**«Кодовый замок»** *Картинка чемодан, кнопка* ***начать****.*

**Вступление** *Черный фон с фото ведущей, кнопка* ***оплатить****.*

***Ведущая (фото 1):***

Привет, я Ведущая. Хотите попробовать? Предупреждаю, я очень люблю математику…Оплачивайте в кассу и встречаемся в прихожей…

**Прихожая**

*(картинка прихожая, на столе чемодан с кодовым замком, на фоне 3 двери, кликабельные…)*

***Ведущая (фото 2):***

Итак, вы решились… Перед вами 3 комнаты, в каждой вы найдете цифру кода. На все дается 5 минут…

Да… и не забудьте… порядок цифр вы подбираете тоже… Вперед, время уже идет!

При клике на чемодан:

**Чемодан**

*Картинка Кодовый замок и скважина для ключа.*

*Ввел три цифры:* если правильно, то ***Ведущая:(фото большой палец «класс»):* Поздравляю, вы прошли квест!**

если не правильно, то ***Ведущая (фото обиделась):* нет!... мне с вами скучно…**

*Если ключ взят, при подведении мышки на скважину , скважина подсвечивается. При клике на нее:*

***Ведущая (фото злая):***

*Вы хотите использовать тот ключ? Вы не первый такой… Не боитесь поломать замок и «попасть» на его ремонт ? Здесь стоят камеры…чуть-что…*

***Игрок:***

Ответить из списка:

1.  **Я аккуратно…** 2. **Ладно, не буду…**

Если **я аккуратно**

***Ведущая:(фото большой палец «класс»):***

**Поздравляю, вы прошли квест!**

**А Вы настойчивый… Сильно торопитесь…**

***Игрок:***

Ответить из списка:

1.  **Да, семья ждет…** *- тогда* «Всего доброго!»

2. **Нет, могу вас подождать…** *- картинка с парочкой*

Если **Ладно, не буду…**

***Ведущая (фото):***

Закрыть сообщение.

**Синяя Комната**

*В ней можно найти стол и шпильку на нем, которой можно открыть дополнительную дверь в красной комнате.*

***Ведущая (кокетливое фото):***

А знаете, вы мне понравились, и я помогу вам с первой комнатой. Просто ответьте на вопрос**: Сколько будет 2\*2 ?**

***Игрок:* О-о-о, мне надо подумать)… Мне кажется:**

Варианты: 1. **8** 2. **6** 3. **4** 4. **2**

Если ответ верно: ***Ведущая:(фото большой палец «класс»):*«Это и есть одна из кодовых цифр…Проходите в другую комнату…»**

***Игрок:* «Ок, спасибо»**

Если ответ неверно: ***Ведущая: (фото обиделась):***  **«Не прикалывайтесь, просто ответьте правильно… такие правила…»**

*Мышкой можно найти шпильку на столе. При нажатии на её:*

***Ведущая (фото ?):***

**«Это шпилька, ей можно попытаться открыть простенький замок, ну уж точно не кодовый… Она мне не нужна… Можете забрать, если хотите…»**

***Игрок:***

Ответить из списка:

1.  **Пожалуй, возьму. Может пригодится…** 2. **Спасибо, не надо. Скажете потом что украл….**

**Зеленая Комната**

*-Картинка Зеленая комната (Цвет долларов), стол с запиской.*

*-Картинка Записка математический пример в столбик «я должен, мне отдали»*

*Кликая на записку она появляется в окне. Нужно решить пример…*

***Ведущая (фото обиделась):***

**Не люблю эту комнату… Жду вас в прихожей…**

***Игрок, кликнув на записку:***

**«Ясное дело надо посчитать, это и будет еще одна цифра кода… Это будет…мм… эээ…:»**

1. **8** 2. **6** 3. **4** 4. **2**

Если ответ верно: ***Игрок:* «Да, вроде правильно…»**

Если ответ неверно: ***Игрок:* «Нет, чего-то не то…»**

- неправильный ответ игрока предусмотреть место

**Красная комната**

*С дополнительной дверью, в которой на столе лежит металлический ключ от замка.*

*При подведении мышки выводится текст: «****Еще одна дверь… Закрыта на простенький замочек»***

*На столе записка с надписью* ln (e).

***Ведущая (кокетливое фото):* Это моя любимая комната… Обожаю в ней наблюдать за игроком. Надеюсь, я вам не помешаю…**

***Игрок, кликнув и открыв записку:* «(мысленно) Тоже мне фея, блин… Натуральный логарифм числа «е». Это и будет еще одна цифра кода… Осталось вспомнить сколько это… Это будет…эээ:»**

1. **0** 2. **е** 3. **1** 4. **-1**

Если ответ верно: ***Игрок:* «Да, вроде правильно…»**

Если ответ неверно: ***Игрок:* «Нет, чего-то не то…»**

- неправильный ответ игрока предусмотреть место

**Черная дверь** *При клике на нее:*

***Ведущая (фото улыбается):* …Как- бы это служебная комната… Но, я не буду запрещать вам потратить свое драгоценное время в ней…**

***Игрок:***

1. **войти** 2. **Не тратить время**

Если войти:

**Черная комната**

*На столе лежит металлический ключ от замка.*

*При подведении мышки выводится текст: «****Какой-то хитрый ключик…»***

***кликнув на ключик, Ведущая (фото улыбается):* Сделаю вид, что ничего не вижу…**

***Игрок:***

Ответить из списка:

1.  **Взять, может пригодится…** 2. **Не трогать**

Если не тратить время: остаться в красной комнате.

- Как только нашел три цифры:

***Ведущая (фото улыбается):***

**У вас есть три цифры, может попробуете подобрать код?**

- Поле для таймера показывается всегда

- При нажатии на инвентарь сообщение справа «использовать шпильку», «использовать ключ»

- Возможность вернуться в комнату, где уже был игрок (кроме красной) тогда:

***Ведущая (скучает, зевает):* Что-то забыли? Время идет…**

- переменная посетил комнату

- unity как получить пользовательский текст

- использованные картинки (ключ и шпилька) - **destroy,** - переменная ключ взят ???

Ведущая (кокетливое фото): +

Ведущая (фото улыбается): +

Ведущая: (фото большой палец «класс»): +

Ведущая (фото обиделась):+

Ведущая (скучает, зевает): +

Игрок: (фото злой):+

Игрок: (фото норм.):+

Шпилька +

Ключ +

Записка 1+

Записка 2+

Прихожая три двери+

Комната красная + стол + дверь+

Комната зеленая + стол+

Комната синяя + стол+

Комната серая + стол+

Чемодан +

Код+скважина+