

A cinematic illustration of Indiana Jones standing in a dark, ancient tomb. He is wearing his signature fedora and khaki shirt, holding a whip in his left hand. The background is filled with glowing, golden light filtering through the tomb's entrance, creating a dramatic, high-contrast scene. The walls of the tomb are dark and textured, with some faint, glowing patterns visible.

Гробница

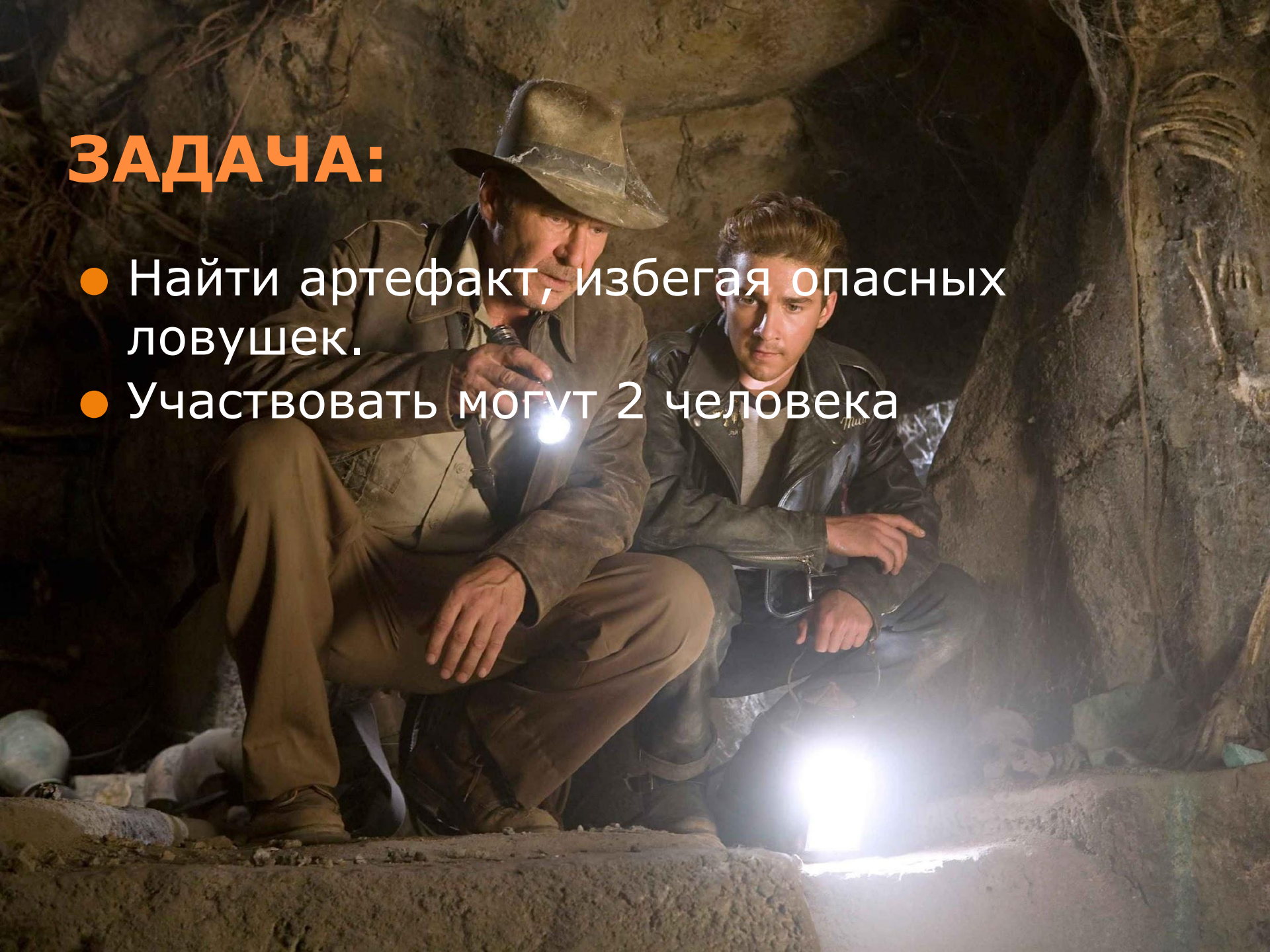
Выполнено командой «Сдаватели»

Тематика квеста – поиски артефакта в гробнице

- Актуальность этой тематики исходит из того, что многие люди хотели бы представить себя бесстрашным, умным и сильным археологом в стиле Индианы Джонса или Лары Крофт. Наш квест предоставит именно такую возможность. Пусть даже все декорации не настоящие, но ощущение присутствия мы передадим

ЗАДАЧА:

- Найти артефакт, избегая опасных ловушек.
- Участвовать могут 2 человека



Сценарий квеста

- Комната 1:

Два человека берут фонарики и заходят в тёмную комнату. Люди думают, зачем им выдали фонарики. Они включают фонарики и видят рисунки, которые светятся, когда на них светишь фонариком. Рисунок представляет собой линии. На концах линии находятся круги, а в середине треугольник. Потом первый человек подходит к одному из кружков и замечает, что этот кружок нарисован на нажимной плите. Первый человек встаёт на нажимную плиту. Второй человек находит на другом конце, что кружок нарисован на кнопке. Второй человек нажимает на кнопку, и на месте треугольника открывается дверь.



Сценарий квеста

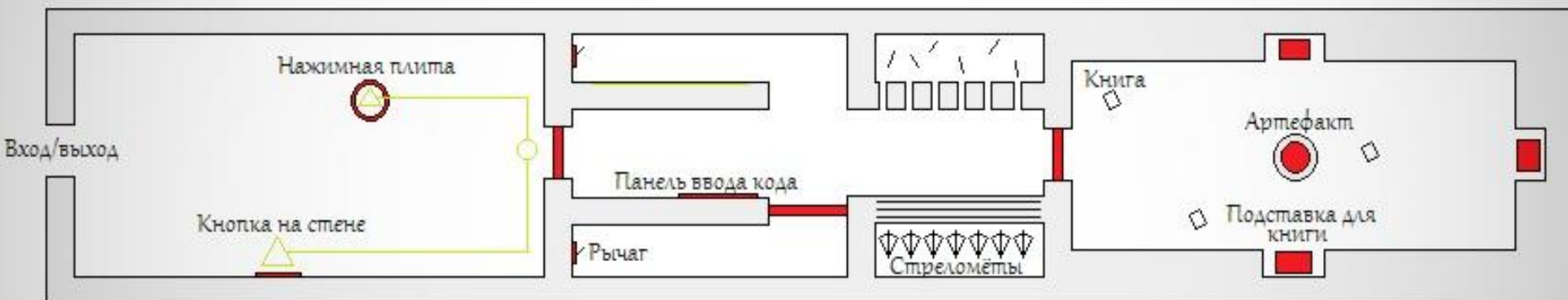
- Комната 2:

Во второй комнате есть по бокам два рычага, которые находятся в углублении комнат. Принцип тот-же: два человека тянут одновременно рычаг и дверь открывается... Но одно из углублений, где находится рычаг с человеком, закрывается. Второй человек рядом с закрытой дверью видит панель, как на калькуляторе, только с непонятными символами. Но если посветить фонариком на панель, появится линия от одного символа к другому. Это и будет пароль для открытия двери, но так же это активирует спрятанные в стене стреломёты (Стрелы с мягким наконечником). Чтобы пройти дальше, нужно будет проползти под стрелами или дождаться, пока они закончатся.

Сценарий квеста

- Комната 3
В третьей комнате посередине артефакт, а вокруг разбросаны три книги со странными обложками – объёмными рисунками. В стенках есть три углубления. Так как артефакт ничем не защищён, его можно забрать. Но, как только его берёшь, дверь назад закрывается и потолок во всех комнатах начинает опускаться. Что бы открыть дверь, нужно положить книги на свои места. Каждая книга своего рода ключ, её объёмный рисунок входит в паз в подставке для этой книги. После этого дверь открывается. Теперь можно бежать к выходу, пока их не раздавил потолок (шутка)!

СХЕМА



■ То, что видно только при свете фонаря

■ Механизмы

МЕХАНИЗМЫ

- Стены будут двигаться с помощью электропривода для раздвижных перегородок.
- Нажимные плиты и кнопки представляют собой переделанный переключатели.
- Стреломёт использует самовзводящуюся шестерней пружину с подачей стрел.
- Потолки опускаются с помощью двух электролебёдок.
- Рисунки светятся благодаря светоотражающей краске

Элементарная база и примерная смета

- Электромотор для стен-дверей – 8.000 *3 руб.
- Декорации – 10.000 руб
- Электролебёдка для подвесных потолков – 7.000 *6 руб.
- Артефакт –500 руб.
- Светоотражающая краска – 1000 руб.

Участники команды

Владислав Шлёпкин
Кирилл Орлов
Ярослав Фoryшев
Антон Миронов

