

Zaratystra

# Бириндюль 2020

книга-игра



*Версия текста: 1*

*Книги-игры и интерактивные рассказы*

<https://quest-book.ru>

# Лист персонажа

Начальные значения параметров:

## Инвентарь

- Гриф от штанги
- Гантели
- Котлетомет
- Пропуск Шишкина

# 1

---

Вы простой инженер, работаете в простом сверхсекретном бункере.

И всё бы ничего, но, как это обычно бывает, случилась пакость.

На волю вырвался опасный вирус "Бириндюль-2020" и почти все, кто там находились превратились в зомби.

Вы не заразились, но выжить будет не просто.

Предстоит любой ценой вырваться на волю, убить всех зараженных и спасти мир от вируса "Бириндюль".

**Начали** — (12)

# 2

---

Вам почти удастся добраться до командного пункта.

Между вами и дверью, лишь коридор метров тридцать, но он весь заполнен зомбями.

Они стоят, лежат, некоторые, громко чавкая, жрут что-то с пола.

Идти на них в атаку довольно безрассудно - схарчат толпой.

Нужен план!

**Открыть решетку вентиляции и пробраться по ней.** — (16)

**Прорываться сквозь толпу.** — (15)

# 3

---

Все-таки труба вентиляции не выдержала и рухнула вниз на головы зомбям.

Они сориентировались довольно быстро и разорвали вас на кусочки.


Наверное не стоило туда лезть с огромной кучей железа, что вы набрали в спортзале.

**Конец.**

# 4

---

Эти звуки вас несколько не смутили. Крепость орешков ползущего, была в районе стали и вам удалось добраться до командного центра.

 получено достижение «Крепкий орешек»

**Центр** — (14)

## 5

---

Лестница!

Всегда есть пожарная лестница, на случай отключения лифта.

Свернув к ней вы обнаружили, что туда не понятно, как дополз Полковник Шишкин.

- Вы не сдохли?

- Как видишь, нет. Молодец, сынок, ты выполнил возложенную на тебя задачу, а теперь помоги мне спустится, нам нужно к подлодке.

Помочь Шишкину — (22)

Бросить его — (6)

## 6

---

- Простите, но на это нет времени.

- Ну и су...(кха, кха) же ты, сынок!

Вы не оборачиваясь направились к лестнице.

Выстрел, ваше тело падает с простреленным затылком.

- Последний патрон на тебя гниду извел, - прохрипел Шишкин, - для себя хранил.

А из коридора уже приближалась огромная туша повара.

Он отомстит за вашу смерть, но вас это уже не вернет.

Конец.

## 7

---

В ближнем бою, против такого противника у вас не было ни одного шанса. Удары достигали цели, но не причиняли ему особого вреда.

Вы из последних сил отбивались, готовясь к неминуемому концу, как вдруг...

Повар рухнул на пол, и вы не долго думая размозжили ему череп железяками.

- (хрипы, кашель) ... не благодари, сынок. - это полковник Шишкин, неведомым образом смог доползти через весь бункер, и схватив повара за ногу опрокинуть его, что и спасло вам жизнь.

- Вы же померли?

- Как видишь нет, понял что нельзя доверять спасение мира в руки такого разье...(кашель, хрипы) и приполз. Ну чего ждешь, открывай лифт, надо торопиться.

Лифт — (10)

## 8

---


Надо валить к выходу как можно скорее, но перед этим вооружиться.

Чем можно вооружиться в качалке?

Глаза окинули помещение с кучей железа.

Что же взять?

 получено достижение «Качок»

**Гриф от штанги**,  ✓ «Гриф от штанги» — (17)

**Пару гантель**,  ✓ «Гантели» — (17)

## 9

---

Когда враг подошел на дистанцию поражения, вы открыли огонь по глазам противника.

Фьють, фьють, фьють - издаёт звуки грозное оружие.

Враг ослеплен и бьется в судорогах на полу, пытаясь выцарапать себе глаза.

Странно, в рекламе утверждалось, что он не щиплет глазки.

Воспользовавшись ситуацией, вы подхватываете свои вещи и выбегаете в коридор.

**Коридор** — (18)

## 10

---


Двери лифта открылись. Вы за ноги втащили внутрь полковника Шишкина, который постоянно хрипел и кашлял. Створки закрылись, и кабинка двинулась вниз.

Внизу вы без проблем погрузились в небольшую секретную субмарину.

По подземным рекам вам удалось покинуть опасную базу.

В конце концов ваше плав средство всплыло в районе Белоруссии.

Полковник Шишкин выжил и был представлен к награде, а вас отправили служить в еще более секретный бункер, где-то в районе Антарктики.

 получено достижение «Белорусское море»

## 11

---

Покинув командный центр тем же путём, которым сюда проникли, вы направились к шахте лифта.

Возле кнопок лифта отирается здоровенный зомбак весом под две сотни килограмм.

Вы узнали его, это шеф-повар из бункеровской столовой, отожрался на казенных харчах.

Лишь его громадная туша отделяла вас от спасения.

- В бой — (7)**
- Если отмечено «Инвентарь/Котлетомет»: **Котлетомет к бою — (13)**
- Спустится по лестнице — (5)**

## 12

---

Вой сирены пронесся по всем помещениям сверхсекретной базы, сообщая о происшествии.

"А-а-а-а-а. А-а-а-а-а. Виу-виу. - голосила она. Потом вой стих и мужской голос сообщил.

Внимание, биологическая угроза. (помехи) вирус "Бириндюль" вырвался на свободу.

Кругом (помехи) зомби. Бункер будет автоматически заблокирован. Нам всем пи...(помехи, звуки автоматной стрельбы).

Голос пропал, сирена стихла и вы остались в полной тишине.

**В момент происшествия вы ...**

- в тренажерном зале качали бицуху — (8)**
- кушали котлетки в столовой — (19)**
- принимали душ — (21)**

## 13

---

Снаряды не смогли причинить вреда своему создателю и в конце концов, когда они подошли к концу, он добрался до вас и съел.

Конец!

## 14

---

Вы проникли в командный центр.

Не особо разбираясь в компуктерах, вы записывали пропуск Шишкина во все возможные щели и дыры, что смогли обнаружить в помещении.

Минут через тридцать вам все-таки повезло.

**- Запущена программа самоуничтожения, весь персонал просим покинуть объект. До взрыва 15 минут. - сообщил механический голос.**

Теперь надо бежать к лифтам и ехать на самый нижний этаж к подводной лодке.

**Бегом** — (11)

## 15

---

С криком "За Родину, за Сталина" (умнее в тот момент ни чего в голову не пришло) вы рванули вперед по коридору.

Если отмечено «Инвентарь/Гриф от штанги»: Ловко орудуя грифом от штанги, вам удалось раздолбать всех противников и добраться до двери командного центра.

Длинна оружия позволила держать врагов на дистанции, а ширина коридора, позволила расправится с ними по очереди.

Если отмечено «Инвентарь/Гантели»: Вы пытались прорваться ловко орудуя гантелями, но в конце концов противники взял верх, погребая вас под грудой тел.


### **Конец.**

Если отсутствуют «Инвентарь/Гриф от штанги», «Инвентарь/Гантели», «Инвентарь/Котлетомет»: Безоружного, вас почти мгновенно повалили на пол и съели.

Если отмечено «Инвентарь/Котлетомет»: Котлетомет посылал снаряд за снарядом в толпу противников, на вылет пробивая двух а иногда и трех врагов.

Снарядов не осталось и пришлось выбросить самодельную пращу.

В конце концов в живых не осталось ни кого и вы смогли войти в командный центр.

 **X«Котлетомет»**

Если отмечено «Инвентарь/Гриф от штанги» или отмечено «Инвентарь/Котлетомет»: **Войти** — (14)

## 16

---

Выломав решетку, вы забрались в вентиляционную систему и чувствуя себя отважным Брюсом Уиллисом поползли вперед, сверху разглядывая, сквозь встречающиеся отверстия, толпу тварей внизу.

Вентиляция труба скрипела, кряхтела и прочими звуками пыталась вам объяснить, что она против такого грубого проникновения в нее.

**Выползти назад — (2)**

Если отсутствуют «Инвентарь/Гриф от штанги», «Инвентарь/Гантели»: **Продолжить путь — (4)**

Если отмечено «Инвентарь/Гриф от штанги» или отмечено «Инвентарь/Гантели»: **Продолжить путь — (3)**

## 17

---

Если отмечено «Инвентарь/Гриф от штанги»: Отличная десятикилограммовая палка, вселяет в вас уверенность

Если отмечено «Инвентарь/Гантели»: По гантеле в руку и можно использовать как кастеты.

Вы покидаете спортзал, выходя в общий коридор..

**Коридор. — (18)**



Коридор заполнен трупами зомбей и персонала. Где-то вдалеке гулко бахают автоматные очереди, потом и они смолкают, наступает полная тишина.

Вы медленно бредете через это нагромождение трупов, как вдруг что-то вас хватает за ногу.

С испугу вам удастся совершить прыжок спиной вперед метра на 4, при этом издав визг в районе 120 Дб.

Если отмечено «Инвентарь/Котлетомет»: Выхватив котлетомет, вы готовитесь атаковать врага.

Если отмечено «Инвентарь/Гантели»: Сжав посильнее гантели, вы готовитесь атаковать врага.

Если отмечено «Инвентарь/Гриф от штанги»: Сжав гриф штанги, вы готовитесь атаковать врага.

Если отсутствуют «Инвентарь/Гриф от штанги», «Инвентарь/Гантели», «Инвентарь/Котлетомет»: Защищаться вам нечем, но сжав кулаки, вы собираетесь по-дорожке продать свою жизнь.

- Отставить панику боец. - раздается голос из того места, где по вашим расчетам находится заногхвватательный враг.

- Вы, кто? - интересуется вы подходя поближе и рассматривая, полу растерзанное тело человека в остатках офицерской формы.

- Я полковник Шишкин, сынок. Вижу тебе тоже повезло и у тебя иммунитет от этой дряни. Сынок мне пиз... (офицер закашлялся).

Откашлявшись он продолжил. - Сынок, ты должен сделать то, что не успел я.

- Что именно?

- Ты должен взорвать это место к ху...( опять кашель и кровь из горла). Вот держи карту допуска, ты должен проникнуть на центральный пост и активировать систему самоуничтожения, иначе эта зараза выберется наружу.

- А как же я? Я же тоже взорвусь. - У тебя будет 15 минут чтобы съе (выворачивающий на изнанку кашель).

- Что?

- Да ничего, это гребаная цензура доконает меня быстрее чем раны. За 15 минут ты должен добраться до самого нижнего уровня, там стоит секретная подлодка. Заберешься во внутрь и покинешь базу. Мой пропуск поможет пройти.

- Хорошо, я сделаю это!

- Прощай и удачи тебе! (звуки хрипения)

- Вы уже умерли?

- Еще нет! (вновь звуки хрипения)

- А теперь?

- Вали уже отсюда, сынок, оставь меня наедине со смертью.

 ✓ «Пропуск Шишкина»

Уходить — (2)

## 19

---

Надо валить к выходу как можно скорее, но перед этим вооружиться.

Все ложки и ножи в столовой сделаны из пластика, мебель тоже пластиковая.

Самая прочная вещь в этой столовой, это те самые котлетки.

Судя по их плотности повар, их готовивший использовал промышленный пресс для их формовки.

Немного поразмыслив вы срываете скатерть с одного из столиков, сооружая себе пращу.

По карманам рассыпываете боеприпасы-котлетки.

Одна не влезла.

В столовую ломится повар-зомби. Чтож, это повод испытать свое новое оружие.

"Вжуй-вжуй-вжуй" - звук с которым раскручивается праща с вложенным снарядом.

"Бздык-шмяк" - котлета на вылет пробивает череп, так и не успевшего с вами сблизится зомбака, и застревает в деревянной стене за ним.

**Счет: Котлетомет 1 - Зомби 0.**

Вы покидаете столовую, выходя в общий коридор.

**Коридор — (18)**

## 20

---

**Вжух, вжух, вжух.**

Выпущенные меткой рукой голожопого ниндзи, куски хозяйственного мыла, подобно сюрикенам, летят в сторону врага.

Враг, не ожидавший такой яростной атаки, поскользывается, падает и ломает шею о белый кафельный пол.

Да, все трое мертвы.

Вы очень меткий ниндзя.

А теперь пришло время по-быстрому натянуть свои шмотки и валить в коридор.

**Коридор — (18)**

## 21

---

Надо валить к выходу как можно скорее, но перед этим вооружиться.

Одна проблема - это душ, здесь ничего нет, кроме мочалки, хозяйственного мыла и шампуня "Джонсон Бэби".

Пока вы рассматривали это многообразия потенциальных орудий самообороны, в душ ворвалось трое зомбей.

Чтож, придется идти на врага с голой жопой.

○ Кинуть врагам под ноги мыло — (20)

○ Подпустить по ближе, и прыснуть в глаз шампунем. — (9)

## 22


---

Схватив Шишкина за ногу, вы рванули вниз по лестнице. Тот всю дорогу громко хрипел и кашлял, но вам все же удалось добраться до субмарины.

По подземным рекам вам удалось покинуть опасную базу.

В конце концов ваше плав средство всплыло в районе Белоруссии.

Полковник Шишкин выжил и был представлен к награде, а вас отправили служить в еще более секретный бункер, где-то в районе Антарктики.

 получено достижение «Белорусское море»