

СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИЯТИЯ «NEW COMPURINO»

Формат мероприятия: квест

Возрастная категория: старший возраст

Период смены: бой день (основной, срабатываемости)

Продолжительность: 2 часа

Цель мероприятия: способствовать развитию коммуникативных навыков, а также идентифицировать персональные навыки детей.

Задачи мероприятия: 1. Вовлечение каждого ребенка в участие в игре за счёт работы в микрогруппе. 2. Снятие коммуникативных барьеров. 3. Развитие навыков образного и логического мышления и воображения.

Ход мероприятия:

Часть 1

В первой половине дня организуется брифинг для детей, на который приходят капитаны отрядов. На собрании обсуждаются основные моменты квеста: проговариваются правила, даются подсказки, говорят о зонах игры, рассказывают, как пользоваться MOUSE-ботом во контакте и прочее. Всё это делается для того, чтобы ребята могли заранее ознакомиться с материалами, продумать стратегию игры, чтобы не тратить время на ознакомление на месте, а сразу погрузиться в игру. Отряд должен поделиться на команды по 5-8 человек. Немаловажно, что на брифинге детям говорится о том, что они отправляются в путешествие в Нью-Компьюрино, поэтому, чтобы больше погрузиться в атмосферу того времени, детям предлагалось одеться на квест по-мафиозному или по-бандитски.

Раздатка:

1. Досье на каждого подозреваемого.
2. Карта Нью-Компьюрино.
3. Место для заметок и ручка.
4. Деньги (их они зарабатывают на дополнительных станциях во время игры).

Ребята выбирают сами траекторию своего маршрута между персонажами. Ограничений по времени на станциях нет.

Информация, которая доступна детям из раздатки:

ГЛАВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Дон Томас Котлеоне

Характер: хитрый, но располагающий к себе. Не конфликтный, старается втереться в доверие и располагать к себе. Склонен лгать и юлить, если это даёт возможность

Состояние: весьма крепкого достатка. Среди трёх донов его состояние среднее. Его бизнес основан на шоу-бизнесе. Актёры театра и кино, цирковые артисты, певцы и музыканты. Он находит их и даёт им поддержку и защиту в обмен на часть гонорара. Началом своей карьерой многие артисты обязаны ему.

Мотив: Подставить Дона Борзинни, получив возможность захватить его бизнес или больше власти

Союзник: владелец Казино. Они партнёры по бизнесу. Дон подкидывает ей актёров для шоу и даёт защиту. Она платит за это деньгами и постоянным VIP-статусом

В момент ограбления: сидел в Казино и смотрел выступление.

Дон Роберт Борзинни

Характер: прямой, твёрдый, решительный, конфликтный, настойчивый, правдивый. Лгать не склонен, но легко теряет терпение. Прекрасно понимает свою власть и не стесняется её открыто демонстрировать.

Состояние: невероятно богат. Своё богатство сделал совсем недавно на уникальных устройствах Изобретателя. Бизнес основан на торговле мебели и прочим домовым устройством. Благодаря изобретателю начал делать сложную мебель с добавлением в неё устройств

Мотив: Месть банкиру. В прошлом банкир добился своей позиции за счёт Дона Борзинни.

Союзник: изобретатель. Дон Борзинни подобрал его «с улицы» бедняком. Никто не верил в его способности, и его изобретения никогда не приносили выгоды. Вложив в него деньги и обеспечив его всем необходимым, Дон Борзинни наконец получил результаты. Они «начальник-подчиненный»

В момент ограбления: уезжал по делам из города

Дон Джереми Мышилетти

Характер: спокойный, рассудительный, хладнокровный, немногословен, при необходимости лжёт, если это поможет его делу. Человек своего слова и человек предан делу. Считает, что «на войне все средства хороши»

Состояние: его состояние в последние дни резко упало из-за резко пошедшего вверх бизнеса Дона Борзинни. Он всё ещё сохраняет влияние в Полиции и Мэрии, но его печальное финансовое состояние грозит потерей этого влияния. Бизнес основан на торговле мебели и прочим домовым устройством

Мотив: Повышение своего финансового состояния, чтобы вновь выйти на арену

Союзник: шеф полиции. С шефом полиции они давние друзья еще с детства. Влияние Дона позволяло полицейскому получать связи и быстро расти по службе, помощь полисмана помогала Дону делать бизнес в серых зонах.

В момент ограбления: был дома и занимался расчётами.

Владелец Казино - Мерелин Хитроу

Характер: настоящая Бизнес-Леди, роковая женщина, разбивательница сердец. Прекрасно понимает на каком уровне иерархии в городе находится, поэтому знает кому улыбнуться, над чьими шутками мило посмеяться, а на кого можно и надавить.

Состояние: владеет собственным небольшим казино. Это позволяет жить в достатке, как-то малопомалу развивать бизнес, но не более. Охотно устраивает представления различных артистов на своей сцене и мечтает о собственном театре.

Изобретатель - Гарри Хакренч

Характер: чудаковатый. Испытывает большие проблемы с общением, иногда теряется в собственных мыслях на время, рассеянный. В работе он становится собранным, сконцентрированным и очень внимательным. Он технический гений, но отсутствия понимания того, как мыслят другие люди, делает многие его изобретения бесполезными.

Состояние: не задумывается о деньгах, находится на полном обеспечении у Дона Борзинни, в прошлом был беден.

Шеф Полиции - Эдвард Валиант

Характер: суров, строг и упрям, амбициозен, немного параноидален. Не обладает значительным умом и понимает это. Привык доверять своим друзьям и подчиненным, поэтому привык тщательно отбирать их для себя. Рядом с ним должны находиться те, в ком он никогда не сомневается.

Состояние: живёт на свою зарплату шефа полиции, чего ему хватает на безбедную жизнь и ежегодный отпуск.

Банкир - Оливер Рой

Характер: предприимчив, расчетлив, но вместе с этим всегда старается избегать открытых конфликтов. Умён, но в основном только в том, что касается экономики и денег. Максимально отстраняется от криминального мира и пытается выстроить вокруг себя безопасный островок комфорта.

Состояние: зарабатывает достаточно, чтобы роскошно жить, но не для того, чтобы иметь хоть какую-то значительную власть.

ЧАСТЬ 2

Старт квеста вечером. Все собираются в актовом зале, где им со сцены вещает персонаж: «Добрый-добрый вечер, леди и джентельмены. Добро пожаловать в наш славный город Нью-Компьюрино. Этот город надежд и мечтаний, больших побед и больших поражений. Город, в котором деньги - это власть, а власть - это возможность заработать еще. Позвольте представить самых видных представителей этого города: невероятный Дон Томас Котлеоне, представительный Дон Джереми Мышилетти, ваш покорный слуга Дон Роберт Борзинни, а также несравненная Владелица Казино - Мерелин Хитроу, гениальный Изобретатель - Гарри Хакренч, мужественный Шеф Полиции - Эдвард Валиант, ну и Оливер Рой, владелец банка. Про него вы, я думаю, уже наслышаны. Не зря же вы, частные детективы, прибыли в наш город. Да-да, его банк был недавно ограблен. А кто это сделал - предстоит решить вам. Конечно, с небольшой помощью нашего дознавателя - Мистера Маусовича. Что ж, удачи вам, а до начала расследования остается 10, 9 ...».

На каждой точке ребята могут познакомиться с персонажем и услышать его историю, а главное - расспросить персонажей об уликах и их взаимоотношениях. По всему лагерю расклеены QR-code с загадками, прислав ответ в MOUSE-бот можно получить подсказку, то есть улику. Сами улики носят лишь нейтральный фактический характер. Они могут как натолкнуть игроков на верный след, так и запутать их. Игра подразумевает, что только правильно заданные вопросы дадут самую ценную информацию для раскрытия дела, определения мотивов персонажей и важности улик в расследовании. Также есть дополнительные станции, на которых можно заработать деньги, потратив их на изобретения, помогающие в расследовании ограбления.

ПРИМЕРЫ ЗАГАДОК ПО QR-CODE

1. В 2000 году вышел роман Фредерика Бегбедера, рекомендованный к продаже во Франции по цене, указанной в названии. Этот же принцип послужил причиной того, что издания в других странах выходили под другим названием, соответствующим обменному курсу: «39,90 марок» в Германии, «9,99 фунтов» в Великобритании, «999 иен» в Японии и т.д. В 2002 году книга была переиздана в связи с введением евро и получила название «14,99 евро». Спустя некоторое время пик популярности книги прошёл, и её уценили до названия и соответствующей стоимости «6 евро». Как же он назывался изначально? Ответ: Правильный ответ: 99 франков.

2. Отвечая на вопрос, как в сложной и неочевидной ситуации отличить своих от врагов, герой многочисленных мемов даёт ответ: «Те, что стреляют в тебя, — это враги». Назовите этого героя. Ответ: Капитан Очевидность

3. В 1972 году один молодой индус написал Джону Леннону, что у него есть мечта совершить кругосветное путешествие, но нет денег, и попросил выслать необходимую сумму. Леннон ответил: «Занимайся медитацией, и ты сможешь увидеть весь мир в своем воображении». В 1995 году

индус все же отправился в кругосветное путешествие. Где он взял деньги? Ответ: Продал письмо на аукционе.

4. Первого советского наркома просвещения Анатолия Луначарского спросили, сколько надо учиться для того, чтобы стать столь же интеллигентным человеком, как и он. Луначарский ответил, что для этого надо, чтобы было 3 высших образования. О каких образованиях идет речь? Ответ: Высшее образование у вашего деда, у вашего отца и у вас.

В ответ Мистер Маусович присылает одну из подсказок:

1. Дверь в хранилище открывалась нечетное количество раз
2. Один из персонажей потирает руки, когда лжет
3. Один из персонажей трогает волосы, когда врёт
4. Один из персонажей глубоко вздыхает, когда врёт
5. И другие.

ПЕРЕЧЕНЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ СТАНЦИЙ

1. Музыка наоборот: прослушать перевернутый трек и назвать песню.
2. Стандарты: одновременно необходимо танцевать стандарт и выполнять вытянутое задание. Например, посчитать сколько раз употребляется слово Сочи, посчитать количество сделанных хлопков и так далее.
3. Алфавит из смайлов: прочитать слова, написанные смайлами вместо букв, используя расшифровку.
4. Загадка: даны условия, необходимо расставить персонажей в нужные клетки, соблюдая все пункты.

За наибольшее количество оставшихся на руках денег команда зарабатывает дополнительные очки.

ИЗОБРЕТЕНИЯ

Квест подразумевает в себе содержание основных направлений лагеря «КОМПЬЮТЕРИЯ» IT и игра-государство, поэтому был введен оборот денег. На эти деньги они могут либо попытаться подкупить персонажа (далеко не со всеми срабатывает), либо купить изобретения. Каждое изобретение давало какую-то улику, если использовать его на месте преступления (смотри пункт улики)

1. Раскладная лестница - 200 долларов
2. Стетоскоп - 300 долларов
3. Средство для снятия отпечатков пальцев - 400 долларов
4. Спектрометр - 500 долларов
5. Шлем для чтения мыслей - 600 долларов

УЛИКИ

1. Дон Борзинни страдает бессонницей
2. Дверь в хранилище открывалась нечетное количество раз
3. Сирена в банке в ту ночь не звучала
4. Один из персонажей потирает руки, когда лжет (Мерелин Хитроу)
5. Один из персонажей трогает волосы, когда врёт (Шеф полиции)
6. Один из персонажей глубоко вздыхает, когда врёт (Изобретатель)
7. Один из персонажей поправляет галстук, когда врёт (Банкир)
8. Механизм сейфа оказался поврежден (**стетоскоп**)
9. Сейф имеет чувствительный механизм и при неумелом взломе деформируется и издаёт

звуки

10. На сейфе и двери хранилища много отпечатков пальцев Дона Мышилетти (**средство для снятия отпечатков пальцев**)
11. В банке остались следы неизвестного вещества (**спектрометр**)
12. Борзинни в день ограбления уезжал за снотворным от своей бессонницы
13. Запасы снотворного Борзинни он потерял
14. Владелица Казино вынула флакон со снотворным из кармана Борзинни
15. Борзинни как-то отключился, когда отдыхал в Казино
16. В ночь ограбления в банке пропадало электричество
17. Светомузыка в Казино дала замыкание, из-за чего практически сорвалось представление
18. Полицейский в ночь ограбления спал
19. На теле полицейского обнаружили синяки и ссадины на руках, коленях и голове
20. На вентиляционном люке разболтаны гайки (**раскладная лестница**)
21. Охранник помнит, что слышал очень странные звуки, как будто где-то далеко гремел гром или стучали по железу
22. Афиша казино в ночь ограбления говорила про цирковое выступление, но в итоге был мюзикл
23. Дверь клуба была куплена у Изобретателя
24. Изобретатель знает полностью как она устроена, и как её открыть
25. Дон Мышилетти в молодости занимался карманными кражами и является прекрасным экспертом по взлому замков
26. Дон Котлеоне в молодости занимался химией и продажей веществ
27. Дон Борзинни в молодости занимался грабежами, его стиль — это лом и топор.

Улики они берут либо на месте преступления с помощью изобретений, либо отгадывая логические загадки Мистера Маусовича. За улики с изобретениями отвечал Банкир. Например, если дети приносят ему изобретения и говорят: «Мы пытаемся стетоскопом послушать сейф», то банкир говорит: «Вы замечаете, что механизм сейфа повреждён». Что им даёт эта улика? Они должны догадаться сами, почему повреждён сейф.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Каждый персонаж владеет своей информацией. Если дети выводят его на нее, то он должен либо солгать, либо подтвердить, в зависимости от условий.

Дон Томас Котлеоне

- Дон Борзинни страдает бессонницей
- Сирена в банке в ту ночь не звучала
- Один из персонажей потирает руки, когда лжет (Мерелин Хитроу)
- В банке остались следы неизвестного вещества (спектрометр)
- Запасы снотворного Борзинни он потерял
- Владелица Казино вынула флакон со снотворным из кармана Борзинни
- Борзинни как-то отключился, когда отдыхал в Казино
- В ночь ограбления в банке пропадало электричество
- Светомузыка в Казино дала замыкание, из-за чего практически сорвалось представление
- Полицейский в ночь ограбления спал
- На вентиляционном люке разболтаны гайки (раскладная лестница)
- Афиша казино в ночь ограбления говорила про цирковое выступление, но в итоге был мюзикл
- Дверь клуба была куплена у Изобретателя
- Изобретатель знает полностью как она устроена, и как её открыть
- Дон Котлеоне в молодости занимался химией и продажей веществ

- Дон Борзинни в молодости занимался грабежами, его стиль — это лом и топор.

Дон Роберт Борзинни

- Дон Борзинни страдает бессонницей
- Один из персонажей глубоко вздыхает, когда врёт (Изобретатель)
- Борзинни в день ограбления уезжал за снотворным от своей бессонницы
- Запасы снотворного Борзинни он потерял
- Борзинни как-то отключился, когда отдыхал в Казино
- Афиша казино в ночь ограбления говорила про цирковое выступление, но в итоге был мюзикл
- Дверь клуба была куплена у Изобретателя
- Изобретатель знает полностью как она устроена, и как её открыть
- Дон Мышилетти в молодости занимался карманными кражами и является прекрасным экспертом по взлому замков
- Дон Борзинни в молодости занимался грабежами, его стиль — это лом и топор.

Дон Джереми Мышилетти

- Дон Борзинни страдает бессонницей
- Один из персонажей трогает волосы, когда врёт (Шеф полиции)
- Один из персонажей поправляет галстук, когда врёт (Банкир)
- На сейфе и двери хранилища много отпечатков пальцев Дона Мышилетти (средство для снятия отпечатков пальцев)
- Дон Мышилетти в молодости занимался карманными кражами и является прекрасным экспертом по взлому замков
- Дон Борзинни в молодости занимался грабежами, его стиль — это лом и топор.

Владелец Казино - Мерелин Хитроу

- Дон Борзинни страдает бессонницей
- Один из персонажей потирает руки, когда лжет (Мерелин Хитроу)
- Запасы снотворного Борзинни он потерял
- Владелица Казино вынула флакон со снотворным из кармана Борзинни
- Борзинни как-то отключился, когда отдыхал в Казино
- В ночь ограбления в банке пропадало электричество
- Светомузыка в Казино дала замыкание, из-за чего практически сорвалось представление
- Афиша казино в ночь ограбления говорила про цирковое выступление, но в итоге был мюзикл
- Дон Котлеоне в молодости занимался химией и продажей веществ

Изобретатель - Гарри Хакренч

- Дон Борзинни страдает бессонницей
- Один из персонажей глубоко вздыхает, когда врёт (Изобретатель)
- Сейф имеет чувствительный механизм и при неумелом взломе деформируется и издаёт звуки
- Борзинни в день ограбления уезжал за снотворным от своей бессонницы
- Запасы снотворного Борзинни он потерял
- Борзинни как-то отключился, когда отдыхал в Казино
- Дверь клуба была куплена у Изобретателя
- Изобретатель знает полностью как она устроена, и как её открыть

Шеф Полиции - Эдвард Валиант

- Сирена в банке в ту ночь не звучала
- Один из персонажей трогает волосы, когда врёт (Шеф полиции)

- Сейф имеет чувствительный механизм и при неумелом взломе деформируется и издаёт звуки
- Борзинни как-то отключился, когда отдыхал в Казино
- В ночь ограбления в банке пропадало электричество
- Светомузыка в Казино дала замыкание, из-за чего практически сорвалось представление
- На теле полицейского обнаружили синяки и ссадины на руках, коленях и голове
- Охранник помнит, что слышал очень странные звуки, как будто где-то далеко гремел гром или стучали по железу
- Дон Мышилетти в молодости занимался карманными кражами и является прекрасным экспертом по взлому замков
- Дон Котлеоне в молодости занимался химией и продажей веществ
- Дон Борзинни в молодости занимался грабежами, его стиль — это лом и топор.

Банкир - Оливер Рой

- Сирена в банке в ту ночь не звучала
- Один из персонажей поправляет галстук, когда врёт (Банкир)
- Механизм сейфа оказался повреждён (стетоскоп)
- Сейф имеет чувствительный механизм и при неумелом взломе деформируется и издаёт звуки
- На сейфе и двери хранилища много отпечатков пальцев Дона Мышилетти (средство для снятия отпечатков пальцев)
- В банке остались следы неизвестного вещества (спектрометр)
- В ночь ограбления в банке пропадало электричество
- Светомузыка в Казино дала замыкание, из-за чего практически сорвалось представление
- На теле полицейского обнаружили синяки и ссадины на руках, коленях и голове
- На вентиляционном люке разболтаны гайки (раскладная лестница)
- Охранник помнит, что слышал очень странные звуки, как будто где-то далеко гремел гром или стучали по железу
- Дверь клуба была куплена у Изобретателя
- Изобретатель знает полностью как она устроена, и как её открыть

Для того, чтобы персонажи были не просто статическими выдавателями улик и подсказок, у них есть некоторые отношения и взаимосвязи, которые помогут создать атмосферу города. Связи представлены в таблице ниже.

Связи	Котлеоне	Борзинни	Мышилетти	Казино	Изобретатель	Шеф Полиции	Банкир
Котлеоне	XX	Не считает прямой угрозой, но относится с волнением. Борзинни мужлан, которому просто повезло, но никогда этого не скажет на публике. Считает его виновным в ограблении из мести.	Относится с показательной жалостью, ведь тот на грани потери всего состояния, но не исключает возможности взять его под своё крыло	Считает своим деловым партнёром, хотя всегда отзывается с излишней теплотой, всегда используя тёплые комплименты. Считает ее в чем-то глупенькой и абсолютно уверен, что полностью ей манипулирует, хотя не будет говорить этого на людях	Относится как к чудили и сумасшедшему. Всегда старается отпустить колкость различной дружелюбности. Утверждает, что как он скотил состояние дону Борзинни, так и когда-то погубит его в одночасье. А то и задушить во сне, окончательно поехав кукухой	Относится как к зануде-солдафону без чувства юмора. Зная, что может получить за это по лицу, особо не распространяется об этом, а пытается ниграно играть в Своего Человека, чтобы получить связи и возможности	Считает его славным умным малым, достаточно полезным и умным. Ценит его за нейтралитет, но считает себя умнее. Много раз пользовался его услугами и старался соблюдать все правила
Борзинни	Не считает хоть чем-то опасным. Считает Котлеоне подлизой и шоуменом, а не человеком бизнеса и дела. Думает, что бизнеса в его голове меньше, чем женских ножек.	XX	Относится как к человеку дела, который проиграл, но проиграл честно. Уже скинул его со счетов как конкурента и в открытую говорит, что только ограбление банка может хоть как-то вернуть его в бизнес	Считает красавицей и роковой леди. Признает в ней не только человека бизнеса, но и роскошную леди. Использует фразы "эх, где мои молодые беспечные года" и всячески намекает, что не против был романа	Искренне верит в его гениальность. Признаёт все его причуды и неудачи, так как нормальных гениев не бывает. Прекрасно признаёт, что только благодаря ему он сумел быстро скотить состояние, и за это ему благодарен. Относится с уважением, но снисходительно как к курице, которая несёт золотые яйца	Относится холодно, как к человеку, который делает свою работу. Не хвалит за проницательность, но признаёт, что получал от него не раз в лихие годы. Больше верит в его интуицию, чем в км	В прошлом друзья и деловые партнёры. Попытался переиграть его и облажался, за что поплатился ответным ходом, но никогда этого не признает. До сих пор таит злобу, хотя и пытается безуспешно это скрыть.
Мышилетти	Считает опасным пройдохой, за чьей улыбкой стоит много проблем. Они не конкуренты в бизнесе. Считает его виновным из-за махинаций для власти	Считает своим главным конкурентом и причиной своего краха. Вместе с этим понимает причину его успеха. При первой же возможности нанести удар – сделал бы его, но никогда не скажет этого	XX	Считает ее марионеткой в руках Котлеоне, не очень умной, но нашедшей свою нишу. За пределы своего бизнеса она не полезет и на крупные преступления не способна.	Прекрасно понимает, что он является ключем его краха, но сомневается, что тот способен повторить и закрепить успех. Считает его слишком нестабильным и из-за этого ненадежным.	Старые друзья ещё с детства. Относится к нему со всей теплотой, хотя и понимает, что умом он не блещет, зато хвалит за пробивной характер. Считает, что мир должен быть счастливым, что он пошёл не в гангстеры.	Всегда относился к нему спокойно как к деловому человеку, отлично знающему своё дело. После краха пытается получить денег в долг от банка, но подорванное финансовое положение постоянно гарантирует отказ, что вызывает раздражение

Казино	Восхищается им на границе с любовью. Считает своим важным деловым партнёром и опорой во многом. Предана ему, и он всегда VIP-гость	Считает его грубейшим мужланом и относится с презрением. Считает, что сила и власть – единственное, что его интересует, и что у него нет никакой чести. Вместе с тем никогда не откажет его визиту и деньгам	Считает его джентльменом, но хладнокровие и спокойствие пугает её. Она считает, что он может пойти на любое преступление и даже не моргнёт. Боится, что после его финансового краха он пойдёт на все ради спасения бизнеса	XX	Относится к нему с жалостью как к беденькому мальчику. Не видит в нём ничего мужского. Считает, что Борзинни откровенно использует бедняжку и выкинет на мороз при первом удобном случае. Забирать к себе его, конечно, не будет.	Ценит его как Джентельмена, понимает его грубую мужскую притягательность. Уверена, что мышкетти использует его доверчивость и дружбу, чтобы воротить свои дела. Обращалась к нему за помощью из-за особо активных посетителей	Считает его «милым малым», постоянным посетителем и возможным источником кредитов. Дружбы не испытывает и относится спокойно.
Изобретатель	Считает его опасным шутком и паяцем. Не уважает и не доверяет ему.	Считает его своим спасителем и практически боготворит. Возводит до абсурда всего его качества.	Считает его подходы устаревшими, а взгляды слишком закостенелыми. Уверен, что, оставшись у разбитого корыта, такое примитивное мышление приведёт его к грабежу	Тайно в нее влюблён, но при вопросах о ней начинает заикаться и мямлить, и заикаться. Искренне думает, что она святая, а коварный шут Котлеоне плохо на нее влияет	XX	Относится плохо, считает неотёсанным болваном, из-под носа которого могли унести не просто обчистить сейф, а унести весь банк. Очень ревнует его к Казино	Копируя своего босса, относится с притворным уважением, говоря с людьми, но в душе ненавидит его из-за истории в прошлом, слепо веря в правоту своего босса
Шеф Полиции	Считает его талантливым, но вместе с этим мошенником и вором. При встречах с ним всегда старается следить за руками.	Относится с большим опасением к нему, но уважением как к человеку силы. Опасается, что тот использует богатство, чтобы сильнее укрепится в теневом бизнесе.	Старые друзья детства. Считает, что, когда друг пошёл в бизнес, мир потерял отличного детектива. Ценит в нём хладнокровное спокойствие, но видит в нём и свои минусы	Относится к ней плохо, считает вертикалкой, которая многого в жизни добила, помахав ресничками кому надо, когда надо. Считает, что роман с такой женщиной закончится ванной со льдом и отсутствием почек.	Считает его славным малым и твёрдо верит в его гениальность. Именно поэтому считает, что благодаря его гению Борзинни в два счета мог обставить банк.	XX	Уважает и ценит сотрудничество, считает, что это чуть ли не единственный человек в городе, кто делает дела честно.
Банкир	Дон Котлеоне надёжный клиент его банка. Котлеоне не раз брал деньги у Банка и всегда старательно возвращал. Считает его уважаемым джентльменом, честно сделавшим свой бизнес	В прошлом задолго до становления их бизнесов они были партнёрами, но будущий Банкир поступил не совсем честно, в результате чего преуспел в бизнесе за счёт партнера. Не считает себя виноватым и не любит говорить об этом случае	Относится к нему с натянутым спокойствием, так как до обвала бизнеса дон никогда не брал, а после стал уж слишком частым гостем. Раздражающе частым ввиду постоянных отказов.	Относится к ней положительно и как к клиенту банка, и как человеку искусства. Любит зайти в ее заведения на представления и всегда прислушивается к ее совету что лучше посетить.	Зная на кого, он работает, относится с опасениями, хотя как к человеку он относится неплохо. Относится если не как к гению, то как к имеющему потенциал.	Относится с огромным уважением и ценит работу, которую он делает для города, считает, что без него уровень преступности был бы намного выше. Хвалит его ум и чутьё	XX

Отметим тот факт, что сами персонажи не знали всей истории. Они знали только то, что касалось их. Поэтому все персонажи не знали кто ограбил банк, кроме двух. Стоит упомянуть также, что любой персонаж остается персонажем, и может выгнать частных детективов, если им не нравится тон беседы. Кому-то надо льстить, а с кем-то говорить серьезно в зависимости от характера персонажа.

ЧАСТЬ 3

Конец игры, персонажи заканчивают вовремя свою станцию и уходят. Детей собирает вожатый и отводит в корпус. Дети должны за время игры собрать как можно больше улик и ответить на вопрос: кто и как совершил преступление в виде истории. Ответ прислать в MOUSE-бот.