



# Tajemství zazděné kněžky

návrh konceptu únikové hry  
ve sklepních prostorách úřadu MČ Dolní chabry

v Praze 19. ledna 2024

# Obsah projektu

1. Zadání
2. Námět a specifikace
3. Lokalita
4. Úvodní story
5. Schéma hry
6. Technická specifikace
7. Mechanické herní prvky
8. Elektronické herní prvky
9. Dekorace
10. Navigace a nápověda hry
11. Stavební připravenost
12. Položkový rozpočet
13. Schéma úkolů hry
14. Scénář hry
15. Dokumentace

# 1. Zadání projektu

## **Zadavatel: Městská část Praha Dolní Chabry**

Projekt pro využití sklepních prostor ve budově Chaberského dvora – “radnice MČ Praha Dolní Chabry” v pojetí atraktivní „únikové hry“ pro veřejnost.

## **Předkladatel:**

Escape Rooms CZ s.r.o.

Na Příkopě 853/12

110 00 Praha 1

IČO 25111213

## **Referenční realizace:**

- celkem 4 únikové hry Escape rooms Prague, Praha 1, Černá růže
- venkovní hry City Game Prague na Malé Straně, Praha 1
- virtuální prohlídka s interaktivními prvky MČP1 ( Město jako přízrak )
- realizace únikových her druhé generace – Praha Rumunská ul.

## 2. Námět a specifikace

### **Cílová skupina**

Hra je určena pro skupiny o velikosti 2 – 6 osob. Soutěživou formou je cílená jak na dospělé tak i na jejich děti. Prostě skvělá zábava pro všechny.

**Absolvováním** této speciální únikové hry získají hráči povědomí o výjimečných historických faktech a legendách, které se pojí s lokalitou Dolních Chaber, magickým místem, osídleným po tisíciletí.

**Koncept** únikové hry je postaven na řadě navazujících indicií, návodných obrazů, rekvizit a úkolů pro hráče, které musí v rámci hry splnit. Podstatným prvkem je možnost kontroly úspěšného plnění, případné nápovědy a určení časového limitu pro hru.

**Hra začíná** zábavnými poznávacími venkovními prvky v rámci blízkého okolí radnice a celé městské části, ve stylu „treasure hunt-hledání pokladů“ se souvislostmi, které hráče zavedou až do „středověkého sklepení“.

## 3. Lokalita a legendy

**Dolní Chabry: historicky obec chrabrých (statečných, odvážných) lidí.**

(Nejstarší zmínka o Dolních Chabrech je z roku 1092)

Významná místa: kostel, zvonice, historická naleziště, socha Sv. Václava, chaberské stezky.

**Kostel Jana křtitele v Chabrech** - první zmínka z 11. století

Kostel Jana Křtitele v Chabrech je unikátní gotický kostel. Je chráněn jako kulturní památka a svou architekturou a historickým významem představuje významnou součást regionálního kulturního dědictví.

***Socha Svatého Václava***

Legenda o záchraně syna statkáře Václava z Chaber, propojení Svatého Václava s vinařstvím.

***Zasypaná podzemní chodba***

Archeologickým průzkumem byla potvrzena existence historické podzemní chodby, která dříve spojovala sklepení s nynějším kostelem Jana křtitele.

## 3.1. Propojení lokálních motivů do hry

„BRÁNA ČASU” - přes SKLEP povede cesta do poznání středověku, do historie.

- motiv **zasypané středověké chodby** ke kostelu Jana Křtitele, jedné z dominant městské části.
- motiv středověku a spojení s legendami **Svatého Václava**.
- motiv silné „**energetické zóny**“ v místech – spojení se symboly, zázraky, zjeveními ...
- legenda o **zazděné kněžce** – uvězněné v čase  
(pozn.: Postava Kněžky navodí atmosféru tajemna. Nad rámeč pozemské vnímatelné reality reflektuje i kontinuitu času a prostoru, čte skryté významy dějů, využívá svou intuici, ctí tradice a rituály.)

## 4. Úvodní slovo ( úryvek ze scénáře )

*V dávné minulosti, snad okolo roku 980 po Kristu, navštívil kníže Václav, významnou osadu Chrabrů – tedy chrabrých bojovníků na sever od tehdy nového města Prahy. Zde na místě silných zemských sil stála od nepaměti pohanská svatyně starých keltů. A právě na jejích základech tu měl být z vůle knížete Václava založen kostel nové víry křesťanské. Kníže tedy měl být přítomen uložení základního kamene a zasvěcení tohoto budoucího kostela.*

*Aby kníže přidal svému příchodu auru výjimečnosti a zástupy ho neviděly přicházet ani odcházet, nechal král vykopat tajnou chodbu, která vedla z nedaleké usedlosti až do sklepení svatyně pod budoucím kostelem.*

*Podle staré legendy a svědectví Podivíny, jedné z kněžek, která se těšila přízni Václava a chodbou ho provázela, začal kníže po průchodu podzemím vidět vzdálené obrazy z pohanské minulosti. Netušil totiž, že podzemní chodba protnula jednu z nejvýznamnějších zemských energetických zón, která u vybraných jedinců spouští mentální cestování časem.*

*Po násilné Václavovy smrti a za krutovlády knížete Boleslava, byla tato kněžka Podivína, jako jediná svědkyně Václavova vidění, uvržena do sklepení u ústí chodby a zaživa zazděna. Obě ústí chodby byla následně zasypána. Kněžce se ještě před smrtí podařilo v místě svého žaláře zanechat indicie, které naznačují možnost nalézt “Bránu času”.*

*Chodbou neprošel nikdo už více než 1000 let a duch zazděné kněžky se však stále pohybuje ve sklepení. Několik lidí v Chabrech přísahalo, že kněžku na vlastní oči viděli, mluvili s ní a ocitli se na okamžik v historických dobách.*

*Stará pověst praví, že každému, komu se podaří vyluštit indicie, spojit se s kněžkou a projít časovým portálem, ocitne se na čas ve středověku a má velkou šanci jejího ducha z těchto ponurých míst konečně vysvobodit.*

*Navíc pak bude navždy obdařen dávnou chrabrostí „místní vědomostí“ a stane se žijícím strážcem „Chaberského tajemství“ knížete Václava.*





# 5.1. Schéma hry

Do návrhu hry jsou zpracovány venkovní úkoly a následně celkem 4 sklepní místnosti:

## **VENKOVNÍ ČÁST**

**1 - Na chaberském dvoře**

**2 – Socha Svatý Václav**

## **SKLEPENÍ**

**3 - Šenk**

“SKLEP” vstupní místnost pod schody

**4 - Krypta**

menší místnost vpravo od vstupu, oddělená dřevěnými dveřmi

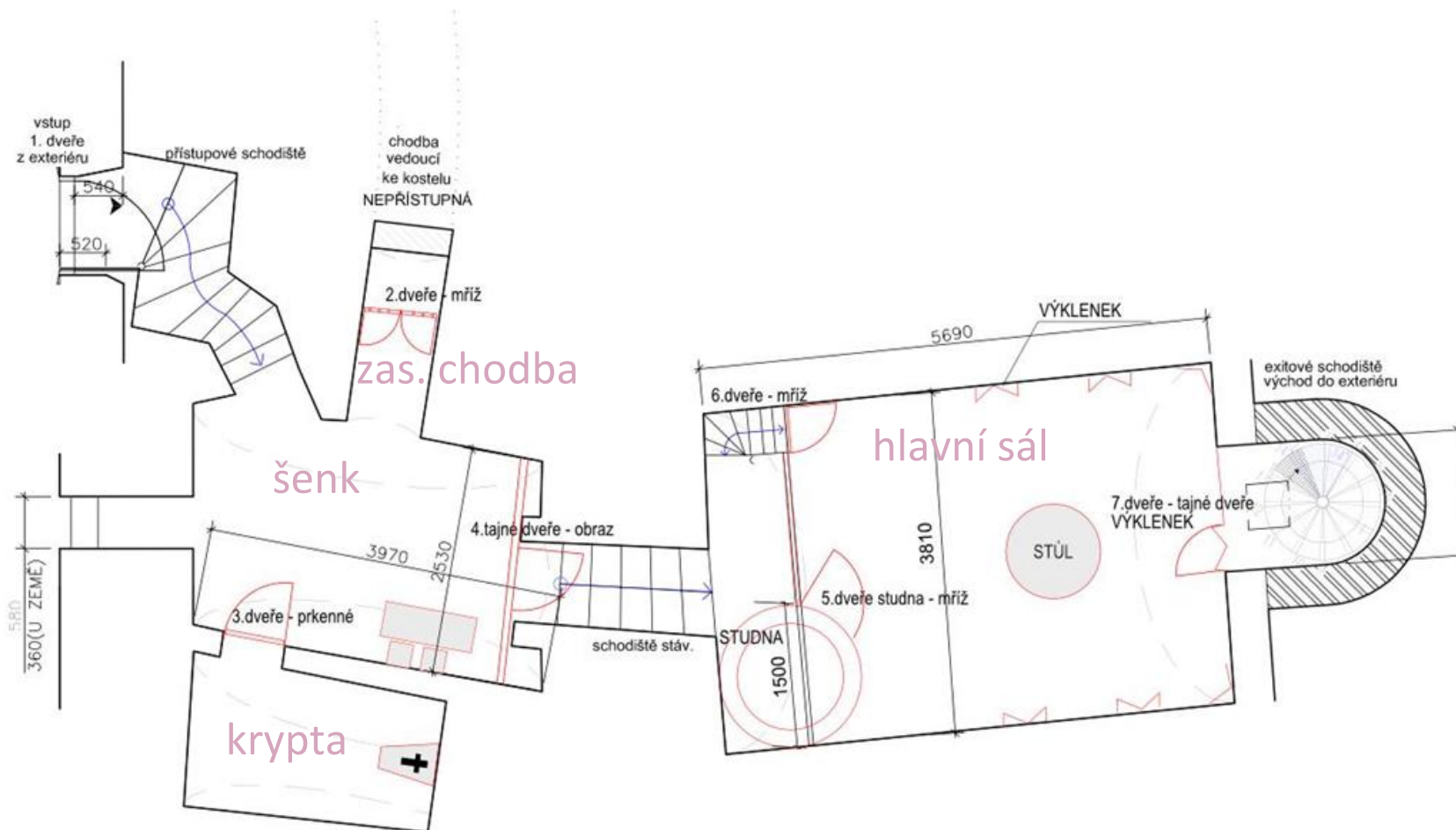
**5 - Zasypaná chodba**

uzká krátká část chodby, část ústí do vstupní místnosti, oddělená kovovou mříží

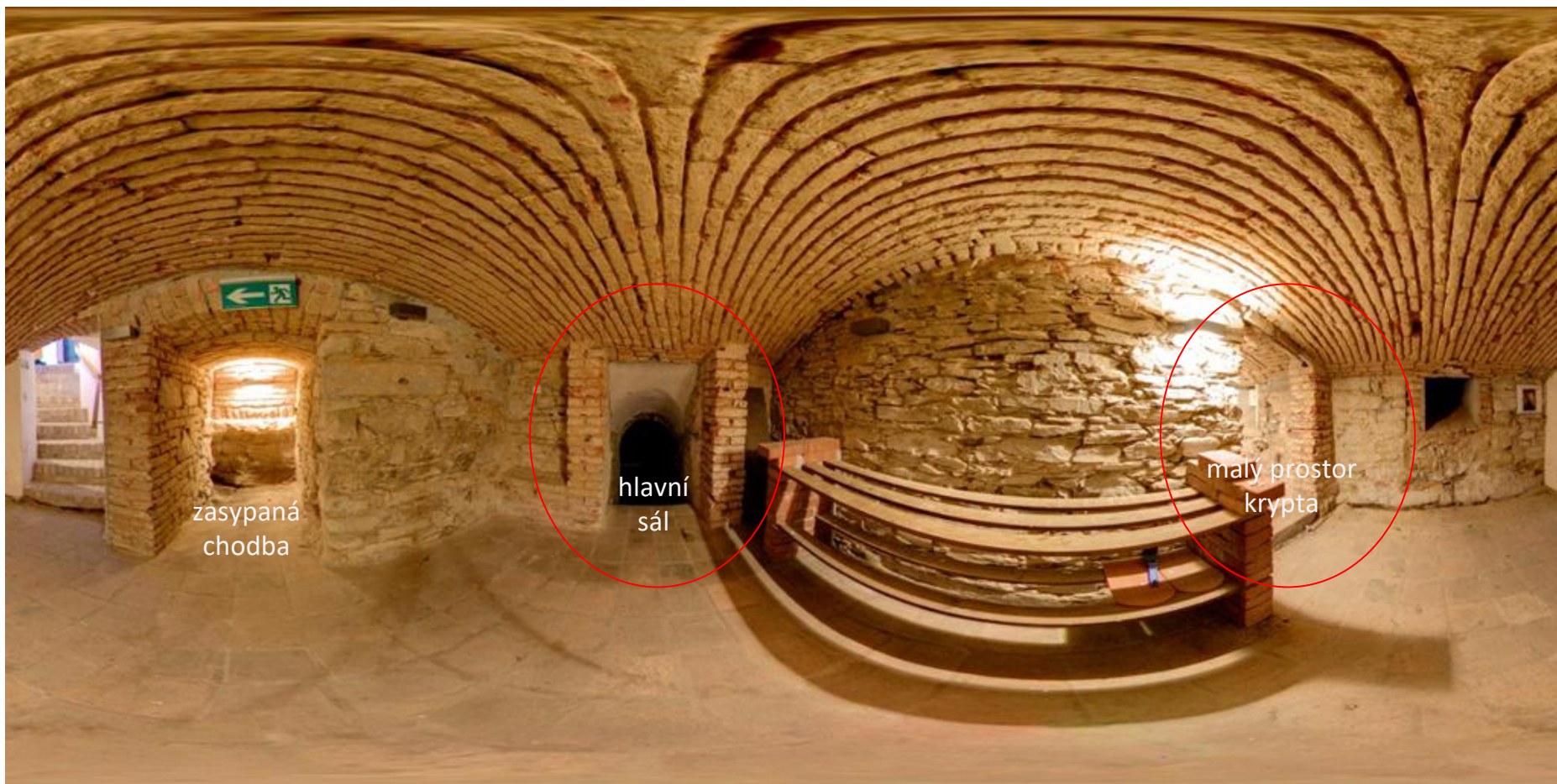
**6 - Hlavní sál**

Místnost za tajnými dveřmi – portálem s tajným vchodem pod 2. schodištěm

## 5.2. Schéma hry - půdorys



# Schéma hry – 3D vizualizace



sklep - vstup - pracovně "šenk" vizualizace 360



sklep - malý prostor, vizualizace 360



sklep - hlavní sál, vizualizace 360

## 6. Technická specifikace

**6.1. Rozvody** - kamerový systém 3-4 kamery, “vedení ethernet PoE”, např. pro monitorovací software VIVOTEK VAST 2, kamery VIVOTEK FD9369, PC + monitor.

### **6.2. Zdroje pro vedení 12V**

Elektrické okruhy 12V pro ovládání elektroniky pro jednotlivé úkoly, doplňková LED světla, elektromagnetické zámky a čidla, zvukové efekty. Komponenty jsou propojeny 2-žilovými kabely 2x 0,5 mm<sup>2</sup>, 4-žilovými kabely 2x 0,3 mm<sup>2</sup>,

**6.3. Wifi síť** pokrytí signálu v prostorách sklepa, napojené na internet smluvního partnera MČ s omezeným přístupem na internet web - vybrané IP adresy.

**6.4. Bezpečnostní elektronické vybavení** s rozvody pro nouzová světla, požární čidla (napojení na centrální panel dle B)

### **6.5. Kamerový systém 3-4 kamery**

Rozvody datovými kabely UTF/FTP, kamery s podporou PoE (Power Over Ethernet). Kabely je nejlépe vést v lištách u stropu. Kamery s nočním viděním (IR přísvit), vestavěným mikrofonom, úhel 90-100, např. VIVOTEK FD 8382-VF2, velikost 13x13x10 cm. Kabely napojeny do ethernet switch v místnosti s obsluhou (současná knihovna).

**6.6. Elektronické herní prvky** tzv. „Propy“, které jsou ovládány elektronickou deskou umístěnou v krabičce max. rozměru 12x10x5 cm, ve schématu R1 – R12. Další prvky jsou napojeny konektory, spojkami na elektronická čidla, RFID čtečky, elektro magnetické zámky, led světla, další 12V zařízení.

**6.7. Bezpečnostní elektronické vybavení** s rozvody pro nouzová světla, požární čidla (napojení na centrální panel dle B....)

# 7. Mechanické herní prvky\*

*Jednotlivé série úkolů kombinují elektronické a mechanické prvky\_:*

**7.1. Dřevěný oltář** – součástí dřevěného představeného oltáře, příp. přepážka s obrazem s tajným vchodem ke schodišti č.2, mechanická zdvojená páka spojená se soškou

**7.2. Mříž 1** k zasypané části chodby s mechanickým zámkem a klíčem

**7.3. Mechanismus pro prkenné dveře se závorou** do malé místnosti krypty, s mechanismem funkční závory s blokadí elektromagnetickým zámkem

**7.4. Přenosné schodiště** - odlehčený dřevěný žebřík (3-7 stupňů) pro možnost zkoumat malby, nápovědy v místnosti “hlavní sál”

*\*podrobný popis úkolů a jejich prvků, plánky a výrobní postup jsou předmětem výrobního tajemství zhotovitele (případně na vyžádání příloha č.3)*



**7.5. Přenosná dekorační mřížka** - historická dekorační, zároveň dešifrovací šablona ze dřeva

**7.6. Podlahová krytina stavebnice** - zahrnuje stavební prvky rotundy Sv. Václava dle objevů na Malostranském náměstí

**7.7. Relikvie - meče, helmy, štíty** – ze specializovaných obchodů historických kostýmů a zbraní, upravené pro účel hry

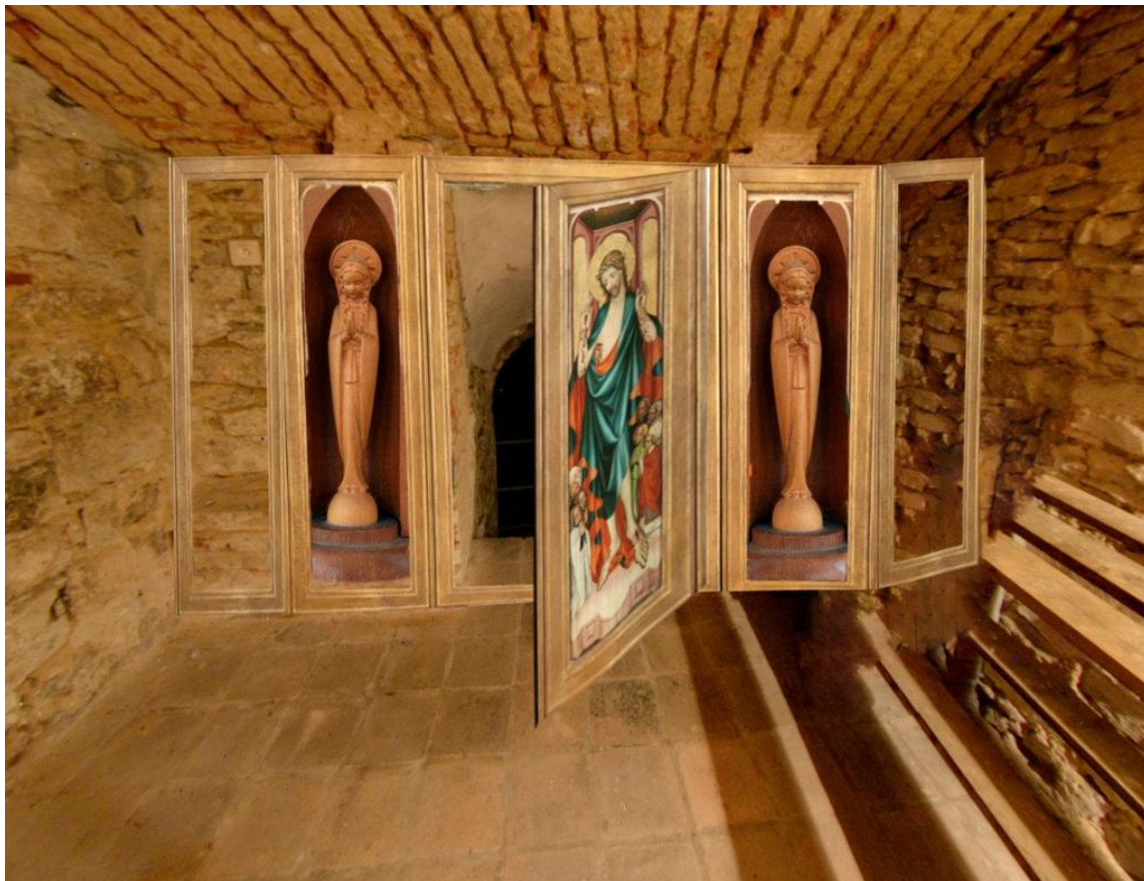
**7.8. Svitky, mapky** – nápovědy z papíru odolnému vůči přetržení, volně ložené např. na stole, umístěné na stěnách, skryté v za kamenem apod.

**7.9. Ozubené kolo** – chybějící ozubené kolo dosazené do otočné mechaniky doplní funkční “strojek”

# Mechanické herní prvky - VIZUALIZACE 1



*prostor zasypaná chodba  
s doplněnou mříží*



*naznačení přepažení vchodu stěnou s dekoracemi, obrazy, případně  
oltář z tajným průchodem do "hlavního" sálu sklepa*

# Mechanické herní prvky - VIZUALIZACE 2



*prvek přenosného schodiště v interiéru “hlavního sálu” sklepa pro řešení úlohy, načtení nápovědy ve výšce*



*prvek přenosné dekorační mřížky v interiéru sklepa*

# 8. Elektronické herní prvky

*Jednotlivé série úkolů kombinují mechanické a elektronické prvky:*

## **elektronické herní prvky (12V)**

- 8.1. Elektronický kódový zámek** vstupu do sklepení (jazýčkový, wifi)
- 8.2. Elektronika (relé) + elektromagnetický zámek** (pojistný zámek) pro mechaniku ovládání “tajné dveře”
- 8.3. Elektronika (relé) + elektromagnetický zámek** pro ovládání dveře na závoru
- 8.4. Elektronika (relé) + elektromagnetický zámek** pro ovládání úkolu Mříž
- 8.5. Elektronika + SD karta + zvukový modul**
- 8.6. Elektronika RFID - čtečky + karty** (zabudování do herních prvků, frézování, skrytí prvků, připojení)
- 8.7. Mini LED projektory-** vizuální projekce na předělové sklo u vstupu “hlavní sál”, případně projekce na skleněné části točitého schodiště na výstupu ze sklepa (duch kněžky)

**8.8. Čidla** pohybu, dotyková čidla, čidla elektromagnetická  
úkoly místnost “šenk”, “krypta”, “hlavní sál” ... skrytí prvků

**8.9. Světelné senzory, lasery** - relikvie - úkol meč vsunutí do stolu  
(příklad užití viz obr. vizualizace)

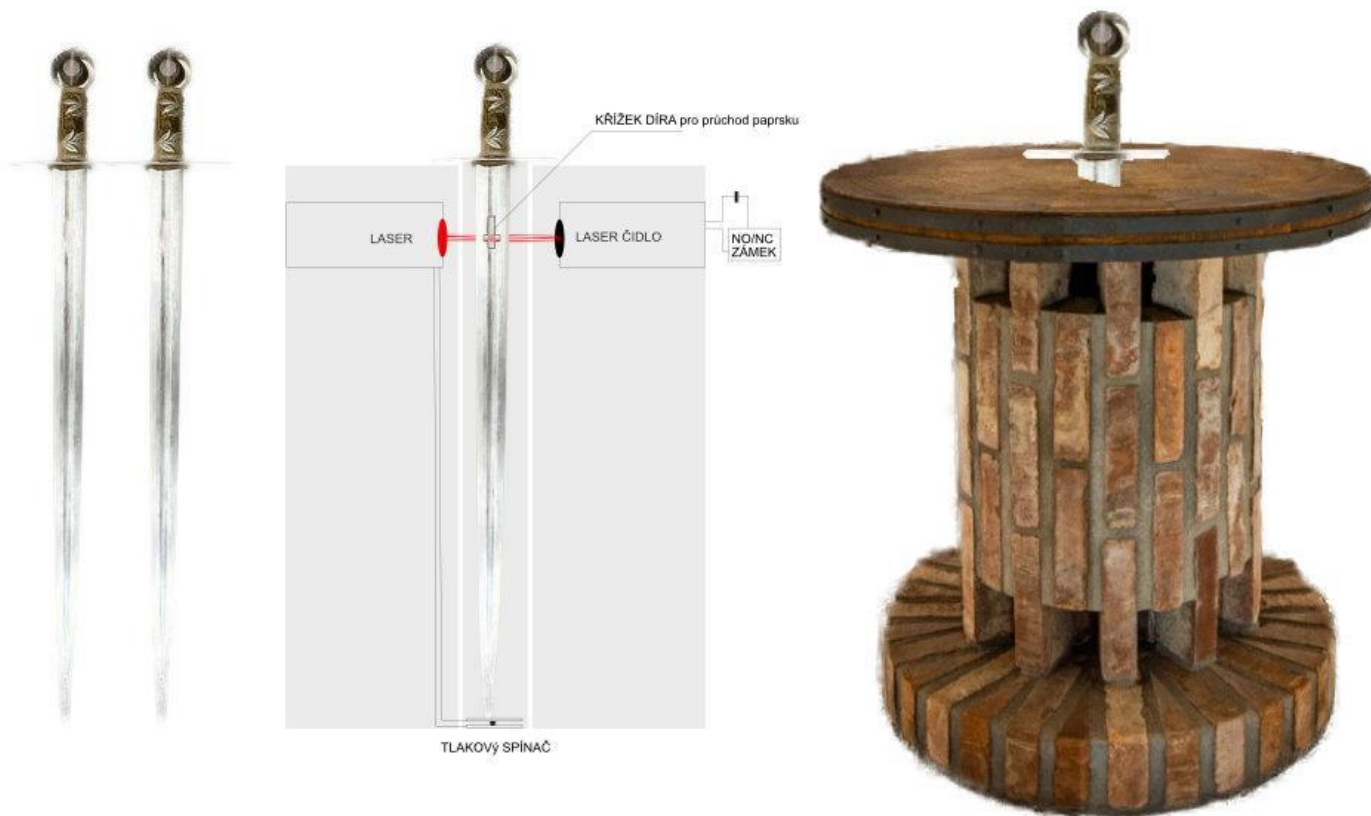
**8.10. Zvukové moduly** s SD kartou pro lokální zvukové efekty

**8.11. Lokální LED UV** uvnitř studna “hlavní sál”

**8.12. Stůl hlavní sál s elektronikou** - elektronika RFID - čtečky +  
karty (malé čipy) (zabudování do herních prvků, frézování, skrytí  
prvků, připojení) ...spouští projekci, případně paprsek světla

**8.13. Obraz “Paládium” s elektronikou** - současný dotyk kovového  
místa obrazů (umístěny na 2 místech) je spouštěč NO/NC efektu

# Elektronické herní prvky – ukázka





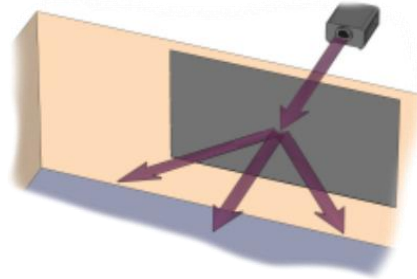
*vizualizace - úprava výklenky pro místo hlavní sál*



*prvek projekce světlem na stěnu vizualizace*



*zpětná projekce na sklo s fólií  
při sníženém světle*



*sklep prvek projekce LED projekce při vstupu světlem na sklo  
vizualizace*



# Elektronické herní prvky – kódový zámek u vstupu



vstup do sklepa - (1. varianta klika) - kódový zámek - wifi

# Elektronické herní prvky – ukázka

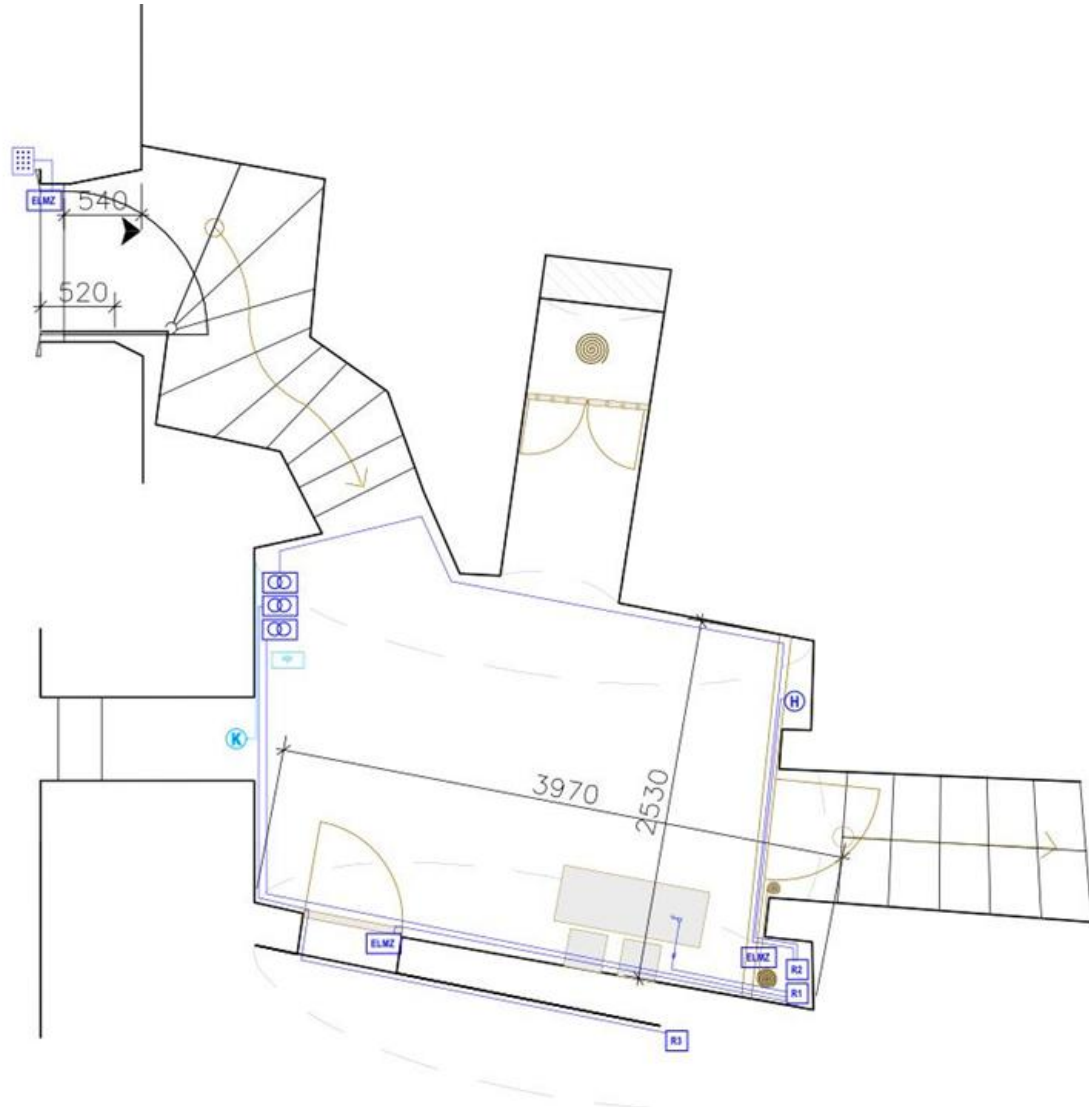


# Elektronické prvky – ukázka místnost „Šenk“

## MÍSTNOST "ŠENK"

ZJEDNODUŠENÝ NÁKRES VEDENÍ

-  ČÍSELNÍK S ELEKTRONIKOU
-  ELEKTROMAGNETICÝ ZÁMEK
-  ELEKTRONIKA (úkol1)
-  ELEKTRONIKA (úkol2)
-  ELEKTRONIKA (úkol3)
-  ZDROJ 12V
-  ELEKTRICKÉ HODINY
-  VEDENÍ 12V
-  MECHANICKÝ PRVEK
-  WIFI ROUTER
-  PoE KAMERA 180



# 9. Dekorace

## **Venkovní část**

úprava studny – kovový řetěz, korbel / kovová destička

## **Dekorace místnosti “Šenk”**

dřevěný stůl, židle, dřevěná lavice, svícny, imitace jídla, plastové kostry, kovové a dekorační nádoby, doplňkové LED osvětlení

Dřevěný oltář, předěl ke schodům s obrazem, sošky, obrazy, světelné dekorace (kované prvky)

## **Dekorace místnosti “Krypta”**

kamenné prvky s křížem, dřevěné poličky, kované prvky, dřevěná bedna, modlitební dekorace

## **Dekorace místnosti “Chodba”**

nástroje pro hloubení chodby, dřevěný mechanický úkol - motorická dovednost, soustava ozubených kol

## **Dekorace místnosti “hlavní sál”**

- relikvie rytířů středověku - helmice, kopí, štíty, meč, dýky
- dekorativní kříže, obrazy,
- dekorace dřevěná kola, dekorace ze sudů
- funkční dekorace 1 - mobilní schodiště
- funkční dekorace 2 - šifrovací šablona
- dekorace truhla
- LED dekorační podsvícení, LED dekorační prvky
- poziční funkční dekorace pro “LED UV” osvětlení (studna)
- LED dekorace - imitace voda, oheň
- funkční dřevěná deska stolu
- dekorace modlitebna pro kněží
- dekorace listin s textem a obrazy na “motácích”
- dekorace stopy nohou

## 9.1. Dekorace - VIZUALIZACE



*vizualizace - prvek dekorace - hostina - umístěný do místnosti "šenk" v současné části sklepa*

# 10. Navigace hry a nápověda

Hra je navržena jako **plně automatická**, nebude tedy vyžadovat živou obsluhu pro hrající skupiny. Hráči mohou odehrát hru zcela bez vnějšího zásahu, nebo ve kterémkoli herním bodě požádat o nápovědu.

Veškerou komunikaci zajistí plně **naprogramovaný systém “chatbot”** přes nejrozšířenější on-line platformu “Whats App” přímo na mobilním telefonu hráčů. Prostřednictvím textů, obrázků, zvuků a videa. Chatbot tedy komunikuje s hráčem jak ve venkovní tak ve vnitřní části hry.

Současně bude probíhat **monitoring** hrajících skupin ve sklepě pomocí 4 kamer, které budou vyvedeny na společný monitor pro game mastera.

Důležitou podmínkou bude tedy zavedení funkčního **Wifi pokrytí** v místech v podzemní části prostor.

Hra je koncipována jako jednojazyčná, anglickou verzi je v případě zájmu možné zprovoznit následně.

## 10.1. Ukázka komunikace\*\*

Hráč má během hry po celou dobu možnost komunikovat přes mobilní telefon formou “chatu”.

Co máme udělat? |

Již máte k dispozici všechny indicie, stačí použít “meč” v místech, kde...

Chabry |

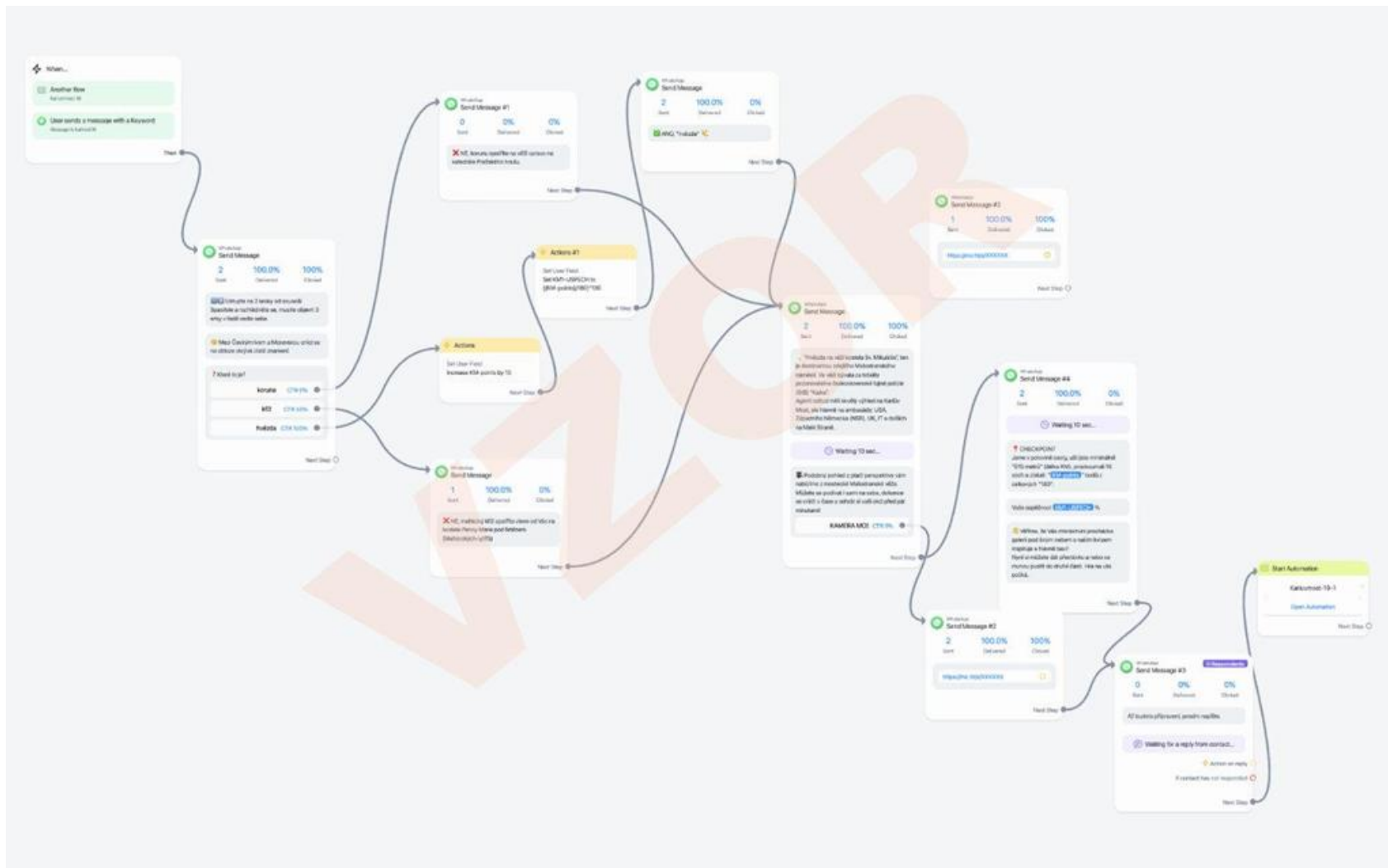
Chabry, jsou správná odpověď! Využijte tuto nápovědu k řešení úlohy na schodišti ve sklepe.



*\*\*podrobný popis technologie, vývojového diagramu, textů a jeho prvků, jsou předmětem výrobního tajemství zhotovitele (případně na vyžádání příloha č.3)*



# 10.2. Ukázka herního schématu a navigace

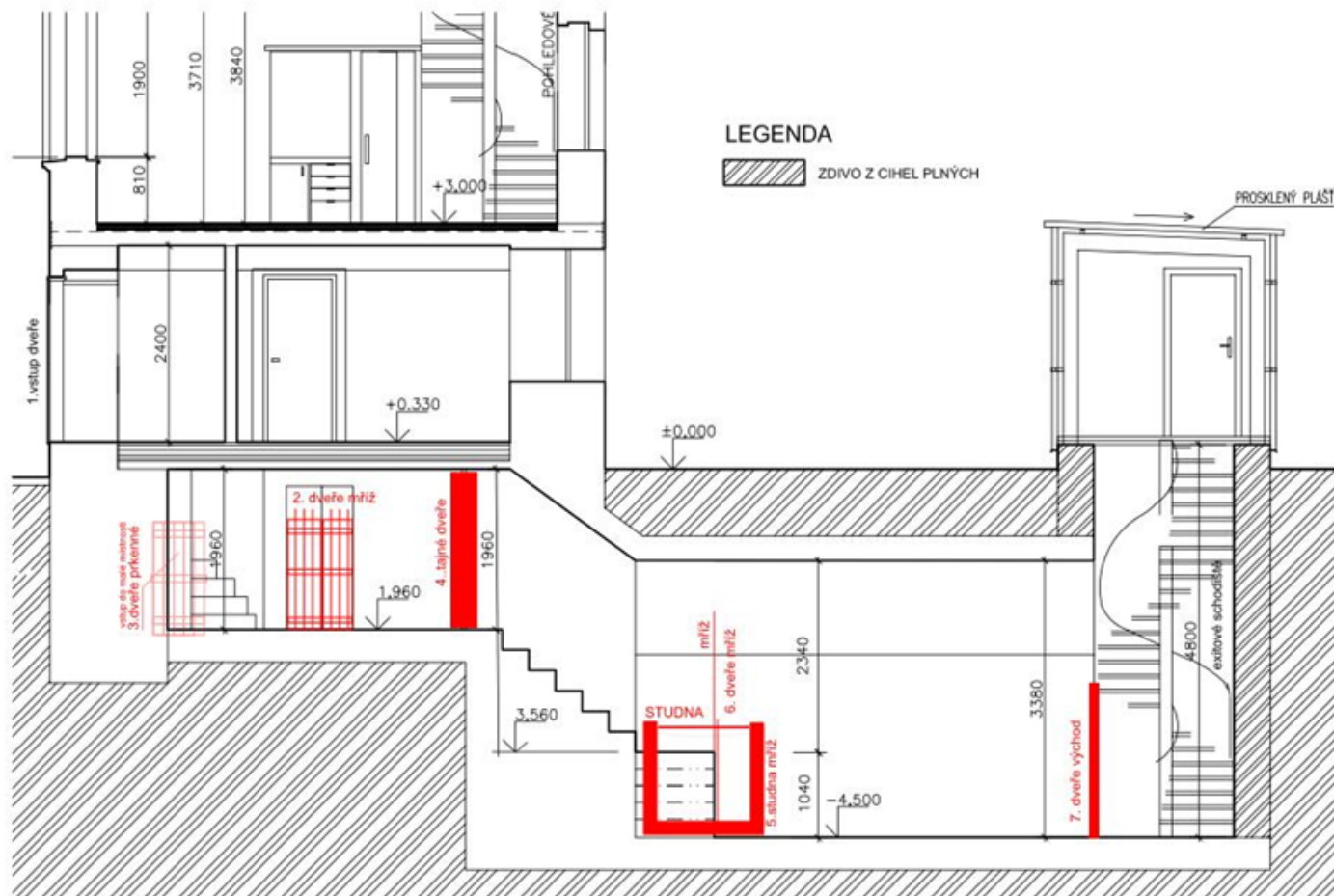


# 11. Stavební připravenost

Před realizací dojde, v rámci plánovaných úprav prostor, ke stavebním úpravám sklepení v rozsahu, viz následující plánek :

- 11.1. Nadstavba - vytvoření druhého východu formou točitého schodiště.
- 11.2. Vytvoření prvku kamenné studny.
- 11.3. Úpravy povrchu obvodových cihlových zdí, podlahy.
- 11.4. Výroba a montáž tajných výsuvných dveří do spodní části.
- 11.5. Výroba a montáž tajných dveří k točitému schodišti.
- 11.6. Výroba a zasazení kovové mříže do výklenku zasypané chodby.
- 11.7. Panty a příprava pro dřevěné dveře do krypty.
- 11.8. Bourací práce cihel a vyčištění od - regálů původní vinotéky
- 11.9. Revize a posílení elektroinstalace a rozvodů do prostor jednotlivých částí sklepa.
- 11.10. Technické zázemí - pracovní, revizní krabičky- skříňky pro účely ovládání a vedení elektroinstalace hry 12V - (zasekané do stěn, popř. vedení kabelů v žlabech po povrchu)
- 11.11. Kulatý stůl z cihel.

# 11.1. Stavební připravenost – schéma Inspira



<b>ŘEZ B - B</b>	
<b>SKLEPNÍ INTERAKTIVNÍ PROSTOR S ÚNIKOVOU HROU</b>	
AKCE	
CHABERSKÝ DVŮR KULTURNÍ A KREATIVNÍ CENTRUM	
MÍSTO	
Hrušovanské nám. 253 Praha 84	
ARCHITEKT / PROJEKTANT	
Ing. arch. Karel Veselý	
vesely@in.spira.li	
602 494 754	
ODPOVĚDNÝ PROJEKTANT	
Ing. arch. Karel Veselý	
OBJEDNATEL	
ÚMČ PRAHA - DOLNÍ CHABRY	
Hrušovanské nám. 253 Praha 84	
MĚŘÍTKO	1:75
STUPEŇ	STUDIE
PROFESE	STAVEBNÍ
DATUM	24.9.2023
ČÍSLO ZAKÁZKY	0760
ČÍSLO	011
<b>IN.SPIRA</b>	
IN.SPIRA GROUP S.R.O. SÍDLO : STUPKOVA 1461/8 179 00 PRAHA 7 - HOLEŠOVICE TEL : 6 02 4 9 4 7 5 4 ICO: 28174542 DIČ: CZ-28174542	
HTTP://in.spira.li	

## 12. Rozpočet – STUDIE

<b>Příprava konceptu únikové hry na míru</b>			
Položka	počet	jednotková cena	celkem
3D mapování prostoru - fotografie 360 - s prohlížením online 3D SCAN	1	15 000	15 000
Návrh a koncepce hry - návrhy pro úpravy prostor, kreativní návrhy herních scénářů, modely, plánky rozmístění úkolů a schéma návaznosti hry, vizualizace	1	150 000	150 000
Návrh technické specifikace a vybavení místností	1	50 000	50 000
<b>CELKEM za koncept</b>			<b>215 000</b>

# 13. Schéma úkolů hry

*Podrobný popis úkolů je obsahem Přílohy č. 1 a také kompletní dokumentace.*

- venkovní část (3 úkoly)
- kód zámek - hlavní dveře
- vstup po schodech do sklepa
- "šenk" - sklepní místo - vchod krypta - mříž chodba- **tajné dveře**
- úkol 4. - šenk
- úkol 5. - šenk
- úkol 6. - zasypaná chodba ke kostelu
- dveře krypta
- úkol 7. - krypta
- **tajné dveře** obraz
- úkol 8. - studna - vnitřní vestavba
- mříže studna + vstup schody
- úkol 9. - hlavní sál - relikvie Sv. Václava (**helmice**)
- úkol 10. - hlavní sál - relikvie Sv. Václava (**praporec**)
- úkol 11. - hlavní sál - relikvie Sv. Václava (**štít**)
- úkol 12. - hlavní sál - relikvie Sv. Václava (**meč**)
- úkol 13. - hlavní sál - kamenná podlaha různých tvarů
- úkol 14. - hlavní sál - nápověda u stropu
- úkol 15. - hlavní sál - kněžka - projekce
- Úkol 16. - výstup dveře - schodiště
- venkovní část (1 úkol v návaznosti)

# 14. Scénář hry – ukázka listu

*Scénář hry je obsahem obchodního tajemství předkladatele a je obsahem přílohy č.2. a kompletní dokumentace. Přiložená ukázka obsahuje úvod do hry, první úkol a naznačuje jeho řešení.*

## 1. Studna

1.1. Než byla zalděna, připoutali ji blízko sklepení tam, kde král předtím koně svého napojil. Tam kněžce podařilo se první indicii ukrýt. Tam také cesta Tvá začíná.

*Od mříže povede řetěz až do studny, je třeba ho vytáhnout a na jeho konci bude kovový korbek s vyrytým nápisem:*

VYDEJ SE SMĚREM, KDE SLUNCE ZAPADÁ. PŘETNI DVAKRÁTE CESTU CO K HROMADĚNÍ ZLAŽÁKŮ TĚ VYBÍZÍ A KROKŮ CCCXC SOBĚ ODMĚŘ. PŘED PANOVNÍKEM PAK POKLEKNOUTI MUSÍŠ. V TU CHVÍLI SE TI DO ČÍSEL UKRYTÁ, PRVNÍ POLOVINA STARÉ ŠIFRY ZJEVÍ.



*Hráči musí odměřit 390 kroků, vydat se Spořickou ulicí na západ, objevit sochu Svatého Václava a podrobně prozkoumat podstavec této sochy. Tam musí zjistit číselný nápis.*



# 15. Kompletní dokumentace

Obsahem bude podrobný scénář a popis hry, základní 3D scany a vizualizace detailů prostor, popis a specifikace jednotlivých úkolů, technická dokumentace nákresy, plánky umístění úkolů, schémata zapojení elektronických obvodů a napojení.

*Dokumentace je obsahem obchodního tajemství předkladatele a bude k dispozici na vyžádání.*