

Zadanie 1: Horror — "Dom z duchami" (inspirowane filmem "Lśnienie" Stanley'a Kubricka)

Fabula:

W tym zadaniu grupa graczy trafia do starego hotelu, który skrywa przerażające tajemnice. Głównym celem jest rozwiązanie zagadek i wydostanie się z hotelu przed północą, zanim wydarzy się coś strasznego. Inspiracja pochodzi z filmu „Lśnienie”. Gracze napotkają wizje, dziwne symbole, przerażające dźwięki i miejsca, które wydają się żyć własnym życiem.

Główny cel:

Gracze muszą znaleźć i odblokować wyjście, rozwiązując serię zagadek i pokonując mistyczne przeszkody.

Dekoracje:

1. Hol hotelowy — staroświecki wystrój, zużyte meble, stare dywany, przygaszone lampy. Na ścianach wiszą zdjęcia nieznanymi osob, które dziwnie spoglądają na graczy.
2. Opustoszałe korytarze — migające lampy fluorescencyjne, skrzypiące drewniane podłogi, stare obrazy i pęknięte lustra.
3. Pokój z „zapięczętowanym” dziennikiem — pokryte kurzem biurko, stare książki i pióro, które samo się porusza.
4. Lodowy labirynt — seria pokoi przypominających lodowe korytarze, w których słycać przerażające dźwięki, mrożące krew w żyłach.

Zagadki:

Scenariusze Kwestów - Polski

1. „Dziennik hotelowy” — gracze znajdują stary dziennik z notatkami o dawnych gościach. Na każdej stronie znajdują się ukryte liczby, które tworzą kod.
2. „Duch” — w jednym z luster pojawia się obraz kobiety. Aby uwolnić jej duszę, trzeba ułożyć zdjęcia na ścianie w odpowiedniej kolejności.
3. „Klucz do szuflady” — gracze znajdują zaszyfrowaną wskazówkę na starym biurku. Zawiera ona schemat korytarza, gdzie ukryty jest klucz.
4. „Schody donikąd” — zagadka z podwójnymi schodami, na których odbija się „rzeczywistość” lub alternatywny świat.
5. „Numerologia” — na ścianach pojawiają się liczby. Gracze muszą połączyć je z datami w historii hotelu, aby otworzyć jeden z pokoi.

Zadanie 2: Horror — "Obcy: Legowisko" (inspirowane filmem "Obcy")

Fabuła:

Grupa kosmicznych badaczy trafia na opuszczoną stację kosmiczną. Podczas eksploracji przypadkowo aktywują obce formy życia — niebezpieczne stworzenia, które zaczynają polować na zespół. Głównym celem jest znalezienie wyjścia, zanim obcy staną się zbyt silni.

Główny cel:

Gracze muszą znaleźć i aktywować system ratunkowy stacji, zanim rozpocznie się procedura autodestrukcji, unikając jednocześnie spotkania z obcymi.

Dekoracje:

1. Korytarze stacji — metalowe ściany, migające lampy, alarmy i ciemne kąty. W ciemnych strefach słychać odgłosy poruszania się.

Scenariusze Kwestów - Polski

2. Laboratorium z próbkami — stoły z dziwnymi fiolkami, ciałami badaczy, pustymi probówkami.
3. Wnętrze statku kosmicznego — kabiny z technicznym sprzętem, stare ekrany, panel sterowania.
4. Strefa eksperymentów biologicznych — pogieęte metalowe kraty, biologiczne pojemniki z czymś wewnątrz.

Zagadki:

1. „Odszyfrowane dane” — gracze muszą znaleźć ukryte informacje na ekranie, aby aktywować system bezpieczeństwa.
2. „Dziennik ekspedycji” — znaleziony dziennik zawiera współrzędne, które należy rozszyfrować za pomocą starej metody kodowania.
3. „Sygnał z zewnętrznej stacji” — gracze muszą użyć starego sprzętu, aby dowiedzieć się, skąd pochodzi sygnał SOS.
4. „Włączenie energii” — gracze muszą poprawnie ustawić przełączniki, aby zrestartować generatory.
5. „System podtrzymywania życia” — aby otworzyć drzwi, należy naprawić system podtrzymywania życia, podłączając odpowiednie urządzenia.

Zadanie 3: Przygodowy — "Tajemnica Złotej Groty"

Fabuła:

Grupa poszukiwaczy przygód odkrywa wejście do starożytnej świątyni, w której ukryte jest wielkie bogactwo. Aby je znaleźć, muszą przejść przez serię prób związanych z mitami i zagadkami. Po drodze napotykają artefakty i pułapki wymagające współpracy i sprytu.

Główny cel:

Znaleźć złoto ukryte w głębi świątyni, przechodząc przez wszystkie próby i unikając pułapek starożytnych strażników.

Dekoracje:

1. Tajemne wejście — kamienny łuk ukryty w dżungli. Wokół ruiny porośnięte mchem.
2. Pierwsza sala — ściany z starożytnymi inskrypcjami, posągi bogów, które wydają się obserwować graczy.
3. Labirynt z pułapkami — seria pokoi z zagadkami i pułapkami związanymi z mechanizmami starożytnych.
4. Sala skarbów — półki z posągami, monetami i klejnotami, z których tylko jeden prowadzi do właściwego rozwiązania.

Zagadki:

1. „Zgubna inskrypcja” — gracze muszą odszyfrować napisy na ścianach, aby ominąć pułapki.
2. „Ukryta dźwignia” — aby otworzyć drzwi, należy znaleźć dźwignię ukrytą w posągu.
3. „Kartograf” — gracze znajdują zagmatwaną mapę, którą muszą ułożyć w odpowiedniej kolejności.
4. „Mitologia” — gracze muszą ustawić artefakty związane z mitami w odpowiednim porządku, aby aktywować mechanizm.