



Przed wejściem opowiadamy historję i ubieramy kaŹdemu bransoletkę z odpowiednimi narzędziami odpowiednio do roli (role: Lider, Techniczny, Operator, Support i Czółg)

Lider dostaje walizkę w której USB-box i wkrętarka przyczepiona do walizki

Wchodzą do pokoju 1 , drzwi D1 za nimi zamykają się. Obsługa pokoju wciska przycisk start gry i odpala się filmik #1. Po tym jak filmik się kończy ekipa dostaje USB-box i otwiera drzwi D1-2 (hakują za pomocą USB-boxu klawiaturę po przez złamanie kodu, siwatełko z czerwonego zmienia się na zielone zwora puszcza i drzwi się otwierają).

Wszyscy wchodzą do pokoju #2, otkręcają wkrętarką płytę metalową i przechodząc labirynt zdobywają klucz , po wyjęciu którego wyłącza się swiatło, zapala się żółty kogut a z głośników leci Emergency power supply i dźwięk alarmu.

Drugim kluczem który wisi jako breloczek na tym który wyciągneli, otwierają metalową skrzynkę w pokoju #2 gdzie mają połączyć kabelkami kilka gniazd (w naszym wypadku JACK-JACK które posiada CZOŁG). W momencie jak zrobią to dobrze, zapala się duży przycisk po wcisnięciu którego, siwatełko z czerwonego nad drzwiami zmienia się na zielone zwora puszcza i drzwi D2-3 się otwierają. Jeżeli kable zabrać, przycisk gasnie a drzwi się zamykają.

Wchodzą do pokoju #3. Tam też jest wyłączone światło i działa żółty kogut. Po naciśnięciu przycisku power supply na mapie więzienia idzie sprawdzenie całego obiektu i tylko w naszym oddziale mruga na czerwono (To jest odrębny moduł i on działa bez naszej ingerencji :) ), w taki sposób zdobywają kod do szafki z kablem do awaryjnego zasilania.

Podłączają kable i włączają awaryjne zasilanie i w tym momencie zapala się światło, gasnie kogut i wyłącza się syrena. Również w tym momencie odpala się sprawdzenie «linii papilarnych» na ekranie-tablecie, w momencie dotknięcia jeżeli ktoś pozostał w poprzednim pomieszczeniu #2 lub chodzi tam wyswietla się napis że wszyscy muszą wyjść z tamtego pomieszczenia do pomieszczenia #3 (pomieszczenie Ochrony). Jeżeli czujniki nie widzą nikogo w pomieszczeniach #1 i #2 to po dotknięciu do ekranu idzie efekt skanowania ręki i potem pojawia się napis – Access granted, i kilka wariantów:

Klawiatura

Live Stream

Archive / Archiwum

Po wejściu do Archiwum widzą że jest tam wideo #2 po obejrzeniu którego dochodzą do tego jak zdobyć kod #2 ze swoich naszywek. Wprowadzają kod #2 do Klawiatury i w zależności od ilości graczy jest wideo które pokazuje że dwójka (trójka, czwórka) osób muszą obrócić klucze na centrali sterującej a Lider musi w tym czasie przejść do następnego pomieszczenia. Po tym jak wideo się kończy otwiera się centrala sterująca z miejscami na klucze i dużym żółtym przyciskiem.

Operator, Support i Techniczny obracają i trzymają klucze, lampki z czerwonych nad kluczami zmieniają się na zielone i odpala się duży żółty przycisk do otwarcia drzwi D2-3. Po wejściu i zamknięciu drzwi D2-3 otwierają się drzwi D3-4 (cały ten czas muszą być trzymane kluczyki i przycisk)

Lider wchodzi do pokoju #4, po zamknięciu drzwi D3-4 zaczyna działać czujnik ruchu i odpala się alarm, włącza się kogut czerwony i głos z głośników nakazuje Wrocić do celi.

Lider wchodzi do celi, na jednej ze ścian widnieją żółte rączki z napisem «Połóżcie ręce tutaj». W momencie jak dotyka tych miejsc, drzwi D4-C zamykają się, wyłącza się alarm, włączają się głośniki z okropnym śmiechem, okno między pokojem ochrony pokój#3 a pokojem #4 zaciemnia się. Na ekranie głównym podświetla się i mróga przycisk Live Stream, po wcisnięciu którego odpala się wideo #3 (w razie czego każde wideo można zobaczyć jeszcze raz zawsze w Archiwum). Kod który zdobyli z tego wideo wprowadzają do klawiatury i w tym momencie odpala się pogląd na web kamerkę w celi + domofon żeby można było powiedzieć coś do więźnia.

W tym momencie Lider w celi podnosi łóżko, z tyłu widzi pół otwartą przestrzeń i kable wyrwane ze sciany. Również ma pod ręką notes i pisak. Na notesie zapis, zapukaj trzy razy. Po zrobieniu tego otwiera się skrytka gdzie znajduje taką samą bransoletkę jak oni wszyscy mają na rękach, tylko z okrwawionym symbolem do drzwi D1-2, a z tyłu kod #3 w negative space. Piszę ten kod w notesie i pokazuje do kamery.

W pokoju #3 wprowadzają ten kod do klawiatury, po czym w pokoju #4 odpala się światło a na ekranie jest informacja ile osób teraz może przejść z pokoju #3 do Pokoju #4. Operator wciska przycisk z obróconym kluczem jednocześnie i otwierają się drzwi D3-4.

Techniczny/Support (czołg) wchodzi do pokoju #4 i widzą na ścianach symbole identyczne do tych na bransoletkach. Przykładają bransoletki do tych symboli, coś idzie nie tak i głos z głośników mówi Malfunction, okno między pokojami staje się znowu przejrzyste, gaśnie światło w pokoju #3, otwierają się drzwi celi D4-C i otwierają się tajne drzwi w pokoju #3 do pokoju DPT, gdzie jest prysznic, i na ścianie 4 pokrętła od 0 do 9.

W pokoju #4 alfabetem gekсовым napisane są cyfry, które trzeba ustawić na pokrętlach. W momencie jak dobry kod jest ustawiony, puszcza mała zwora nad prysznicem i spada mały schowek z napisem «Protokół Awaryjny» i kod #4 . Operator wprowadza kod do klawiatury centralnej na ekranie, w pokoju #4 odpalają się kolorowe lampy które sugerują gdzie i jaki kolor karty NFC trzeba użyć. Po tym jak użyto kart NFC (zmienimy na kontaktrony chyba) w pokoju ochrony na ekranie głównym pojawia się napis «Kontrola Wentylacji». Po tym jak wciska ten przycisk drzwi wentylacji W1 otwierają się.

Wszyscy wchodzi do wentylacji, trochę dalej w wentylacji stoi wózek podświetlony z góry lamką, w momencie jak do niego podchodzą spracowuje czujnik ruchu i odpala się wentylator + diody podświetlające miejsce gdzie trzeba wykorzystać wózek. Również w tym miejscu jest napis Technical Support, więc to robota dla supporta :) Support podjeżdża pod schowek który jest zamknięty na kłódkę, a obok duży przecinak na łańcuchu. Przecina kłódkę i po otwarciu schowka odpala wyłącznik nadprądowy, w tym momencie otwierają się drzwi wentylacji W2.

Wychodzą w taki sposób w pokoju #2, Lider przykłada tam okrawioną bransoletkę do potrzebnego miejsca (NFC) i otwierają się drzwi D1-2. W momencie jak wejdą wszyscy do pokoju #1, odpalamy wideo #8, po tym jak to wideo się skończy otwiera się specjalna skrytka z kluczem do wyjścia. KONIEC +/-