

GRA KRYMINALNA

(Copyright by Dariusz Rekosz © 2024)

założenia merytoryczne

1. Gra ma charakter autorski – każda jej realizacja jest unikatowa i przygotowana dla dedykowanego Odbiorcy.
2. Gra skierowana jest do uczestników, którzy dla potrzeb jej realizacji zostaną podzieleni na 3-4 lub 5-8 osobowe Drużyny.
3. Gra odbywa się na terenie określonej Lokalizacji (zamkniętej, otwartej, mieszanej – budynki, ich wnętrza, przyległe tereny, tereny miejskie itp.). W przypadku Lokalizacji zamkniętej może być przeprowadzona bez względu na porę roku i pogodę.
4. Zadaniem Drużyn jest:
 - na wstępie – zapoznanie się z okolicznościami fikcyjnego Przepięstwa, wykreowanego przez Autora Gry,
 - wykonanie zestawu nieliniowych Zadań Częstkowych, które związane są z Przepięstwem i prowadzą do odkrycia kolejnych szczegółów Śledztwa,
 - rozmowy ze Statystami (Aktorami) – osobami, które dla potrzeb Gry wcielają się w określone postaci (Detektywów, Tajnych Agentów, Przypadkowych Świadków, Pracowników Służb Specjalnych, Ludzi z Półświatka itp.) – na podstawie przeprowadzonych rozmów, oraz uzyskanych od Statystów wskazówek, uczestnicy Gry wzbogacają swoją wiedzę o okolicznościach Przepięstwa,
 - kompletowanie wszystkich możliwych informacji – pozyskanych od Statystów lub odnalezionych w czasie poruszania się po Lokalizacji – umożliwiającym wskazanie Sprawcy Przepięstwa,
 - rozszyfrowywanie tajnych haseł oraz rozwiązywanie zagadek (logicznych zadań),
 - odpowiednie wykorzystywanie Artefaktów – elementów Ekwipunku – otrzymanych na starcie Gry lub pozyskanych w czasie jej trwania,
 - ostateczne wskazanie Sprawcy Przepięstwa.
5. Gra ograniczona jest czasowo (w zależności od: możliwości organizacyjnych, potrzeb uczestników, wykorzystania Lokalizacji lub innych elementów).
6. Drużyny poruszają się po Lokalizacji w dowolny dla siebie sposób, a ich poczynania uwarunkowane są zestawem zadań, które powinny wykonać. Mogą także w dowolnym czasie rozmawiać ze Statystami oraz korzystać z zasobów sieci Internet.
7. Zakłada się takie przygotowanie Zadań Częstkowych, aby poczynania Drużyn nie kolidowały ze sobą. Jednak w przypadku wystąpienia takiej sytuacji, Autor Gry dołoży wszelkich starań odpowiedniego „skolejkowania” Drużyn.
8. Gra może odnosić się do określonych realiów historycznych i/lub znanych postaci (fikcyjnych, literackich, filmowych lub rzeczywistych).
9. Organizacja Gry zakłada przygotowanie wszelkich niezbędnych rekwizytów i/lub ekwipunku (wyposażenia Drużyn) i/lub charakterystykę Statystów.
10. Autor Gry gwarantuje, że rozwiązanie wszystkich Zadań Częstkowych oraz pozyskanie niezbędnych wskazówek umożliwi wskazanie Sprawcy Przepięstwa.