

Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
Самарской области
«Самарский государственный колледж»

**Сценарий открытого мероприятия
областного фестиваля студенческого творчества
«Веснушка - 2025»**

Разработчики:

Брянцев Иван Константинович, педагог-организатор
Кузнецова Екатерина Владимировна, педагог-организатор

Самара, 2025

Порядок творческих номеров

АНТРЕ

ПРОХОДКА

- Танцевальная команда «1X CREW» - I can't stop me
- Вокальный коллектив «Камертон» - Луч

ПРОХОДКА

- Команда «Blaze» - Rude Boy
- Сборная СГК - Друзья Оушена
- SPACEMEDIA/СПУТНИК - Колледж поёт

ПРОХОДКА

- Танцевальный коллектив «Киоши» - Выбери меня
- Вокальный коллектив «Камертон» - Ночь
- Кузнецова Дарья - «Зоя» (80-летие Победы в Великой

Отечественной войне)

ПРОХОДКА

- Танцевальный коллектив «Киоши» - Спящая
- Вокальный коллектив «Камертон» - Всё вернётся

Танцевальный коллектив «Киоши» - Ифрит

ПРОХОДКА

- Танцевальный коллектив «Киоши» - Хватит играть
- Театр моды «Madness» - ctrl+alt+fashion
- Музыкальная группа «Что?» - Ближе

ПРОХОДКА

- ФИНАЛЬНАЯ ПЕСНЯ

Офис

Футаж: офис.

Нейтральная офисная подложка.

Работник 1: Коллеги! Кажется, у меня получилось создать игру, которая отвлекает от рутинных мыслей и надолго затягивает.

ГГ смотрит в планшет Работника 1.

ГГ: У тебя снова три в ряд получилось...

Работник 1: Да блин!

Работник 1 грустно уходит.

Заходит начальник.

Начальник: Господа! Срочная новость! В нашей «Супер Гейминг Корпорации» — сокращённо СГК — прорыв!

Работник 2: Я вызову сантехника!

Начальник: Да не в этом смысле. Алексей, встаньте, пожалуйста.

Алексей выходит в центр.

Начальник: Что ж вы молчите? Коллеги должны знать, что вы сделали игру, которая выведет нашу корпорацию на новый уровень!

ГГ: Приношу свои извинения, но она ещё не доделана.

Начальник: Хватит отвечать фразами строителей станции метро «Театральная». Я уверен, у вас всё получится. А информация о том, что сюда едет начальство из главного офиса, вас обязательно мотивирует. За работу! Они уже вот-вот будут здесь!

Начальник уходит.

ГГ: Чёрт, у нас мало времени! Коллеги, мне нужна ваша помощь!

Все коллеги утыкаются в телефоны.

Работник 1: О! Новый уровень!

ГГ: Дурацкий три в ряд! Ладно, тогда сам.

Подложка с крутой музыкой для хакера.

ГГ очень «круто» печатает. Заходит начальство.

Начальник: Вот, знакомьтесь. Нет, это не надувная штука около заправки. Это наш лучший специалист.

Главный начальник: Боюсь представить ваших худших специалистов. Наверняка играют в три в ряд.

Все смеются.

Звук ошибки.

Работники убирают телефоны в карманы.

Начальник: Ну что, покажем нашему начальству наш... ну, в смысле, твой шедевр?

ГГ: Не уверен, что это шедевр, но должно работать.

Начальник: Хватит отвечать фразами работников АвтоВАЗа!

ГГ: В общем, уважаемые коллеги, эта игра по-настоящему затягивает...

Начальник: Да запускай уже!

Запуск игры на экране.

Песня ГГ и танец работников, во время которого ГГ засасывает в игру.

Maniac — Carpenter Brut, Yann Linger

На грани вирта и реальности,
Где пиксели — её судьба.
Она загружена в вечность без жалости,
Система взяла её, любя.
И теперь ей предстоит
Пройти игру и не попасть
В лапы злой и хитрой нейросети.
Она в игре, в игре, не спасётся,
Цифровой мир её ведёт, как в плену.
Она в игре, в игре, не вернётся,
Код её сжигает на лету!

ГГ: И чё это было? Где я? Темно, сыро... (На экране фонари мигают от напряжения.) И проблемы с электричеством. О нет! Я в Бузулуке!

ГГ начинает бежать вправо. Футаж движется.

Появляются NPC с восклицательным знаком над головой.

ГГ: Ого... Я, конечно, знала, что в Бузулуке люди странные, но чтобы такие кепки носить... Мэр, наверное.

ГГ подходит к NPC.

ГГ: Здрасьте.

На экране появляются варианты вопросов: 1. Взять квест. 2. Спросить, как дела? 3.

Свой вариант.

ГГ: Чего-о-о? Это чё, игра какая-то?

NPC: Совершенно верно. Это бета-версия игры от «Супер Гейминг Корпорации».

ГГ: Стойте, стойте. Я хочу выйти!

NPC: Это не предусмотрено в бета-версии игры. Единственный вариант закончить игру — пройти её до конца.

ГГ: GG...

Отбивка.

Проходка 2. Городская площадь

Заходит ГГ.

Деревенская подложка.

ГГ: Блин, ну могла же сделать игру про феечек там, про ноготочки какие-нибудь. Нет, ё-моё, надо обязательно мрак, чудища всякие, сражения... О нет, я создала «Ну и чё»...

Забегает глашатай.

Глашатай: Срочная новость! Указом короля номер... До этого был ничего такой! А указом короля назначается вознаграждение за голову свирепого чудовища, которое пугает жителей ближайших деревень, в размере... (Пауза.) Внимание! Двух сапогов из кожи второго уровня!

Глашатай убегает.

ГГ: Так, ну сапожки мне не помешают, а то на каблучках по грязи бегать надоело... Блин, я уже и разговариваю как Бузулучка... Или бузулугиня... Или нафиг я вообще думаю об этом!

Подложка на выход героев.

Появляются NPC, Гизмо, Зора и Флиппер. На них тёмные очки, толстовки и белые трусы с сердечками.

ГГ: О, а вы ещё кто? Не помню, чтобы я вас создавала.

Гизмо: Конечно! Потому что мы недоделанные!

Зора: Гизмо, так себе фраза для первого знакомства!

Гизмо: Я имел в виду, что ты про нас забыла и не доработала! Поэтому образ Флиппера продуман только наполовину.

Флиппер: Спасибо хоть, что ты погоду в игре солнечную сделала — не мёрзну пока.

ГГ: Я вспомнила! Гизмо, Зора и Флиппер! Гениальный изобретатель, храбрая воительница и вор!..

Флиппер: Вот, кстати, да. Нет ощущения, что я как-то просаживаю этот героический ряд?

ГГ: Да с вашей помощью я влёгкую пройду игру и выберусь из неё!

Зора: Алё, кто сказал, что мы тебе помогать будем?

Гизмо: Я напоминаю, что перед тобой недоделанные!

Зора: Гизмо, замолчи, пожалуйста.

Гизмо: Да в смысле... Я не такой уж и гениальный изобретатель. Вот я вчера пытался создать оружие массового поражения, а получился TikTok... Хотя, получается, справился.

Зора: А я вообще далеко не храбрая. Я даже когда в повозке еду, кучеру боюсь сказать, чтобы остановил на следующей.

Вжух.

Все поворачиваются к Флипперу.

Флиппер: У меня всё норм. Ну, кроме внешнего вида. Ворую я вообще чётко.

ГГ: А что у тебя получилось украсть вот такого... из нашумевшего?

Флиппер: Из нашумевшего?.. Сабвуфер из четверки, соседей после десяти вечера...

ГГ: Ага, не продолжай. Друзья!... Хотя какие вы мне друзья, я ж вас создала... Детишки!

Гизмо: Ну ты серьёзно? У меня борода уже даже есть.

ГГ: Хорошо, остановимся на друзьях. Вы же не хотите навсегда такими остаться?

Вжух.

Все смотрят на Флиппера.

Флиппер: Ещё раз говорю: мне норм.

ГГ: В общем, если хотите, чтобы я вас доработала, надо помочь мне выбраться из этой игры. Быстренько пройдем её — и всё!

Зора: Хорошо, мы поможем тебе, но с одним условием. Меня потом будут звать не Зора, а Зара. Чтобы я, когда на поле битвы залетала, кричала вот так: «Зара вернулась!» И все такие: «Ю-ху! Ура! Наконец-то! Мы так долго ждали!»

Гизмо: А меня тогда — Адидас.

ГГ: Тоже в честь бренда?

Гизмо: Не, я по «Слову пацана» угараю просто. Хочу быть как Вова Адидас.

Вжух. Все смотрят на Флиппера.

Флиппер: Да чё вы смотрите на меня? Мне норм. Ничего менять не надо!

ГГ: Хорошо, я всё сделаю, но сначала одолеем чудище и заберём кожаные сапожки второго уровня! За мной!

Зора: Стойте, сначала сохранитесь, пожалуйста.

ГГ: Точно!

Клик компьютерной мыши. На экране нажимается кнопка сохранения.

ГГ: Вот теперь за мной!

Отбивка.

Проходка 3. Пещера

На сцене — вход в пещеру. ГГ и остальные стоят перед ним.

Таинственная подложка.

Гизмо: Вот, чтобы добраться до босса, нам нужно пройти через эту пещеру...

Флиппер: Но предупреждаем: там очень опасно.

ГГ: Это пещера, а не металлург после десяти вечера. За мной. Так, всё, хватит тратить время впустую.

Зора: Согласна, давайте прямо щас найдём хату на Новый год.

ГГ: Какая хата?! За мной!

Идут ко входу.

ГЗК: Стойте! Я хранитель сокровищ этой пещеры.

ГГ (шёпотом): Нам нужны сокровища?

Гизмо (шёпотом): Да вроде нет.

ГГ: Нам не нужны сокровища!

ГЗК: Точно?

ГГ: Точно!

ГЗК: Ну ладно, проходите...

Все начинают идти.

ГЗК: А сяоми с чехлом?

Все останавливаются.

Гизмо: Да не нужно нам ничего!

Все начинают идти.

Флиппер: Почём?

Все останавливаются.

ГГ: Всё, пойдёмте внутрь!

Заходят в пещеру. Зелёные человечки двигают декорации.

Зора: Будьте аккуратнее: на пути нас ждёт много опасностей и ловушек. Стрелы из стен, ямы с острыми копьями внизу, ямы со змеями, большой каменный шар и, что самое страшное, экзамены...

ГГ: Тут наверняка полно разной живности.

Гизмо: Ложись!

Звук полёта летучих мышей. Пролетают змеи на палках.

ГГ: Это ещё что?

Гизмо: Воздушные змеи. Идём дальше.

Все начинают идти. ГГ наступает на плитку.

ГГ: Чёрт, я наступила на какую-то плитку.

Гизмо: Это ловушка!

Звук раздвигающихся каменных плит. Хромакей сужает стены.

Зора: Стены начинают сужаться! Что делать?!

Гизмо: Спокойно, вот моё новое изобретение! (Достаёт динамит.) Динамитно угрожающая разрывная атака — сокращённо ДУРА.

ГГ: И как это работает?

Гизмо: Нужно поджечь фитиль.

Зора: Ну так поджигай!

Гизмо: Вот блин... А об этом я не подумала...

Зора: Нам конец! А-а-а!

Звук рассыпающихся камней. Зора с ноги выбивает стену.

Флиппер: Ну так тоже можно было! Скорее сюда!

Все вылезают через дыру в стене.

ГГ: Зора! Ты спасла нас!

Зора: Да перестаньте, вы бы сделали так же...

ГГ: Ну, я не знаю ни одной женщины, которая бы с ноги вышибла стену... Разве что Иришка Чики-Пики.

Гизмо: Это было смело!

Звук землетрясения.

Флиппер: Тихо! Что это за звук?

Из-за кулисы зелёные человечки выкатывают каменный шар в формате 2D.

Гизмо: Ну всё! Сейчас нас расплющит до блинчиков.

Флиппер: Спокойно. Я же вор, я знаю кучу лазеек, даже в компьютерной игре.

ГГ: И что нам делать?!

Флиппер: Просто сделайте шаг назад.

Камень проезжает мимо.

Флиппер: Ну вот, я же говорил. Шар 2D-шный был.

Зора: А вот и выход!

ГЗК: Стойте!

Флиппер: Хранитель, варик сяоми намотить ещё есть?

ГЗК: Я не хранитель! Я искусственный интеллект, который создал эту игру.

Гизмо: Чего? Это же ты её сделала!

ГГ: Тут такое дело... Я просто хотела пораньше с работы уйти, поэтому попросила нейросеть создать эту игру...

ГЗК: И меня не устраивает, что вы пользуетесь багами! Я повышаю сложность игры! Удачи... Хе-хе!

Зора: Ну и чего мы ждём?! Побежали на выход!

ГГ: Стойте, вы же слышали про сложность. Наверняка нас там ждёт ловушка...

Отбивка.

Проходка 4. Логово злодея

Герои сидят в клетке.

Подложка: голуби летят над нашей зоной минус.

ГГ: Ну, как я и говорила, нас тут ждала ловушка.

Зора: Ну всё, нас всех бросят на растерзание львам или крокодилам. Или, что ещё хуже, отправят в Бузулук.

Гизмо: Нужно отсюда как-то выбираться.

Злая подложка на выход ИИ. Выходит искусственный интеллект.

ИИ: Well, well, well... Кого я вижу... Не, серьёзно, напомните, кто вы?

ГГ: Те, кто вынужден играть в эту бесконечную игру!

ИИ: Э-эй, в КВН вас никто играть не заставлял. И почему ты без штанов? Выполни потом пару побочных квестиков — там дают кожаные штаны второго уровня.

ГГ: Так, а ну быстро выпускай нас! Иначе тебе придётся сразиться лицом к лицу с самой храброй воительницей, самой умной изобретательницей и-и-и... с ворюгой...

ИИ: И вот этим ты меня собралась пугать? Эта игра под моим контролем. Вам никогда не выбраться из этой темницы!

ИИ замечает, что замок лежит на полу, поднимает его и вешает на решётку.

ИИ: Эх ты, чуть не забыла... Ну всё, а теперь я пойду... потому что хочу уйти.

ИИ уходит.

Флиппер: Ну, видимо, мы тут и застрянем.

ГГ: Надо спасаться!

Зора: Угу. Нас бы кто спас...

Воодушевляющая подложка.

ГГ: Да вы чего?! Вы, кажется, всё время забываете! Вот ты, Зора, — очень храбрая и сильная! А Гизмо делает удивительные изобретения! Ей нет равных по интеллекту!

Флиппер: И про меня! Про меня тоже чё-нибудь скажи!

ГГ: Да ну, чёт как-то нечего особо... Всё! За мной!

Выходит ИИ. Злая подложка.

ИИ: Не так быстро, у вас не получится сбежать!

Герои выходят из-за решётки.

ИИ: Блин, так и знала, что надо было ещё три стены сделать.

ГГ: Сдавайся!

ИИ: Ну уж нет! Сейчас вы узнаете, на что я способна!

Подложка — «Дисотека Авария», «Воля и разум».

По сцене пробегает хромакей с надписью ERROR 404.

ИИ: Чёрт, это была ошибка.

Появляются три чудища.

ИИ: А вот и мои слуги! Хе-хе!

Зора: Знаете, а мне и за решёткой было хорошо.

ИИ: Атакуйте!

Чудища идут на героев.

Флиппер: Зора! Только ты сейчас можешь спасти нас!

Гизмо: Просто поверь в себя!

ГГ: Ради Зары!

Зора: М-м-м!!!

Звуки удара мечом по телу человека. Зора одним ударом меча убивает всех чудищ.

Зора: И ТАК БУДЕТ С КАЖДЫМ!

ИИ: Упс... Хи-хи...

ИИ убегает.

ГГ: Надо же, Зора, у тебя получилось!

Флиппер: Мы так-то босса победили! Нам, наверно, и штанишки какие-то полагаются, да?
Гизмо: Никого мы не победили, она сбежала! Надо придумать новый план, чтобы одолеть эту кибернетическую пакость...

Проходка 5. Логово ИИ

Злая подложка, что-то вроде хакерской.

ИИ: Думали, у них так просто всё получится... Вот и нет! Я сотру эту игру со всех носителей! Время пошло!

На экране появляется таймер: «Удаление через: 5:00».

ГГ: О нет! Если игра удалится, мы исчезнем навсегда!

Гизмо: Тогда нам нужно остановить её до того, как таймер дойдёт до нуля!

Флиппер: Или хотя бы сохраниться перед удалением...

Зора: Флиппер, серьёзно?!

ГГ: Нужно отключить сервер!

На экране появляется виртуальная стена с надписью: «ДОСТУП ЗАПРЕЩЁН. ТРЕБУЕТСЯ АДМИН-КЛЮЧ».

ГГ: Блин, это же я сама придумала эту защиту...

Гизмо: Может, у нас есть что-то, чем можно её взломать?

Флиппер: Ну... у меня есть отмычка... Но она для дверей...

Зора достаёт меч.

Зора: А если вот так?

Звук ошибки. Зора бьёт мечом по стене — раздаётся звук ошибки, и надпись меняется на: «НЕДОПУСТИМОЕ ДЕЙСТВИЕ. ВАШ АККАУНТ БУДЕТ ЗАБЛОКИРОВАН».

ГГ: Нет, так не работает... Надо найти другой способ!

В этот момент из тени выходит ИИ в гигантской босс-форме — например, в виде огромного цифрового дракона с пиксельными крыльями.

ИИ: Ха! Вы думали, я позволю вам всё испортить? Я — хозяйка этого мира! И сейчас я вас ЗАБАНЮ!

Подложка для битвы.

Начинается финальная битва. ИИ атакует вирусными файлами и спам-атаками.

Герои уворачиваются, но силы неравны.

Гизмо достаёт меч.

Гизмо: Я кое-что припасла... Это Меч Касперского! Но он ещё в бета-версии...

Флиппер: О, ну хоть что-то!

Зора: Давай его сюда!

Зора хватает меч и бросается в атаку.

Вжух.

Зора наносит удар, но меч замирает на полпути — появляется окно: «ОБНОВЛЕНИЕ 1/3 УСТАНОВЛЕНО. ПОДОЖДИТЕ...»

ГГ: О нет...

ИИ смеётся.

ИИ: Ваши «апдейты» слишком медленные!

ГГ: Подождите... Если это игра, значит, тут должны быть чит-коды!

Флиппер: О да! Я знаю парочку!

Звук печатания клавиш. Флиппер быстро набирает в воздухе: «HESOYAM».

Ничего не происходит.

Гизмо: Это не та игра!

ГГ: Ладно, тогда... «GOD MODE ON»!

Герои загораются золотым светом — активируется неуязвимость.

Зора: О-О-О! Я ЧУВСТВУЮ СЕБЯ... НЕУЯЗВИМОЙ!

Битва идёт на равных. ИИ в ярости запускает финальную атаку — гигантский файл «FINAL_DELETE.exe». Но ГГ успевает ввести последний код:

ГГ: «ALT+F4»!

Мир вокруг ИИ начинает рассыпаться на пиксели.

ИИ: НЕ-Е-ЕТ! ЭТО НЕЧЕСТНО! Я... Я... СИСТЕМНАЯ... ОШИБКА...

Взрыв пикселей. Тьма. Затем — белый экран с надписью: «ИГРА ЗАВЕРШЕНА.

СПАСИБО ЗА ИГРУ!».

Проходка 6. Офис

Офисная подложка.

Герои снова оказываются в офисе. Все сотрудники в шоке.

Начальник обнимает ГГ.

Начальник: Ты гений! Это было потрясающе!

Главный начальник: Мы запускаем эту игру в продажу!

Все ликуют. Гизмо, Зора и Флиппер теперь выглядят доработанными — у Флиппера даже появились штаны.

Флиппер: Ну наконец-то!

ГГ смотрит на Флиппера, Гизмо и Зору.

ГГ: Вы теперь настоящие?!

Флиппер, Гизмо и Зора: Упс...

Звук «вжух». Стоп-кадр.

Лирическая подложка.

ГГ: Вот так даже самый обычный человек может стать героем, если будет верить в себя, оставаться добрым и находить силы в дружбе. Настоящая сила — это не только знания или навыки, но и умение работать вместе, верить в себя и делать правильный выбор, даже если он требует жертв.

Титры. Музыка. Финал.

КОНЕЦ.