# Геймдизайн-документ: Побег из лагеря-завода

Существует, правда, мнение, что свобода никому и не нужна - нужно лишь освобождение от необходимости принимать решения.

## Глава 1. Камера после аварии

**Сцена:** потолок обрушился, искры, сокамерник истекает кровью.

**Диалог (сокамерник):**

* Сокамерник: «Ты… жив? Слушай… за кроватью вентиляция… возьми карту…»
* Выбор:
  1. «Держись! Я помогу тебе.» (+он отдаёт кусок карты лагеря)
  2. «Мне надо уходить.» (−он умирает без подсказки → меньше информации в финале)

**Головоломка:** дверь перекосило. Нужно использовать арматуру как рычаг.

* Мини-игра: удерживать индикатор в «зелёной зоне», чтобы отогнуть прутья.

**Ошибка → смерть:** если промахнуться 5 раз подряд → потолок обрушивается, заваливая героя.

**Награда:** выход в коридор, кусок карты (если помог сокамернику).

## Глава 2. Коридор блока

**Сцена:** мигает аварийный свет, другие заключённые ходят в панике.

**Диалог (заключённые):**

* Заключённый А: «Дверь дальше заблокирована. Поможешь открыть — пойдём вместе.»
* Выбор:
  1. «Давайте работать вместе.» (+они помогут с завалами)
  2. «Я сам справлюсь.» (−остается один → выше риск гибели)

**Головоломка:** электронный замок.

* Подсказка: нацарапано мелом 4813.
* Решение: ввести 4813.

**Ошибка → смерть:**

* 3 неверных кода → панель взрывается, ток убивает героя.
* Если поссориться с агрессивным зэком → он убивает игрока ножом.

**Награда:** доступ в медпункт.

## Глава 3. Медпункт

**Сцена:** раненые охранники, заключённые роются в шкафчиках.

**Диалог (охранник):**

* «Парень… бинты… дай хоть немного. Взамен код от склада скажу.»
* Выбор:
  1. «Вот, держи.» (+даёт код 242033)
  2. «Сам справишься.» (−охранник умирает, код придётся искать самому через загадку)

**Головоломка (сейф):**

* Подсказка — анатомический плакат:
  + Рёбер = 24
  + Пальцев = 20
  + Позвонков = 33
* Код = 242033.

**Ошибка → смерть:**

* 3 неверных кода → включается система газа → игрок задыхается.
* Попытка украсть бинты → заключённые убивают героя.

**Награда:** лекарства (восстановление здоровья), ключ к складу.

## Глава 4. Цех механики

**Сцена:** огонь, искры, мост застрял.

**Диалог (зэк-металлист):**

* «Мост застрял. Если оживишь пульт — идём с тобой.»
* Выбор:
  1. «Хорошо, я попробую.» (+они помогают нести обломки)
  2. «Я сам найду путь.» (−тоннель → риск утонуть)

**Головоломка (пульт):**

* Нужно соединить провода в порядке: красный → синий → жёлтый.
* Подсказка: плакат по технике безопасности (шлемы этих цветов).

**Ошибка → смерть:**

* Соединение красного и жёлтого напрямую → взрыв трансформатора.
* Переход по мосту без починки → он обрушивается → смерть в расплавленном металле.

**Награда:** доступ в столовую, поддержка зэков.

## Глава 5. Столовая

**Сцена:** толпа заключённых грабит еду. Старик-«Шахтёр» сидит в углу.

**Диалог (Шахтёр):**

* «Я знаю ходы… но кто ты для меня?»
* Выбор:
  1. «Я помогу тебе.» (+он даёт подсказку про тоннели)
  2. «Ты мне не нужен.» (−он врёт → тупик)

**Головоломка (кладовая):**

* Доска меню:
  + «Каша»
  + «Овощи»
  + «Рыба»
  + «Мясо»
* Первые буквы = **КОРМ**.
* Код = KORM.

**Ошибка → смерть:**

* 3 неверных кода → дверь срабатывает как гильотина.
* Оскорбление «Шахтёра» → толпа избивает игрока насмерть.

**Награда:** карта лагеря, инструмент.

## Глава 6. Электрощитовая

**Сцена:** группа охранников чинит связь.

**Диалог (начальник охраны):**

* «Помоги нам, и я открою тебе путь.»
* Выбор:
  1. «Что нужно?» (+ключ от дверей)
  2. «Вы нас мучили!» (−конфликт, охранник стреляет)

**Головоломка (рычаги):**

* Подсказка: на стене рисунок «⬛⬜⬛⬜⬛».
* Нужно включить рычаги 1, 3, 5.

**Ошибка → смерть:**

* Включение всех рычагов → перегрузка, взрыв.
* Попытка украсть ключ у охраны → расстрел.

**Награда:** путь во двор.

## Глава 7. Внутренний двор

**Сцена:** двор в огне, прожекторы мигают.

**Диалог (лидер бунта):**

* «Мы ломаем ворота! С нами или врозь?»
* Выбор:
  1. «Я с вами!» (+поддержка)
  2. «Я один.» (−сложнее пройти стелсом)

**Головоломка (статуя):**

* Нужно сложить пазл герба лагеря из обломков.

**Ошибка → смерть:**

* Долго копаться → снайпер стреляет.
* Отказ помочь бунтовщикам и попытка пройти через толпу → игрока забивают насмерть.

**Награда:** доступ в тоннели.

## Глава 8. Подземные тоннели

**Сцена:** вода поднимается, темно.

**Диалог (инженер):**

* «Я знаю, как отключить питание ворот. Но нужен инструмент.»
* Выбор:
  1. «Вот, держи.» (+он помогает отключить ток)
  2. «Нет, это моё.» (−он выключает свет, опасность возрастает)

**Головоломка (задвижки):**

* Подсказка на стене: «A3 → B1 → C2».
* Нужно крутить задвижки в порядке.

**Ошибка → смерть:**

* Ошибка в порядке → вода прибывает → утопление.
* Обида инженера → он ломает лестницу, игрок тонет.

**Награда:** путь к воротам.

## Глава 9. Ворота лагеря

**Сцена:** массивные ворота, искры.

**Финальная головоломка:**

* Коды из прошлых глав:
  + Глава 1 → 12-7-4
  + Глава 3 → 242033
  + Глава 5 → KORM
* Итоговый код: 1274-242033-KORM.

**Ошибка → смерть:**

* 2 неверных кода → автоматическая турель открывает огонь.
* Слишком долго колебаться → приходит патруль, игрока расстреливают.

**Финал (выбор):**

1. Поделиться кодом → массовый побег.
2. Солгать → побег в одиночку.
3. Сделка с охраной (если помогал им раньше).
4. Ошибка/поражение → смерть.