

MANUAL GRY INAUGURACYJNEJ



FABUŁA GRY

Profesor niezwykajny Wydziału Nauk Paranormalnych S. Krab od lat prowadzi badania nad podróżami w czasie i przestrzeni. Interesują go zwłaszcza portale czasoprzestrzenne w Małopolsce Zachodniej. Podczas obozu integracyjnego dla studentów Wydziału Nauk Paranormalnych w miejscowości Przybradz, profesor zlokalizował wraz ze swoimi asystentami portal w świetlicy miejscowej szkoły. Od tego czasu nie poprzestaje w wysiłkach, by użyć portalu do obronienia swojej tezy o tunelach łączących Małopolskę z wyspami Pacyfiku.

Pod koniec semestru zimowego profesor S.Krab przestaje pojawiać się na zajęciach. Nie byłoby w tym nic niezwykłego, w końcu nieciągłości czasowe to część jego profesji, ale zaniepokojeni seminarzyści znajdują w jego laptopie pewne poszlaki. Studenci analizują vloga prowadzonego przez profesora. Ostatnie posty dotyczą jakiegoś eksperymentu z portalem w Przybradzu. Najwyraźniej profesor planuje sam przejść przez portal! Zostawia też wskazówki dla swoich studentów. Objasnia w nich, co mają robić w sytuacji zaistnienia nieoczekiwanych okoliczności - ich zadaniem jest znaleźć kod transmisji danych ukryty gdzieś w szkole, w całej szkole...

Podążając tropem swojego profesora studenci udają się do Przybradza i instalują w świetlicy prowizoryczną pracownię paranormalną. Szybko jednak okazuje się, że wahadełka i karty DIXIT nie na wiele się tu dadzą. Żeby odnaleźć kod transmisji, potrzebna będzie pomoc uczniów. Tylko oni będą w stanie rozwiązać pozostawioną przez profesora zagadkę...



PRZYGOTOWANIE GRY

(ilustrację, która może rozwiać Wasze wątpliwości w trakcie przygotowań, stanowią zdjęcia z gry zamieszczone na naszym blogu)

- Przygotowujemy nagrania filmowe z profesorem S. Krabem (możecie skorzystać z naszych nagrań).
- Wymyślicie hasło, którym blokujecie komputer. Najlepiej, żeby hasło było długie (nasze miało cztery słowa: czerwony sweter ciotki Haliny).
- Wybieracie się do miejsca, gdzie będzie realizowana gra: fotografujecie elementy przestrzeni dookoła (my sfotografowaliśmy rozmaite elementy w przestrzeni całej szkoły w Przybradzu), w których kryjecie poszczególne literki hasła (np. przyklejając taśmą kartoniki z literkami) – zróbcie to tak, żeby niełatwo było się domyślić, jakie miejsce przedstawia fotografia, następnie przygotowujecie prowizoryczną pracownię paranormalną w jednym z pomieszczeń.
- Pracownia paranormalna powinna składać się z minimum 3 stanowisk, na których umieszczacie różne przedziwne przedmioty: karty DIXIT, słoik grochu, wahadełka, świecidełka, dziwne maszyny etc. Wszystko to posłuży Wam potem do improwizacji w tajemniczym podpowiadaniu dzieciakom lokalizacji ukrytych literek. Każde stanowisko powinna obsługiwać jedna osoba! Przygotujcie również jedno stanowisko, przy którym powiesicie zdjęcia miejsc z literkami – w takiej kolejności, by odpowiadała ona kolejności liter w hasle. Nie zapomnijcie także o stanowisku z komputerem i rzutnikiem, żeby móc wyświetlić filmy z profesorem S. Krabem!



- Zdjęcia miejsc należy wydrukować w dwóch egzemplarzach – jedna kopia zawiśnie na stanowisku z nierozszyfrowanym hasłem w kolejności takiej, jak powinny występować litery w haśle, drugą kopię chowacie do specjalnych kopert dla uczestników gry. Kopert powinno być tyle, ile grup uczestników przewidujecie. W każdej kopercie chowacie kilka fotografii.



PRZEBIEG GRY

- Realizatorzy gry pojawiają się w szkole jako studenci WNP. Opowiadają uczniom szkoły, co stało się z ich profesorem. Pokazują 2 nagrania z vloga profesora (nagrania dostępne na naszym blogu). Następnie proszą uczniów, by pomogli im znaleźć ukryty w szkole kod do komputera profesora – tylko dzięki niemu studenci mogą obejrzeć trzecią najważniejszą wiadomość vlogową od profesora, która pomoże rozwikłać zagadkę jego zniknięcia.
- Uczniowie przystępują do gry podzieleni na grupy 5-7 osobowe.
- Każda grupa ma swojego opiekuna - jednego ze studentów WNP.
- Zadaniem uczestników jest odnaleźć tajny kod transmisji danych.
- Kod transmisji został zaszyfrowany przy pomocy zdjęć przedstawiających różne miejsca w szkole. W każdym z tych miejsc ukryta jest jedna litera kodu. Po odnalezieniu liter i umieszczeniu ich w kolejności zgodnej z układem zdjęć, będzie można odczytać kod.
- Studenci rozdają grupom po jednym zdjęciu. Po odnalezieniu miejsc na nich przedstawionych, uczniowie muszą znaleźć ukryte w tych miejscach fragmenty kodu – karteczki z literami hasła.
- Po odnalezieniu przez grupę litery w miejscu z pierwszego zdjęcia, opiekun grupy daje uczniom kolejne zdjęcie – aż do wyczerpania fotografii w kopercie grupy.
- W przypadku, kiedy grupa ma trudności z odnalezieniem miejsca przedstawionego na zdjęciu, opiekun może udzielić im tajemniczej podpowiedzi.



ROLE REALIZATORÓW W TRAKCIE GRY

Seminarzyści profesora S. Kraba należą do najzdolniejszych słuchaczy WNP.

Przykładowo:

- Dżastina – specjalizuje się w snach proroczych. Jej ulubiony przyrząd to wahadło, potrafi nim wykrywać fluktuacje aury na powierzchni portalu. Portal w Przybradzu bada oznaczając zmaconą aurę figurkami żurawi origami (nauczyła ją tego babcia - czarownica).
- Janek – typ intelektualisty ścisłowca. Na egzamin wstępny do WNP przygotowywał się z książek o górnictwie węglowym. Komisji zaprezentował paproć wyhodowaną z bryły węgla metodą zwrotnego biegu czasu (czym ujął panie z dziekanatu). W Przybradzu prowadzi medytacje "na chodzonego" i próbuje odtworzyć kształt portalu przy pomocy karteczek post-it.
- Olga – najbardziej tajemnicza spośród seminarzystów. Nie wiele wiadomo o jej talentach, jednocześnie to w niej profesor S. Krab pokładał największe nadzieje. Do badania portalu wykorzystuje karty DIXIT, jednak plotka wydziałowa głosi, że to tylko przykrywką dla jej aktywności mediumicznej...





INFORMACJE DLA UCZESTNIKÓW GRY

- Na początku gry studenci przedstawiają się i wyjaśniają zebranym cel spotkania:
Jesteśmy studentami Wydziału Nauk Paranormalnych UJ. Zaginął nasz profesor S. Krab. Poszlaki wskazują że prowadził badania w tej szkole. W jego laptopie znaleźliśmy ten film:
[nagranie 1]
- *Wydaje nam się, że profesor chciał przejść przez ten portal. Od tamtej pory nie mamy z nim kontaktu, oto jego ostatnia wiadomość:*
[nagranie 2]
Potrzebujemy waszej pomocy, inaczej nigdy nie poznamy kodu!
- *Profesor S. Krab zostawił tablicę ze zdjęciami. Każde zdjęcie pokazuje jakieś miejsce w obrębie Waszej szkoły. W tych miejscach ukryte są fragmenty kodu. Nasze wahadła na nie się tu nie zdadzą. Tylko wy będziecie potrafili je odnaleźć!*
- *Podzielcie się na pięć grup....*
- *Oto Wasze pierwsze zadanie: musicie znaleźć fragment kodu ukryty w tym miejscu*
[każda grupa losuje zdjęcie]
- *Po wykonaniu tego zadania wpiszemy na tablicy element kodu i otrzymacie następną zagadkę. Musicie się bardzo spieszyć! Portal może zamknąć się w każdej chwili, a wtedy nigdy nie dowiemy się, co spotkało profesora!*
- *Kiedy wszystkie fragmenty kodu zostaną odnalezione, poznamy tajną transmisję od profesora.*



ZAKOŃCZENIE GRY

Po zebraniu wszystkich elementów kodu, studenci uruchamiają transmisję – ostatni fragment nagrania [nagranie 3]. Ku ich radości profesor żyje i ma się dobrze – portal faktycznie prowadzi na wyspy Pacyfiku. Jednak ku zaskoczeniu wszystkich, kiedy profesor podaje Formułę Przejścia, transmisja nagle urywa się, a postać profesora rozmywa się w turbulencjach czasoprzestrzennych!

Studenci są bardzo poruszeni takim obrotem sprawy. Dziękują uczniom za pomoc i wyjeżdżają do Krakowa. Może w bibliotece wydziału dowiedzą się, czym jest czarna kura (o której wspominał profesor w nagraniu) i nie wykluczone że zwrócą się do uczniów z Przybradza z prośbą o poszukiwanie dalszych poszlak.

C.D.N.

