



Перед входом инструктаж и надевают ремни и браслеты с пристёгнутым стафом. 5 ролей – Лидер, Технарь, Оператор, Саппорт и Танк.)

У Лидера – чемоданчик, в котором USB-бокс и шуруповерт, который прицеплен к чемоданчику, у Технаря – ключик к этому чемоданчику, вшитая в костюм карточка с символом и красный ключ, у Саппорта – ключ уникальной формы, вшитая в костюм карточка с другим символом и синий ключ, у Оператора – нашивки с кодами и желтый ключ, у Танка – набор проводков jack-jack, карточка с ещё одним символом и зелёный ключ.

* если игроков трое, то Технарь и Саппорт совмещаются в одно, а Танк отпадает (в таком случае – зелёный ключ и NFC деактивируются)

*если игроков четверо – то же самое, но появляется ещё танк

Заходят в комнату №1, дверь Д1 за ними закрывается, Мастер игры нажимает кнопку вне комнаты, которая запускает видео №1.

После видео открывают вставляют USB-бокс в цифровой блок, бегут цифры, выставляются в код, светофор меняется на зелёный, дверь Д12 открывается.

* видео №1 – Генерал рассказывает, что поступил сигнал СОС из тюрьмы MS-1, видимо сбежал заключенный, попутно захватив в заложники психиатра из Интерпола. Вам предстоит разобраться в ситуации, и не забывайте свое обучение и роли в команде.

Все заходят в комнату №2, от стены Технарь шуруповёртом откручивает металлическую пластину – там лабиринт из проводов за плексигласом и два ключа, один - вставленный в замок, второй – к ключнице. Когда поворачивают ключ и достают его – гаснет свет и загорается желтый маячок, голос – Emergency power supply и звук тревоги. Открывают им ключницу – там 10 контактов с разными символами. Проходят лабиринт – получают последовательность подключения контактов в ключнице. Подключают провода, которые есть у Танка, загорается кнопка, после нажатия которой открывается дверь, светофор меняется на зеленый. Если провода снять – кнопка гаснет и семафор меняется на красный. Открывают Д23.

Заходят в комнату №3. Там моргает желтый маячок и сирена. При нажатии кнопки Power supply check на карте тюрьмы - моргает секция. Под столом стоит большой ящик с надписью Emergency supplies и цифровым замком. Вводят код с моргающей секции – достают из ящика провод с большими штекерами. Вставляют штекеры – загорается свет, гаснет желтый маячок и прекращается сирена. Также включается №3 большой экран с контуром руки на нем. При прикосновении к экрану появляется надпись, что в предыдущей комнате кто-то есть, и что всем нужно оттуда уйти (это если там кто-то еще остался). Когда все заходят дверь закрывается, кто-то прикладывает руку к экрану, и происходит эффект сканирования руки. Когда руку держат до конца появляется надпись – Access granted, и несколько вариантов: Цифровое табло, Live Stream, Archive. Заходят в Archive, там одно видео, №2.

Из видео №2 по нашивкам определяют код №1, вводят его в ЦТ.

На экране запускается ролик №1. В нем показано, что трое (четверо, двое) должны повернуть ключи, а Лидер зайти в комнату к заключенному.

После ролика №1 открывается секция стола, где есть места для ключей и соответствующие лампочки над ними. Оператор, Саппорт и Технарь (плюс/минус Танк) держат ключ-кнопки 1+2+3 (+4), открывается дверь Д34, закрывается дверь Д23.

Включ №2 и включ №3.

* видео №2 - Техник, который говорит, что вы запустили экстренный протокол, называет пароль (Браво, Эхо, Танго).

* ролик №1 – о том, что введен экстренный код, только один человек может войти в комнату №4 и это должен быть Лидер, остальные должны держать ключи повернутыми.

Лидер заходит в комнату №4. Дверь Д34 двойная, тамбур, закрывается первая, открывается вторая.

Срабатывает (по закрытию двери+датчик движения в комнате) букет спецэффектов, сигнализация, включается сирена, красный маячок, голос из динамиков – «Вернитесь в камеру, security breach».

Лидер заходит в Камеру, на одной стене в камере жёлтые ручки с надписью – Поставьте руки сюда. Лидер ставит туда руки, дверь Д4К захлопывается, выключается сирена, включаются динамики (раздается злобный смех), стекло в комнате 3 матируется (электрофотохром). На экране подсвечивается кнопка Live Stream, нажимают, запускается видео №3. Его можно посмотреть еще раз в Archive. Вообще все видео попадают туда после проигрывания.

Код №2 из видео вводят в ЦТ, включается экран+камера (в Камере) и динамик+микрофон.

* видео №3 - окровавленный Майкл Килгрейв, молчит, потом получает по лицу, в кадре появляется Злодей, говорит, что захватил настоящего убийцу и требует немедленно доставить к нему его адвоката и окружного прокурора. Тем временем МК на заднем плане держит листок с кодом №2, написанным кровью. Начинаются помехи, картинка застывает, стоп-кадр, на заднем плане видно МК с кодом №2.

Тем временем Лидер в камере. Поднимает кушетку, там наполовину открытое пространство, из «стены» торчат вырванные кабели – видимо это дало возможность сбежать заключенному, лежит маркер и блокнот и надпись: «Постучи три раза» (можно как-то прикольно ее зашифровать). Стучит по стенке, где эта надпись – открывается секция, в которой есть схрон. В схроне такой же «браслет» на руку, как и у них, только окровавленный и символом к двери Д12, на задней стенке написан код №3 в negative space. Пишет код в блокноте, показывает его в камеру.

В комнате №3 вводят код №3 в ЦТ в комнате 4 загорается свет, на экране инструкция – сколько людей могут войти. Оператор нажимает и держит кнопку, открывается дверь Д34.

Техник/Саппорт (+/- Танк) заходят в комнату №4, видят на стенах символы, как на их браслетах. Прикладывают их к стене, что-то «сбоит», голос из динамиков Malfunction, разматывается стекло, гаснет свет комнате 3, открывается со скрипом дверь Дпк. Там металлический душевой поддон и сверху к нему подведена труба. На стене четыре крутилки от 0 до 9. В комнате 4 на стене гекс-алфавитом написаны числа. Когда выставляешь крутилки на правильные числа с другой стороны в трубе падает цилиндр, бьется об поддон. На цилиндре написано

«Экстренный протокол» и код №4. Оператор вводит его в ЦТ, в комнате 4 загораются разноцветные лампочки, которые показывают куда надо правильно приложить карты на стене. После прикладывания карт открывается камера и тамбур, а на экране в комнате охраны появляется кнопка «Контроль вентиляции». После ее нажатия открывается вентиляционная решетка.

Лидер выходит из Камеры, все заходят в вентиляционную шахту по очереди. Вдалеке шахты подсвечивается место, где стоит тачка. Когда первый человек подходит к тачке срабатывает датчик движения, в конце тоннеля загорается мощный красный фонарь и включатся мощный вентилятор, дующий на них. Они не выключаются до самого конца. Внутри по туннелю доходят до конца, решётка2 закрыта. Возвращаются обратно, там написано Technical support, Саппорт подъезжает на тачке, там щиток с подсветкой, закрытый на замочек, рядом большие кусачки на цепи, которые тоже закрыты на замок, который открывается только уникальным ключом. Открывают кусачки – перекусывают ими замочек на щитке. За щитком много пакетников, но только один из них красный. Саппорт выключает его, открывается решётка2.

Лидер прикладывает окровавленный браслет с карточкой к кардридеру возле двери Д12. Открывается дверь и когда все заходят туда и дверь закрывается – вручную Мастером игры запускается видео №8. После видео открывается специальный отсек с ключом от двери Д1.

* видео№8 – На видео 4 сектора, в каждом видео из отдельной комнаты, в том числе игроки видят самих себя. Видно, как злодей выходит из вентиляции, идет к ним через все комнаты. Когда подходит к дверям начинает в них стучать. Колонки и саб поддерживают иллюзию. Потом из комнаты охраны выходит МК и в него стреляет. Темный экран, лого Piwnica Quest и открывается дверь Д1.

Конец.