

НЕАКТУАЛЬНО!!! ПРОШЛЫЙ ВАРИАНТ

СИТУАЦИЯ: Закуток на самом краю города. Полуразрушенный прилавок затянутый сетями, с пузырями, блестящими обломками, фонариками рыбками. Тут ютится **РЫБ** – восторженный и немного глуповатый продавец всего водяного.

Кот подходит и кликает на Торговца. **Диалог начинается:**

РЫБ

- «Подходите! Подходите! Рыб – продаю все, что блестит!»
- «Опа! Покупатель? Настоящий?!
- «Подплывай-ка сюда! Бери скорее, Мешочек, пока не опередили!»

КОТ В МЕШКЕ

- «Но тут же никого нет».

РЫБ

- «Хо-хо! Хо-хо!»
- «Хо...»
- «Эх, сухопутный нынче народ...»
- «Всех к центру тянет – там, мол, шорох, товары, фонари!»
- «А у меня что? Только я и пузырящиеся моллюски...»
- «Но зато товары! Настоящие! Из самых глубин!»
- «Хочешь – камушек! Хочешь – ракушка с дыркой! »
- «Или вот – блестящий гвоздь, как новый!»

КОТ В МЕШКЕ

- «Э-э-э... заманчиво...»

- «Народ к тебе подтянуть — и есть шансы всплыть!»
- «Как насчет яркой вывески? Знаешь, могу помочь с этим...»
- «Только и мне взамен что-то нужно! Что-то, что могло бы быть частью маски...»
- «Что-нибудь... необычное. Есть такое?»

РЫБ

- «Хо-хо, Маски? ДА!»
- «Сд... сд... СДЕЛКА!!!»
- «Припасен у меня тут редкий осколочек. Блестящая штуковина, ух, какая!»
- «Гляди! Жемчужная между прочем! Наверное...»

КОТ В МЕШКЕ

- «Хмм...»

РЫБ

- «Зато от маски, точно уверен!»
- «Вывеска мне по самые жабры нужна, Мешочек. Яркая! Кричащая!! Приманка для глаз!!!»
- «Вон, глянь. Рисовал, как мог.»
(появляется простая иллюстрация — на бумаге нарисована странная вывеска из блестящих деталей с флагом сверху и блестящими элементами по краям)
(нажмите, чтобы продолжить)

РЫБ

- «Главное, чтобы БЛЕСТЕЛО и аж КАПАЛО!»
- «Принесешь — по рукам. Чешуйчатое слово даю!»
- «Ты мне вывеску — я тебе **Жемчужный осколок Маски.**»

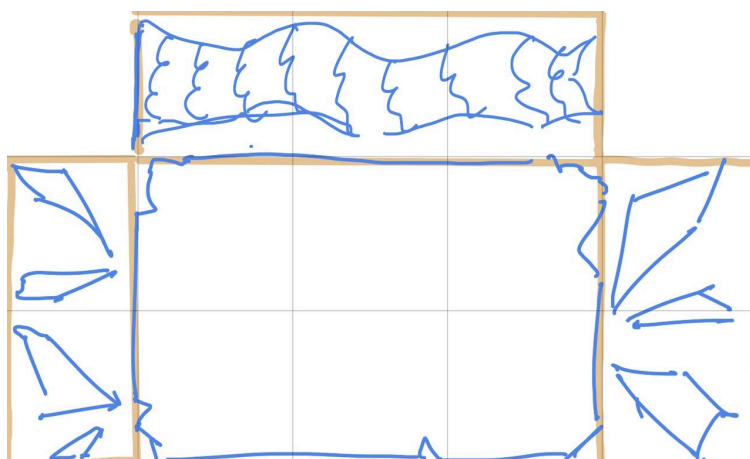
ЗАДАНИЕ: СОБРАТЬ ВЫВЕСКУ

Собрать вывеску из **4-х предметов**, визуально напоминающую рисунок Рыба.
Сетка в инвентаре для крафта: **3 в высоту, 4 в ширину.**

НУЖНЫЕ ПРЕДМЕТЫ:

4. **Старый жестяной поднос** (размер: 3x2 клетки) — основа вывески
5. **Яркая лента** (1x3 клетки) — должна быть мокрой
6. **Желтый стеклянный осколок 2 ШТУКИ** (1x2 клетка) — символ «солнца»/блеск

Один из предметов (яркая лента) **должна быть мокрой**, иначе Рыб не захочет брать.
Используем **ведро с водой**, чтобы намочить.



ИССЛЕДОВАНИЕ:

Предметы раскиданные на уровне (нужные и ненужные тоже):

- 1) Старый жестяной поднос (Размер: 3×2)
- 2) Яркая лента (Размер: 1×3)
- 3) Желтый стеклянный осколок (Размер: 1×2)
- 4) Желтый стеклянный осколок (их 2 на уровне, нужно для крафта 2 штуки)(Размер: 1×2)
- 5) Сломанный зонт (Размер: 1×3)
- 6) Медный гвоздь (Размер: 1×1)
- 7) Красочный фантик (Размер: 2×1)

ВОЗВРАЩАЕМСЯ К ТОРГОВЦУ:

РЫБ (можно несколько реплик с реакциями добавить)

- «Мешкохвостик! С возвращением! Принес чего?»
- «Ушастый мешочек приплыл! Что нового?»
- «Хо-хо! Снова ты мой холщовый друг. Ну как?»

Нажимаем «Обменяться».

СХОДСТВО:

Совсем не подходит:

- «Это что ты мне принес?»
- «Клиенты как увидят — убегут куда подальше. Хотя куда уже дальше...»

Частично (например, 3/4 предметов нужные, остальные нет):

- «Хм... интересно.
- «Но вот чего-то не хватает. Как будто рыба без хвоста.»

Идеально:

- «Хо-хо, красиво. Даже очень! Но для новых клиентов-то она подойдет?

переходим к выбору реплик для убеждения.

ВЫБОРЫ РЕПЛИК КОТА

Выбор 1

1) КОТ: «Сияет, как серебряная чешуя! И мокрая — будто вывеска сама всплыла из глубины за покупателями!

РЫБ: «Хо-хо! Вот ЭТО я понимаю вывеска! Даже слепой осьминог увидит!»

2) КОТ: «То, что надо! Такая вывеска, что надо вглядеться, проникнуться. Одно слово — атмосферно!

РЫБ: «Атмосферно? Атмосфера — это когда запах соли до носа доползает! Мне тут не артхаус нужен, а покупатели!»

3) КОТ: «Конечно! Гляди как сверкает, из местногохлама, но блеск невероятный!

РЫБ: «Хлама?! Пушистый, ты издеваешься?! Моя лавка — сокровище, пошел вон!»

Выбор 2

1) КОТ: «Не просто блеск, а настоящий зов для городских! Лента на ветру, как хвост русалки резвиться будет.»

РЫБ: «Вот! Вот оно! Прямо жабры в пляс пошли! Ну, молодец!»

2) КОТ: «Очень современно вышло! Визуальный хаос сейчас очень в моде у жителей города.»

РЫБ: «Даже у акул вкус лучше. Мне современность тут ни к чему. Главное, практичность!»

3) КОТ: «Надежная, крепкая! Самое то для местных ветров.»

РЫБ: «Ты мне вывеску отдаешь или доску?! Сказал же, нужна такая, чтоб клиентов привлекала!»

ЕСЛИ ВСЕ ВЫБОРЫ ПРАВИЛЬНЫЕ:

РЫБ:

— «Вот — Жемчужный осколок для твоей Маски. Смотри, не потеряй.»

— «Тебе бы к Человеку-кусту заглянуть, пушистик. Он себе на уме, но знает, где правда посажена — будь осторожней!

— «Может он и тебе чего откопает полезного. Хо-хо!»

Награда: Рыб отдаёт «Жемчужный осколок Маски»

(предмет автоматически вставляется в отдельный инвентарь — пока не знаю точно, делать ли отдельный, но звучит логично, чтобы финальная цель не лежала с остальным и не занимала место)

К: кот Р: рыб

Возможные реплики начала диалога (random 3)

- P1: бла бла бла
- P1: бла бла
- P1: пунь пунь
 - K1: дай мне ту блестяшку
 - P2: а ты принес маску
 - K2: я в процессе
(вернуть на P1)
 - K3: а где говоришь еще части вывески?

ВЫБОР КОТА №1

- P1: бла бла бла
- P1: бла бла
- P1: пунь пунь
 - K1: дай мне ту блестяшку
 - P2: а ты принес маску
 - K2: я в процессе
(вернуть на P1)
 - K3: а где говоришь еще части вывески?

- ВТОРОЙ ТОРГОВЕЦ – КУСТАРЬ

ВТОРОЙ ТОРГОВЕЦ – КУСТАРЬ



Диалог:

КУСТАРЬ:

- 1) Опять?! Опять кто-то дышит на мои товары?!
- 2) Морду от моих кореньев убрал!

КОТ:

- 1) Мне только спросить...

КУСТАРЬ:

- 1) Спросить! А у тебя мешок льняной? Или, не дай гниль, синтетика?!
- 2) Это же чистый яд!
- 3) Мои листики уже желтеют — скоро совсем зачахну!
- 4) А копыт вокруг себя в воздухе видишь? Видишь?!

КОТ:

- 1) Может, тебе маску какую? Чтоб дышать спокойно?

КУСТАРЬ:

- 1) О, гений! А я не додумался! ТАК ПО-ТВОЕМУ?!
- 2) Да я все ярмарки давно обшарил! Везде подделки! Везде синтетика!

КОТ:

- 1) Знаешь, я ведь масочный эксперт! Изучал... маскономику.
- 2) Сам сейчас маску ищу, но кошачью. Частей от нее не найдется?

- 3) Хотя бы обломочка? Хочу стать настоящим...
- 4) ...прямо как твои товары!

КУСТАРЬ:

- 1) Ха! А ты не так плох.
- 2) Настоящим, значит...
- 3) Может, у меня и есть кое-что для тебя...
- 4) Вот, какой-то кусок от маски.

КОТ:

- 1) Но она вся во мху...
 - 1) Не жалуйся. Похоже на кошачий нос. Редчайшая вещь!
 - 5) В гнезде у птиц нашел. Ну, или...В общем, она редкая!
 - 6) Принесешь мне фильтрующую маску — может и отдам.
 - 7) Вот. Рисунок. Не смей смеяться!
 - 8) Смотри мне... Если хоть чуть эту гарь пропустит — о своей маске не мечтай!
-

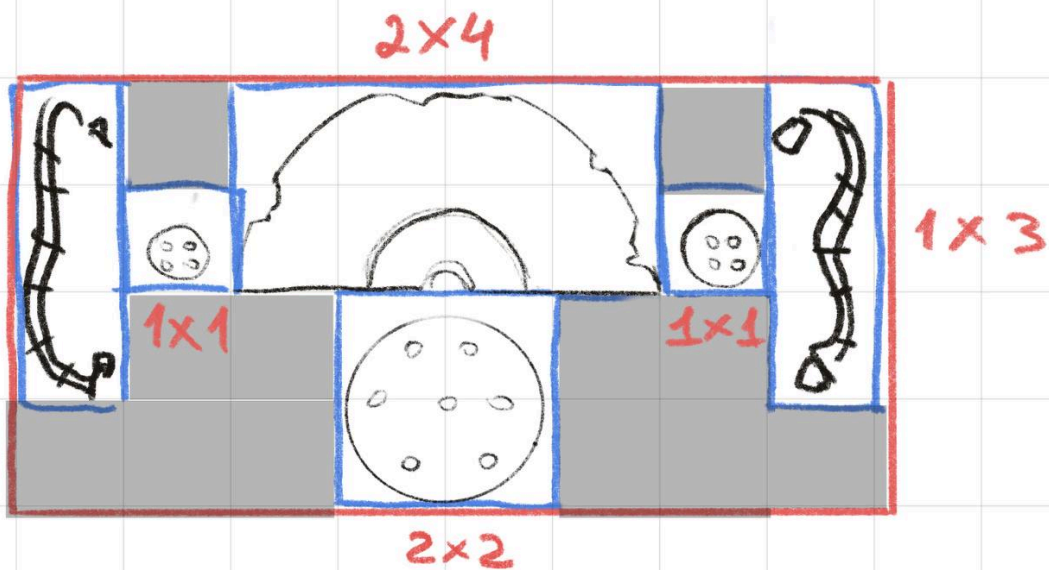
ЗАДАНИЕ: СОБРАТЬ ФИЛЬТРУЮЩУЮ МАСКУ

Собрать вывеску из **6-ти предметов**, визуально напоминающую рисунок Кустаря. Сетка в инвентаре для крафта: **4 в высоту, 8 в ширину**.

НУЖНЫЕ ПРЕДМЕТЫ:

1. **Кожаный мяч (2x2)** — Основа формы. **Проколоть, чтобы появились дырки.**
2. **Обломок пластинки (2x4)**— «Линза» для очков. Половинка пластинки, обломанная, потертая.
3. **Пуговицы (2 штуки) (1x1)** — Крепления для маски по бокам.
4. **Бельевая веревка (2 штуки) (1x3)** — Шнуры для маски.

РАЗМЕРЫ В КЛЕТКАХ



ИССЛЕДОВАНИЕ:

Предметы раскиданные на уровне (нужные и ненужные тоже):

- 1) Кожаный мяч (2x2)
- 2) Обломок пластинки (2x4)
- 3) Пуговицы (2 штуки) (1x1)
- 4) Бельевая веревка (2 штуки) (1x3)
- 5) Перо от шляпы (1x2)
- 6) Флаер (Размер: 1x3)

ВОЗВРАЩАЕМСЯ К ТОРГОВЦУ:

КУСТАРЬ:

- 1) Что, мешковой, опять приперся?
- 2) Может, на этот раз постиранный?

КОТ:

1. Твое спасение! Фильтрующая маска ручной работы. *(предлагаем предмет для обмена)*
2. Похожу еще, пожалуй... *(выход из лавки Кустаря)*

СХОДСТВО И РЕАКЦИЯ КУСТАРЯ:

Не подходит:

1. Это что за уродство?!
2. Ты хочешь, чтобы я задохнулся?! БРЫСЬ ПЕРЕДЕЛЫВАТЬ!

Подходит:

1. Хм... неплохо... даже очень неплохо...
 2. Только что это у нее... *(Кустарь сомневается, нужно его убедить!)*
-

ВЫБОР РЕПЛИК КОТА #1:

КУСТАРЬ (1): Только что это у нее...

КУСТАРЬ: Как-то похоже на мяч... Оно... оно не заражено?!

КОТ: *(3 реплики на выбор)*

1. **Лучшая обработка! Действует как пенициллин! Подумаешь, немного плесени осталось...**
2. **Это же обработанная телячья кожа! И безопаснейшая технология очистки воздуха.**
3. **Зато дешево и сердито! А что ты хотел при такой экономике?**

КОТ: Лучшая обработка! Действует как пенициллин! Подумаешь, немного плесени осталось...

КУСТАРЬ: Мешок... ты мне еще одну грибковую инфекцию притащить хочешь?

КОТ: «Попробую снова...» *(вернуть на КУСТАРЬ (1))*

КОТ: **Это же обработанная телячья кожа! Видишь - дырочки для вентиляции проделал.**

КУСТАРЬ:

Телячья... хм...

Ладно, допустим. Но эти линзы...

КОТ: Зато дешево и сердито! А что ты хотел в такой экономике?

КУСТАРЬ: О, как мило - ты решил сэкономить на моих легких.

КУСТАРЬ: Пошел вон. Обрати на свою мешковую мусорку.

КОТ: «Попробую снова...»

ВЫБОР РЕПЛИК КОТА #2:

КУСТАРЬ: *Это что за хлипкая пластмасса?*

КУСТАРЬ: Она же треснет от первого же чиха!

КОТ: (3 реплики на выбор)

1. Да какая разница? Все равно ты в ней только по своей лавке шарахаться будешь!
2. Ну треснет — радуга зато отражаться будет.
3. **Не пластмасса! Настоящий акрил с бронированной пленкой.**

КОТ: Да какая разница? Все равно ты в ней только по своей лавке шарахаться будешь!

КУСТАРЬ: Значит, издеваешься?! На выход!!

КОТ: Попробую снова...

КОТ: Ну треснет — радуга зато отражаться будет.

КУСТАРЬ: Мне не до радуг, когда я ЗАДЫХАТЬСЯ буду!

КОТ: Попробую снова...

КОТ: **Не пластмасса! Настоящий акрил с бронированной пленкой.**

КУСТАРЬ: Бронированная... Хм! Такое мне нравится!

КУСТАРЬ: А крепления. На пуговицы похожи...

ВЫБОР РЕПЛИК КОТА #3:

КУСТАРЬ:

- 1) Бронированная... Хм! Такое мне нравится!
- 2) А крепления. На пуговицы похожи...

КОТ: (3 реплики на выбор)

1. **Титановые крепления! Выдерживают кислотные ливни и перепады давления!**
2. Подумаешь! Зато просто и со вкусом.
3. Да это же винтаж! С мундира самого Наполеона!

1. **КОТ:** Титановые крепления! Выдерживают кислотные ливни и перепады давления!

КУСТАРЬ: Хм...Крепко, говоришь.

2. **КОТ:** Подумаешь! Зато просто и со вкусом.

КУСТАРЬ: Пуговицами спасению не помогут, блохастик.

КОТ: Попробую снова...

3. **КОТ:** Да это же винтаж! С мундира самого Наполеона!

КУСТАРЬ: Не просто бактерии мне решил подсунуть.
ИСТОРИЧЕСКИЕ бактерии?!

КОТ: Попробую снова... *(вернуть на КУСТАРЬ (1))*

КУСТАРЬ: Так и быть. На! Забирай эту штуковину для своей маски.

КУСТАРЬ: Бери, пока не передумал!

КУСТАРЬ: И катись к этой... блестящей затейнице. Лисандре.

КУСТАРЬ: Вот у кого точно любые маски найдутся.

КУСТАРЬ: Дальше по ряду, вся в звездах. Не промахнешься.

КОТ: Дыши себе спокойно...

КОТ: ...пока маска не развалится.

КУСТАРЬ: Развалится?!

КОТ: Все когда-то развалится. Пока!

Награда: Кустарь отдает «Травяной Осколок Маски».

(предмет автоматически вставляется в отдельный инвентарь)

- ТРЕТИЙ ТОРГОВЕЦ —
ЛИСАНДРА

ТРЕТИЙ ТОРГОВЕЦ – ЛИСАНДРА



Диалог:

ЛИСАНДРА:

- 1) Доб-р-р-р-р-о пожаловать в мой храм гадания, до-р-р-р-огой прелестный мешочек!
- 2) Гадания на удачу, деньги, славу...

КОТ:

- 1) У тебя не найдется...

ЛИСАНДРА:

- 1) ...здоровье, счастье, любовь и не только!
- 2) А может быть, ты ищешь... *маску*?

КОТ:

- 1) Да! Чтобы стать настоящим котом.

ЛИСАНДРА:

- 1) А я все думаю, кто же там в мешке. Иногда в нем сюрпризы похлеще кота.

КОТ:

- 1) Великая гадалка, я слышал о вашей проницательности!

ЛИСАНДРА:

- 1) Ах! Наконец-то кто-то, кто ценит искусство!

- 2) Взамен мне нужно *нечто уникальное*.
- 2) КТО-ТО уникальный!
- 3) И кто-то ПУШИСТЫЙ

КОТ:

- 1) Боюсь я не продаюсь...

ЛИСАНДРА:

- 1) *О-о-о, не бойся, дорогой.*
- 2) *Я мешки не покупаю...*
- 3) *...Только, если в них коты! Шучу-шучу.*
- 4) Принеси мне барашка!

КОТ:

- 1) Барашка?..

ЛИСАНДРА:

- 1) Лунного барашка!
- 2) Что будет тихонько дремать под столом во время предсказаний...
- 3) ...и подсказывать мне, когда кто-то врет!

КОТ:

- 1) Единственный в мире ясновидящий барашек...
- 2) Будет сделано!

ЛИСАНДРА:

- 1) Ах, единственный! Со звездным светом в рожках-полумесяцах.
- 2) Эскиз Лисандры специально для тебя. Бери!
- 3) Принеси настоящего Лунного барашка! И тогда поговорим о настоящих котках.

ЗАДАНИЕ: ЛУННОГО БАРАШКА

Собрать вывеску из **6-ти предметов**, визуально напоминающую рисунок Лисандры.

Сетка в инвентаре для крафта: **5 в высоту, 5 в ширину**.

НУЖНЫЕ ПРЕДМЕТЫ:

5. **Запутанный кусочек ваты (2x3)** — Мягкая основа формы. **Расчесать** — станет более аккуратной, незапутанной, чуть почище. О расческу, где-то около гримерок/сцены.
6. **Старая пробка (1x1)**— Голова барашка.

7. **Крендельки** (2 шт.) (1x1) – Рожки барашка. **Обгрызть** – дать обгрызть мышке на уровне, которая ест бублики. Крендельки станут в форме рожек-полумесяцев.
8. **Гирлянда со звездами** (1x4) – Будет в рожках у барашка.
9. **Ржавый гвоздь** (2 шт.) (1x1) – Ножки барашка.
10. **Прищепки** (2 шт.) (1x1) – Ручки барашка.





ИССЛЕДОВАНИЕ:

Предметы раскиданные на уровне (нужные и ненужные тоже):

- 1) **Запутанный кусочек ваты** (2х3)
 - 2) **Старая пробка** (1х1)
 - 3) **Бублики** (2 шт.) (1х1)
 - 4) **Гирлянда со звездами** (1х4)
 - 5) **Ржавый гвоздь** (2 шт.) (1х1)
 - 6) **Прищепки** (2 шт.) (1х1)
 - 7) Старая театральная афиша (3х2) — *Вика, можешь вставлять любую отсылку, какую хочешь*
 - 8) Театральный билет (1х2) — *и тут*
-

ВОЗВРАЩАЕМСЯ К ТОРГОВЦУ:

ЛИСАНДРА:

- 1) Мой любимый мешок с хвостиком вернулся!

КОТ:

1. Самый лучший барашек к вашим услугам! (*предлагаем предмет для обмена*)
 2. Похожу еще, пожалуй... (*выход из лавки Лисандры*)
-

СХОДСТВО И РЕАКЦИЯ ЛИСАНДРЫ:

Не подходит:

1. О-о-о... Какое...интересное недоразумение.
2. Только на моего барашка совсем не походит.

Подходит:

1. Барашек! Лунненький! Звезденький!
-

ВЫБОР РЕПЛИК КОТА #1:

ЛИСАНДРА(1): Хм...Но эти рожки. Они же... обычные крендельки!

КОТ: (3 реплики на выбор)

1. Мышка выгрызла самую лунную форму. Так старалась!
2. Полумесяцы из цельнозерновой выпечки - символ цикличности бытия!
3. Особые крендельки! Особые! Их... благословил жрец!

КОТ: Мышка выгрызла самую лунную форму. Так старалась!

ЛИСАНДРА: Значит, это подержанные бублики. Не годится, милый!

КОТ: «Попробую снова...» (вернуть на ЛИСАНДРА (1))

КОТ: Полумесяцы из цельнозерновой выпечки - символ цикличности бытия!

ЛИСАНДРА: Цикличность... о-о-о...

ЛИСАНДРА: Это гениально, мешкохвостик!

КОТ: Особые бублики! Особые! Их... благословил жрец!

ЛИСАНДРА: Назови тр-р-ри ритуала этого жреца, мешочек. Ну, что? Не можешь?

ВЫБОР РЕПЛИК КОТА #2:

ЛИСАНДРА: А это должно быть... голова?

ЛИСАНДРА: Мешочек, откупорил первую попавшуюся банку?

КОТ: (3 реплики на выбор)

1. Это пробка от амфоры-оракула. Раньше держала тайны, теперь — держит мысли барашка.
2. Похожа на звездную пыль! Пыльная пробка для пыльного барашка!
3. Не просто банку, а банку около твоей прекрасной лавки!

КОТ: Это пробка от амфоры-оракула. Раньше держала тайны, теперь — держит мысли барашка.

ЛИСАНДРА: Bravo, мешочек, bravo! Ну что за блистательная барашкова голова!

КОТ: Похожа на звездную пыль! Пыльная пробка для пыльного барашка!

ЛИСАНДРА: Хитро-хитро! Но мою славу мусором пятнать нельзя, мешочек.

КОТ: Попробую снова...

КОТ: Не просто банку, а банку около твоей прекрасной лавки!

ЛИСАНДРА: Ах, лавка и правда прекрасна, пушистик, ведь в ней я!

ЛИСАНДРА: Чего не скажешь о твоём барашке.

КОТ: Попробую снова...

ВЫБОР РЕПЛИК КОТА #3:

ЛИСАНДРА: Шерстка...пахнет гримеркой и дешевыми духами...

ЛИСАНДРА: Р-р-р-оскошно, как я люблю.

ЛИСАНДРА: Но не стащил ли ты моего барашка из-за кулис, мешочек?

КОТ: (3 реплики на выбор)

1. Лучшая шерстка ярмарочных дворов!
2. Пушистость есть, остальное не важно. Главное — барашку тепло!
3. Расчесанная гребнем примадонны! Видишь эти золотые нити? Это следы ее славы!

1. **КОТ:** Лучшая шерстка ярмарочных дворов!

ЛИСАНДРА: Дор-р-р-огой, на моей репутации нельзя экономить!

КОТ: Попробую снова...

2. **КОТ:** Пушистость есть, остальное не важно. Главное — барашку тепло!

ЛИСАНДРА: Практичность — вр-р-р-аг чудес. А я люблю чудеса, мешочек.

КОТ: Попробую снова...

3. **КОТ:** Расчесанная гребнем примадонны! Видишь эти золотые нити? Это следы ее славы!

ЛИСАНДРА: О-о-о, ты рисковал... мне нравится.

ЛИСАНДРА: Ты восхитителен, мешочек!

ЛИСАНДРА: Возьми свой кусочек маски.

ЛИСАНДРА: В твоей хитренькой когтистой дорожке остался последний шаг!

ЛИСАНДРА: А теперь беги к...ней...

ЛИСАНДРА: Б-р-р-р! Дальше — только Тетушка Шелла.

ЛИСАНДРА: И она не так игрива, как я!

Награда: Лисандра отдает «Звездный Осколок Маски».

(предмет автоматически вставляется в отдельный инвентарь)

- ЧЕТВЕРТЫЙ ТОРГОВЕЦ —
ТЕТУШКА ШЕЛЛА

ЧЕТВЕРТЫЙ ТОРГОВЕЦ – ТЕТУШКА ШЕЛЛА



ЗАДАНИЕ: СОБРАТЬ МАСКУ НАСТОЯЩЕГО КОТА

Кот приходит к Тетушке Шелле уже с 3-мя частями маски.

КОТ:

- 1) Это вы – Шелла?
- 2) Говорят, вы можете собрать Маску.
- 3) Настоящую. Чтобы стать... ну... котом.

ШЕЛЛА:

Все приходят, и почти никто не знает – зачем именно.
Но все приносят что-то, что больше не могут нести.
У тебя – тяжёлый груз. И всё-таки ты дошёл.

КОТ:

Я собрал три части. Осталось только...

ШЕЛЛА:

...только собрать их.
Но я не делаю маски, милый друг.
Я собираю истории.

Когда ты получал эти части...
Каким ты был?

ВЫБОР 1: КАК КОТ ПОЛУЧИЛ ЧАСТИ МАСКИ

1. **Лукавым.** Я говорил, что нужно, чтобы получить, что хотел.
2. **Честным.** Я никого не обманывал.
3. **Хитрым.** Но с уважением — я играл по их правилам.

ШЕЛЛА:

Веришь, что всё это было нужно?
Без этих троих ты бы не стал собой?

ШЕЛЛА:

А теперь скажи...
Ты ищешь маску, чтобы спрятаться —
или чтобы **стать видимым**?

ВЫБОР 2: ЗАЧЕМ КОТУ МАСКА

1. **Чтобы быть признанным.** Я устал быть пустым мешком.
2. **Чтобы понять, кто я есть.** Даже если мне это не понравится.
3. **Чтобы играть роль.** Потому что я не знаю, есть ли «настоящий» я.

ШЕЛЛА:

Спрятаться — не значит исчезнуть, Мешочек.
А быть видимым — не всегда значит быть собой.

ШЕЛЛА:

Последний вопрос.
Ты же знаешь: любую маску нужно носить.
Ты готов принять ее, как часть себя?

ВЫБОР 3: ГОТОВ ЛИ КОТ СТАТЬ ТЕМ, КЕМ ХОЧЕТ БЫТЬ

1. **Надеть маску.**
2. **Остаться котом в мешке.**

НАДЕТЬ МАСКУ:

ШЕЛЛА:

Вот и всё.
Теперь ты — Кот, каким хотел быть.
Пока ты сам не усомнишься.

ШЕЛЛА:

А если вдруг захочется снова потеряться

У нас тут полно мешков.

ОСТАТЬСЯ КОТОМ В МЕШКЕ:

КОТ:

- 1) Нет. Я останусь...
- 2) ...таким.

ШЕЛЛА:

- 1) Значит, остаться нераспечатанным подарком?
- 2) Смело.
- 3) Не каждый кот решится — прожить всю жизнь в мешке.
- 4) Но ведь ты все равно остался кем-то. Одним-единственным Котом в мешке.