**Пролог:**

Накануне экзамена ты получил странное письмо: 'Увидимся в 6:05.'

Никакого отправителя. Никакого смысла.

Проснулся среди ночи. 4:30.

Что-то зовёт тебя в корпус...

Ты не можешь отказать.

Когда ты вошёл, двери за тобой захлопнулись, как будто сама тьма решила запереть тебя внутри.

Теперь ты здесь. Один.

Пойдёшь ли дальше или останешься навсегда заперт?

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. Локация: **холл первого этажа**

На одной из колонн выцарапано сообщение:  
**"Хранилище знаний не прощает тех, кто не читал между строк."**

После этого появляется окно с текстом:  
**"Это явно отсылка к..."**  
Игроку предлагается выбрать одно из трёх мест:

1. 📖 **Библиотека** — верный выбор.  
    ➡ Появляется сообщение:  
    "Ты догадался. Только в библиотеке можно читать между строк — особенно в запретной секции."  
    Переход в локацию **"Библиотека"**.
2. 🛎️ **Деканат** — нейтральный выбор.  
    ➡ Появляется сообщение:  
    "В деканате не найти спрятанных знаний. Лучше искать дальше."  
    Игрок возвращается к выбору.
3. 🛗 **Лифт** — неверный выбор.  
    ➡ Появляется сообщение:  
    "Ты нажимаешь кнопку лифта... Свет моргает, раздаётся странный звук снизу."  
    Эффект: временное затемнение экрана / -1 рассудок.  
    Игрок возвращается к выбору с тревожной атмосферой.

2) Локация:**библиотека**

Тут будет мини-игра “Подброшенная книга”. Суть в том, чтобы найти книгу, не связанную с нашей специальностью.

1. Демидович Б. П. Сборник задач и упражнений по математическому анализу
2. Васильков Д. М. Дискретная математика и математическая логика
3. Размыслович Г. П. Сборник задач по геометрии и алгебре
4. Шолтанюк С. В. Математические основы компьютерной графики
5. Мазаник С. А. Обыкновенные дифференциальные уравнения
6. Фамина Н. В. Лексикология английского языка

Необходимо выбрать книгу, не относящуюся к технической специальности. Верный вариант — №6.

Если игрок выбирает книгу №6, открывается случайная страница. На ней красным цветом написано:  
"The number is the answer. The sum is the door."  
Solve: (10 + 1) × (5 + 2) + 444 = ?

Решение: 11 × 7 + 444 = 521

Ниже размещена надпись:  
"But something is wrong there. Distortion of space and numbers. Time loops. Don’t trust what you see."

Появляется окно с переводом:  
"Но что-то не так. Искажение пространства и чисел. Временные петли. Не доверяй увиденному."

Снизу приклеен ключ с номером 521 (ключ от 521 аудитории).

Если игрок выбирает любую другую книгу, отображается краткий нейтральный текст, после чего игрок возвращается к выбору:

1. Демидович — “Страницы сплошь исписаны формулами. Ты чувствуешь, что это не то.”
2. Васильков — “Сложные логические выражения смотрят в ответ. Ничего необычного.”
3. Размыслович — “Обычные задачи. Много уравнений — но они тебе знакомы.”
4. Шолтанюк — “Плотные формулы и графики. Книга выглядит почти новой.”
5. Мазаник — “Чёткие дифференциальные схемы. Всё слишком... правильно.”

После получения ключа появляется окно с выбором:

**Куда отправиться?**

1. Аудитория 444
2. Деканат
3. Столовая
4. Аудитория 521

### При выборе неверного варианта:

* **Аудитория 444**:  
  «Дверь кажется обычной, но когда ты прикладываешь ключ, слышится лишь тихий щелчок, и замок остаётся неподвижным. Как будто что-то охраняет эту дверь изнутри.»
* **Деканат**:  
  «В коридоре пусто, тишина кажется странной. Ты чувствуешь легкое давление, словно кто-то невидимый наблюдает за тобой, но дверь крепко заперта.»
* **Столовая**:  
  «Ты направляешься в столовую, но свет внезапно меркнет, и на двери вспыхивает красный индикатор безопасности. Попытка открыть дверь оказывается безуспешной.»

После каждого такого выбора появляется сообщение:  
**«Это не тот путь. Стоит попробовать ещё раз.»**

### При выборе правильного варианта — аудитории 521:

«Ключ идеально ложится в замок. Ты слышишь тихий щелчок, и дверь плавно открывается, впуская тебя в неизвестность.»

*3)* Локация:**521 аудитория**

После использования найденного ключа игрок входит в аудиторию 521 и подходит к доске. На доске написано:  
**"Ты помнишь порядок? Тогда продолжи."**

Под надписью расположен числовой ряд, например:  
3, 1, 4, 1, 5...

Появляется пустое окно для ввода следующей цифры. Верный ответ — цифра **9** (следующая цифра в числе π).

Если игрок вводит неверное число, появляется сообщение:  
**"Неверно. Попробуй ещё раз."**  
и поле ввода остаётся активным до правильного ответа.

После правильного ответа появляется табличка с текстом:  
**"Иди туда, где парты хранят историю поколений ФПМовцев, где стены старше тебя, а окна смотрят на Красный костёл."**

Перед входом в следующую локацию необходимо произнести фразу:  
**"Сессия — это не оценка, а путь."**

Только после этого дверь откроется, и игрок сможет пройти дальше.

После решения загадки на доске и прочтения подсказки появляется окно выбора аудитории. Игроку предлагается выбрать одну из трёх аудиторий:

1. Аудитория 305
2. Аудитория 605
3. Аудитория 421

**Реакции на выбор:**

* **Аудитория 305:**  
  «Дверь закрыта, и ключ от неё утерян давно. Попытка открыть безуспешна.»
* **Аудитория 421:**  
  «Здесь тихо и пусто. Дверь заперта, и никаких признаков активности.»
* **Аудитория 605:**  
  «Дверь плавно открывается. Ты слышишь приглушённые звуки внутри.»

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Локация: аудитория 605 — взаимодействие

Игрок видит надпись на парте:  
"Просыпайся, первашик..."  
"Ты застрял между строк. Это всё — сон."

Доступны две кнопки:

* **Осмотреть комнату**
* **Выйти из аудитории**

При первом и повторных нажатиях на эти кнопки показываются бессмысленные сообщения:

* При попытке осмотреть комнату:  
  "Комната тихая и пустая. Ничего нового ты не замечаешь."
* При попытке выйти из аудитории:  
  "Ты делаешь несколько шагов, но возвращаешься обратно — выход закрыт."

Такие сообщения повторяются, пока игрок не нажмёт эти кнопки заданное число раз (например, 3-5 раз).

**После этого появляется новая кнопка:**

* **Взглянуть в окно**

При нажатии кнопки «Взглянуть в окно» появляется текст:  
"Ты подходишь к окну и видишь первые лучи рассвета. Вдалеке виднеется Красный костёл, его башни окрашены оранжевым светом. В комнате раздаётся приглушённый писк будильника."

Далее появляется кнопка:

* **Проснуться**

При нажатии «Проснуться» появляется заключительный текст:  
"Ты открываешь глаза. Ты в своей комнате в общежитии. На часах — 6:05."

ИИИу, вот и титры дальше по типу: да, работали Богуш, яЯрмолик и гпт)))