

Сценарий игры «Кто придет меня убить?»

En 01

Легенда.

В небольшом городке N с самого утра царил переполох. Обычно тихий и спокойный город сейчас представлял собой переполошенный муравейник. Местные жители, знавшие друг друга в лицо, потерянно ходили по улицам города и с подозрением смотрели на всех, кто попадался им на глаза. И ведь было от чего. Сегодня ночью в городе N произошло немыслимое, то чего в городе не случалось более 30 лет. Ранним утром, а точнее в начале восьмого часа, выстрелом в голову был убит местный шериф. Не сказать, что все довольны были его работой, не сказать, что он ловил всех нарушителей и сам не напивался «вдрызг» при удобном случае. Однако, службу свою нес верно, виновных наказывал и пользовался достаточным авторитетом у местных. Посмотрите на этих людей. Каждый с подозрением смотрит на своего соседа. Кто все-таки мог совершить подобное? Давайте попробуем выяснить.

---- Линейка---9 заданий----

Задание 1. Черная магия.

Никуда не делись и тонны слухов. Поговаривали, что в убийстве замешана черная магия. А кто видел место убийства – с ужасом бежали прочь и целый день не выходили из дома.

Нужен адрес локации, который я зашифрую.

Описание реализации этапа.

Оборудуем место убийства. Нам необходим труп. Можно положить манекена, накрыть его простыней, испачканной кровью. Вокруг чертим круг и звезду внутри. По краям звезды рисуем картинки, как это изображено на картинке:

Стихия, смешавшись с временами,
может дать ответ.
Когда поймешь о чем идет речь, назови число, которое
равняется тому времени, которое
мужчина старших лет
потратил на занятие с этой вещью в той самой истории.



Пояснение этапа:

24 – ночь, E, Вода, Огонь, 12 – день. Из первых букв складывается слово невод.

В сказке Пушкина старик бросал невод 30 лет и 3 года. **Правильный код – EN33.**

Задание 2. Подозреваемые №1. Полицейские.

Да, в полицейском участке был не только шериф, но и простые служители закона. Возможно, шериф им недоплачивал. Возможно, заставлял писать отчеты в пятницу, когда все нормальные люди отправлялись по кабакам. И да, у них был доступ к оружию.

Последний раз, полицейских видели вдрызг пьяных вместе с армией ада. Отсюда можно проследить их путь.

Наш секретный агент попытался зарисовать каждый их шаг.

Описание реализации этапа: Сити-стайл в картинках. Причем фишка в том, что картинки нарисованы от руки (агент зарисовывал ключевые точки ручкой на бумаге). В конце этапа простой код маркером или баллоном.

Задание 3. Подозреваемый №2. Доктор.

Достаточно уважаемым человеком в городе был доктор. Однажды, он даже спас жизнь шерифу, подлатав его после сквозного ранения. Однако, как бы не был благодарен ему шериф, однажды он поймал доктора на контрабанде морфия. За что доктора уpekли надолго в тюрьму. Но, вскоре отпустили за примерное поведение. Были ли причины у доктора, убить шерифа? Возможно.

Тем более, он так и не закончил свою вакцину от рака FH-277 «Costa Concordia», которую он разрабатывал для своего больного сына *Томаса Лоунсона*.

Обрывки формул, так и остались валяться в кабинете доктора:



Примечание к заданию: Перед Вами 7 адресов. 6 из них ложные, 1 верный. Вы можете объехать все точки, надеясь на удачу или понять о чем идет речь в загадке и съэкономить кучу времени.

Описание реализации этапа: в загадке указаны 3 катастрофы случившиеся в один день – пятницу 13-го. В картинке указаны скрытые дни недели: пнд, вт, ср, чт, пт, сб, вск. Над пятницей мы видим верный адрес нужной нам локации.

Задание 4: Свидетель. Сумасшедшая карга.

ДОПЫ: Альбом, карандаши цветные, быстрый интернет, возможность посмотреть видео.

Кто же не знает старую каргу, которая вечно за всеми подглядывает и знает все обо всех? Тогда нам казалось, что опросить ее – это хорошая идея. К тому же, в некоторых ее словах звучала доля истины и она утверждала, что видела в лицо сообщника преступника. Но, как только мы появились на пороге ее дома, бабка схватилась за волосы и начала громко причитать и хрипеть непонятными звуками: **«Тебе труба! #y6k89ret» (это пример).**

Ваша основная задача, когда поймете что делать – зарисовать фоторобот сообщника преступника и привезти его агенту по адресу: Ул.Уличная,99. Помните, что чем точнее вы составите фоторобот сообщника, тем больше у вас будет шанс получить бонус в конце игры.

Реализация этапа: НУЖНО СНЯТЬ ВИДЕО. Видео выкладывается на youtube, выписывается вторая часть ссылки и добавляется в задание, где был указан пример.

-

На видео сумасшедшая наряженная бабка, которая дает путаные показания.

Самая фишка в том, что за бабкой на стене надо повесить 2 фотографии – ангела и демона.

Когда бабка стреляет глазами в сторону ангела, она дает верные показания, когда в сторону дьявола – ложные.

Даааа... Я видела этого человека, он такой (худой, полный). (глаза в сторону ангела), но у него совсем-совсем нет волос... (в сторону дьявола), бедный перенес химиотерапию после измены жены, которая его совсем не любила...бедный-бедный.. Свои волосы (в сторону ангела), он часто накручивал на палец, когда шел рядом с убийцей. Я это четко запомнила! А еще у него был (элемент одежды, в которой будет один из оргов на брифе!) ! (глаза в сторону ангела). И стильные треники адидас, как у пацанчиков с района (в сторону дьявола). И все же внешний вид и штаны (в сторону ангела). Очень ему идут. Эх, где мои былые времена, когда девками по сеновалам ходили... Еще у этого человека ямочка на подбородке (пример) (в сторону ангела). А когда улыбается, видно что у него нет одного переднего зуба (в сторону дьявола). Ах он такой душка. Так и хочется пощупать его щетину, которая у него достаточно пышная для человека его лет (в сторону ангела), а вот хвост сзади стоило бы обрезать, ну не к лицу эту такому статному человеку (в сторону демона).

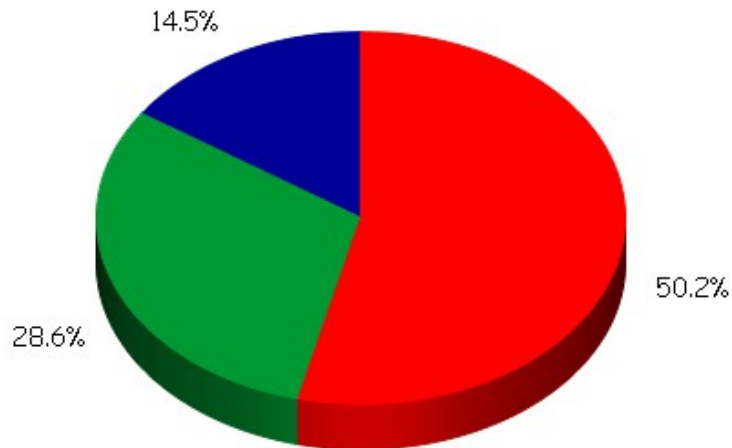
Народ рисует на альбомных листах фоторобот сообщника и привозит его к агенту, на что агент выдает код. Картинка остается у игроков.

РЕАЛИЗАЦИЯ ЭТАПА: СНЯТЬ ВИДЕО, В КОТОРОМ ОПИСЫВАЕТСЯ ОДИН ИЗ ОРГАНИЗАТОРОВ!!!!!!!! ПЛЮС ОПИСЫВАЕТСЯ И ОДЕЖДА, В КОТОРОЙ ОРГ БУДЕТ НА БРИФЕ!!!!
Можно менять структуру и изменять текст. Самая фишка в том, чтобы на сторону ангела описать полностью внешний вид одного из оргов.

Задание 5. Художник

Возможно, причины для убийства были у местного художника. Как бы хорошо не рисовал художник, он все равно черпал вдохновение в чужих работах. И на одной из межгородских выставок шериф уличил молодого художника в плагиате. Давайте наведемся к художнику и посмотрим, чем он занимается.

■ RED ■ GREEN ■ BLUE



Наконец, используй это: <http://www.colorhexa.com/>

Описание реализации этапа: на этапе 3-5 кодов, желательно маркерные, аккуратные.

Red 50,2% Green 28,6% Blue 14,5% - это цвет #802549

80, 49, 25 – это номера маршрутного транспорта. Наконец – конечная.

Конечная – 9км. Там метки на столбах!!!! И вглубь до сгоревших зданий!

Задание 6. Трубочист. 3+ печная труба.

Трубочиста уважали не так сильно в городе. Однако, свою работу он любил и честно чистил печные трубы жителям городка. Но вот, в один из званных вечеров, трубочист без ведома мера решил почистить городскую трубу. И, в результате ошибки все гости званого вечера оказались в саже. Шериф арестовал трубочиста и продержал под замком несколько дней. Кстати, все случилось вот здесь:

Нужен адрес локации, который я зашифрую.

Описание реализации этапа: стандартная 3+ труба.

Задание 7. Близнецы (половины кодов).

Они всегда были не разлей вода. Боп и Бип. 2 брата, всегда дополняющих друг друга. Впрочем, и первый и второй были заядлыми хулиганами и шериф часто отлавливал их по одиночке и отправлял за решетку. Долгой разлуки братья не выносили, и пока один отбывал наказание, второй впадал в глубокую депрессию и апатию. Возможно, у них были причины?

Нужен адрес локации, который я зашифрую.

Описание реализации этапа: 2 разрушенных здания рядом с друг другом.

В одном здании первые кусочки кода, во втором – вторые. Необходимо сопоставить между собой и получить код.

EnCTOCO.....POKTRHeN
EnПЯТЬ.....ДЕСЯТОДИHeN
EnТЫСЯЧАС....ТОДВАHeN

Задание 8. Штурм свидетелей

С основными подозреваемыми мы ознакомились. Теперь нам осталось опросить жителей нашего города. Каждый из них может назвать по 1 вещи, которую он видел в пробегающем мимо убийце.

Задание под слив. Сколько точек вы возьмете, тем большая вероятность взять последнее задание без штрафов.

Нужен адрес 6 локаций, которые я зашифрую.

Описание реализации этапа: классический штурм с пометками рядом с кодами:

1. КОД (очки не с круглыми линзами!)
2. КОД (тонкие губы)
3. КОД (волнистые волосы)
4. КОД (щетина)
5. КОД (родинка на правой половине лица)
6. КОД (густые брови).

Игроки берут задание или быстро, или под слив, кто сколько успеет.

Задание 9. Поиск убийцы (ложнокоды).

Теперь мы практически уверены, кто убийца. Осталось дело за малым – взять именно того человека.

Внимание! За ввод неверного кода – вы получите 15 минут штрафа.

Нужен адрес локации, который я зашифрую.

Описание реализации этапа:

Здание с колоннами. На колоннах развешаны фотороботы преступников.

Под каждым код. Верный код – один.

Он под доктором.

ДОКТОР



EN

Другие подозреваемые:

полицейский-1



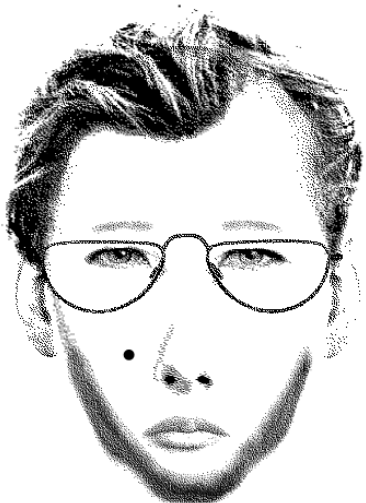
EN

полицейский-2



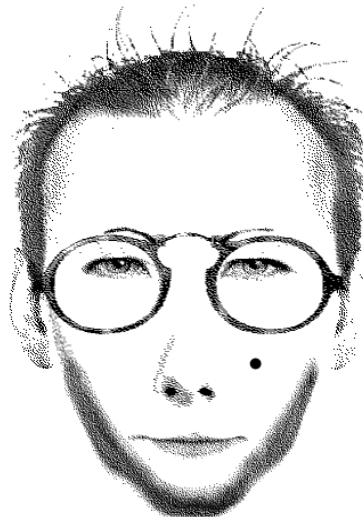
EN

художник



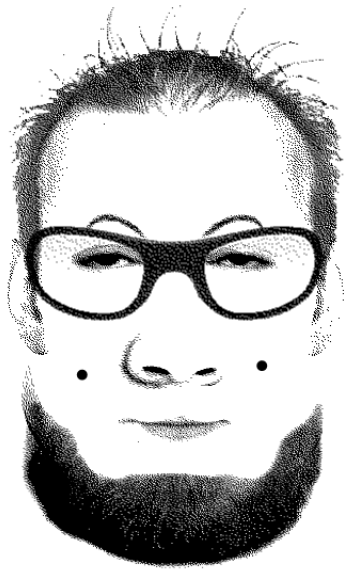
EN

трубочист



EN

близнец-1



EN

близнец-2



EN

Задание 10. Бонус. (15 минут бонуса).

Введите имя сообщника: пример: ENВладимир.
У вас 3 попытки на ввод бонусного кода.

Описание этапа: игроки должны догадаться про кого шла речь и ввести имя организатора, которого описывала бабка в видео.

КОНЕЦ ИГРЫ.