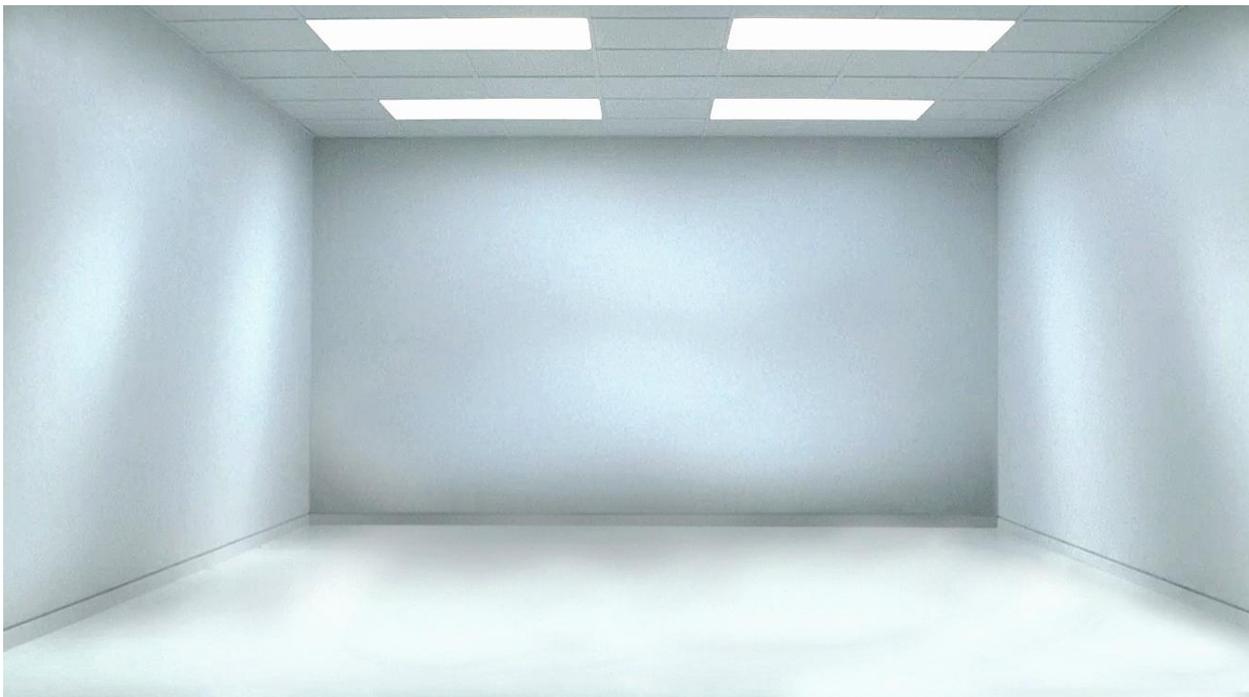


О проекте:

Название проекта: Система автоматизации квест комнаты.

Название квеста: Белым по белому.



Основная цель – найти выход из запертого помещения, используя логическое мышление. Игра представляет собой квест в реальности, для прохождения которого необходимо разгадать головоломки, воспользоваться тайниками и подсказками и найти способ выйти из помещения.

Комната представляет собой абсолютно белое помещение.

Вход в комнату осуществляется через обыкновенную дверь, после входа дверь запирается на электромагнитный замок. Выход из комнаты осуществляется по кнопке “Выход”, которую и предстоит найти участникам квеста.

Основная идея заключается в использовании программируемой логики, построенной на базе оборудования ОВЕН. Программные сценарии выполняются последовательно, это означает, что не разгадав предыдущую загадку у участников квеста нет возможности перейти к следующему заданию. В итоге, чтобы добраться до кнопки выход и активировать ее, необходимо пройти все этапы заданного алгоритма. В комнате администратора располагается кнопка “Сброс логики квеста”, которая возвращает статус комнаты в исходное состояние (новый игрок).

В белой комнате в стенах и в половых покрытиях располагаются специальные сенсоры, задача которых фиксировать определенные алгоритмом варианты перемещения и факты выполнения определенных действий, информация от которых поступает на ПР-110 и обрабатывается ПЛК. В случае, например, правильного расположения тел игроков или нажатия (наступления ног) на определенные зоны в половых покрытиях, активируются исполнительные механизмы (используется ПР-110), которые в свою очередь открывают один из тайников, спрятанных в стене. Тайники представляют из себя специальные шкафчики с автоматической системой открытия дверей. В свою очередь, в каждом таком шкафчике располагается еще одна головоломка, для решения которой, например, необходимо выключить свет хлопком в ладоши или одновременно

двум игрокам прислониться к определенным точкам, прикосновение к которым контролируется оптическими датчиками.

Спецификация оборудования:

Программируемый логический контроллер ОВЕН ПЛК-100.

Программируемые реле ОВЕН ПР-110.

Блок питания ОВЕН.

Оптические датчики.

Инфракрасные датчики.

Сценарные кнопки и выключатели.

Электромеханические замки.

Электромагнитные замки.

Считыватели пластиковых карт.

Мультимедийное оборудование (управление звуковым оповещением и аудиотрансляция).

Некоторые примеры работы алгоритма (остальная информация является конфиденциальной и не разглашается):

Когда игрок хлопнет в ладоши, в комнате погаснет свет. В темноте появляются фосфоресцирующие следы обуви на напольном покрытии. Когда на следы одновременно наступают два человека, активируется электромеханизм, открывающий тайник.

В одном из тайников установлена кнопка, по нажатию которой гаснет свет в комнате, автоматически запускается проектор, спрятанный под потолком. На пол транслируется видеоизображение содержащее в себе короткий рекламный ролик компании, а затем появляется изображение с подсказкой.

После нажатия кнопки «Подсказка» на потолке начинают мигать определенным образом лампы накаливания, в качестве подсказки визуализируя очередность нажатия кнопок в тайнике.

Информация о компании:

ООО «Антекс»

Адрес: Ростов-на-Дону, ул. Московская 63

Сайт: <http://antex-dom.ru>

Телефон: +7 (863) 226-39-35

E-mail: antexdom@gmail.com

Контактное лицо: Веприк Иван Сергеевич