

PROJEKT: Don't hug with death DHwD

Tytuł: Nie daj się przytulić śmierci (Don't hug with death)

Czas: 5-6 godzin ; sierpień-listopad

Start: 16:00

Koniec: 22:00

Dlaczego? Chodzi o to by zachować klimat gry. Zacząć, gdy jest jeszcze widno - świeci słońce. Z czasem, gdy poznajemy makabryczną historię dzień zmienia się w noc - budujemy nastrój. W danych miesiącach takim grom również sprzyja temperatura. Nie jest ani za zimno, ani za ciepło.

Pitch:

Mamy rok 1944. Wydawałoby się, że igrzyska z rozlewem ludzkiej krwi mają swoje chwalebne czasy już dawno za sobą. Nic bardziej mylnego. Ludzkość uwielbia zabawę, tak było, jest i będzie. Starszyzna, która z natury kapryśna, ku swojej uciechy, rzuca ludzkie życie w szaleńczy wyścig ze śmiercią. Stworzyliśmy grę, która pozwoli ci poczuć się, niemalże jak w trakcie Igrzysk Śmierci. Walczysz o życie. Masz 10 minut żeby rozwiązać zagadkę i zadowolić Starszyznę. Pamiętaj jesteś ciągle obserwowany. Gdy czas minie, zginiesz z rąk psychopatycznego mordercy. Jedyne miejsce, które jest synonimem wybawienia to Wyspa Słodowa. Paradoksalnie Sodoma i gomora największych uciech elit. Zasady są jasne i klarowne, nie daj się przytulić śmierci.

Opis settingu:

Miejsce: Arena/Koloseum (Wrocław) - odcięte, wybudowane sztucznie miasto na potrzeby **rozgrywek**.

Czas: 1944r (technika na poziomie 2020r.)

Słowniczek:

Arena - odcięte od reszty świata, sztucznie wybudowane miasto, które składa z ważnych dla grasującego tam psychopaty miejsc. Miejsca te oryginalnie znajdują się w całym kraju, jednak by utrzymać w ryzach mordercę, zostały odtworzone przez Starszyznę w trakcie budowania miasta.

Starszyzna - "Bogaci ludzie" porywają zwykłych ludzi, których wrzucają do "rozgrywek".

Rozgrywka - polega na swoistej grze w "berka" między psychopatami/zabójcami, a zwykłymi ludźmi. Porywani z innych miast przez Starszyznę niczego niespodziewający się zwykli ludzie budzą się w różnych miejscach Areny, po której grasuje psychopata/morderca, którego jedynym celem jest dopaść ofiarę. Ci, którzy wpadną w jego ręce zostają przez niego

brutalnie zamordowani. Starszyzna, która prowadzi grę, jednak daje graczom szansę ujęcia z życiem. Jedynym sposobem na przeżycie jest zdobycie kluczowych informacji z życia mordercy. W tym celu gracze po przebudzeniu znajdują w kieszeni telefon z 2 aplikacjami. Jedna służy do komunikacji z psychopatą, a druga do odnajdywania przygotowanych przez Starszyznę stacji/zadań. Gracze otrzymują również kartkę z instrukcją:

“Witajcie na Arenie! Zostaliście podzieleni na 4 drużyny. Każda z nich liczy sobie 3 osoby. Jednak porozumiewanie się między drużynami jest zakazane! Za łamanie tego zakazu będziecie SUROWO karani! W tych drużynach macie największe szanse na przeżycie. Dlaczego? Ponieważ nie jesteście tu sami. W naszej grze bierze udział jeszcze jeden wyjątkowy gracz, choć nie polecam wam się z nim zaprzyjaźniać. Waszą jedyną szansą na przeżycie jest zdobycie dla nas kluczowej informacji z życia waszego przyszłego oprawcy. Tylko w ten sposób jesteście w stanie go spowolnić, a my potrzebujemy tych informacji do naszych dalszych badań. A gdy was dopadnie? Cóż, nie chcielibyśmy być w waszej skórze. A teraz czas leci. Powodzenia i obyście dostarczyli nam odrobiny zabawy, a może was wynagrodzimy ;)

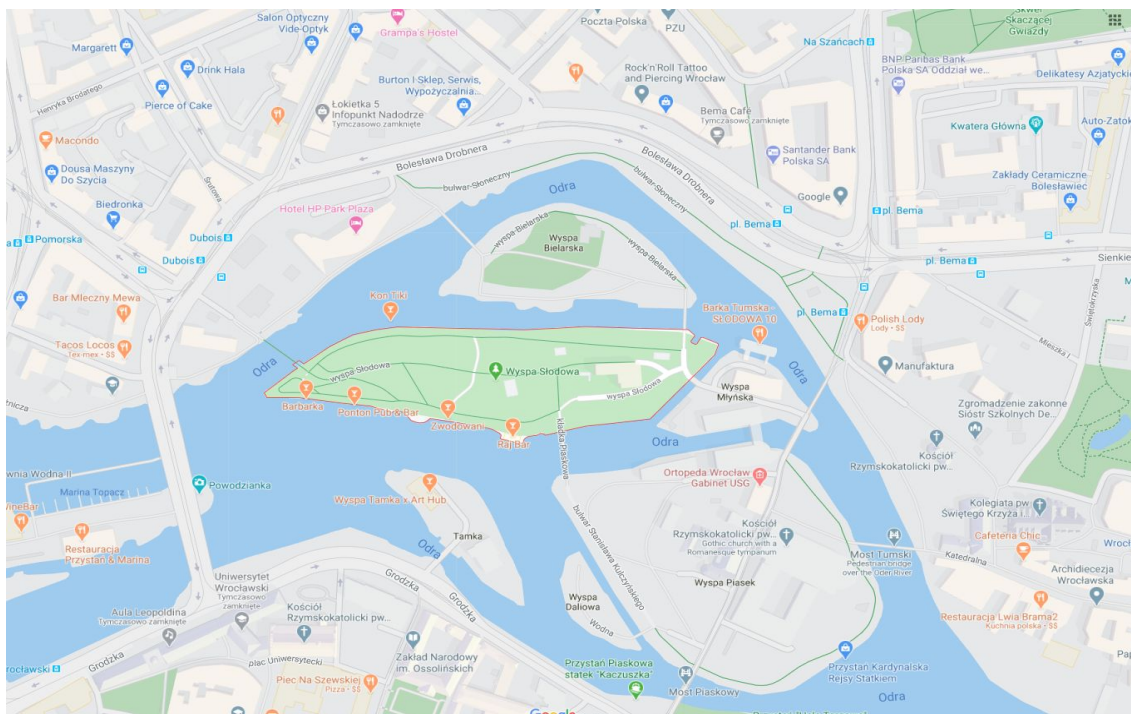
- Starszyzna“

Opis realnego miejsca i zdjęcia budynków i miejsc:



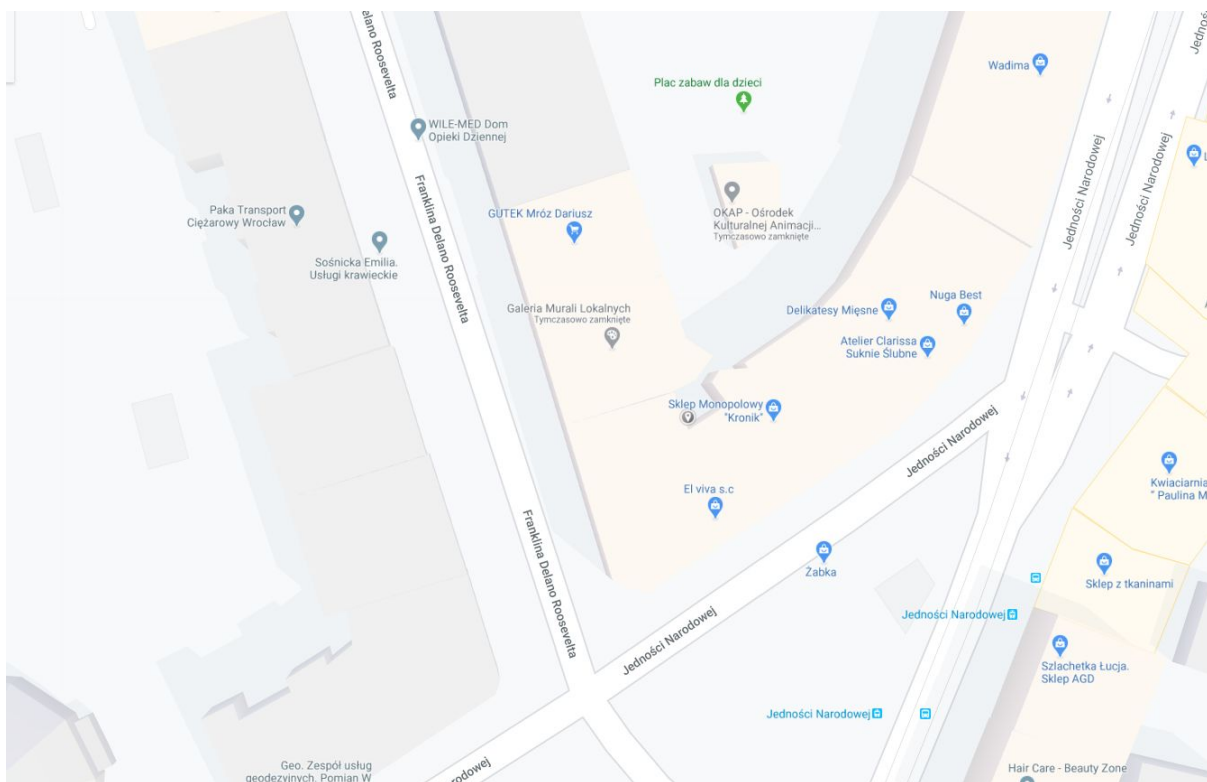
Autor: Adrianna Kaim

Cmentarz Osobowicki - wielki krzyż znajdujący się na cmentarzu, pomiędzy wejściem od ulicy Osobowickiej a kaplicą cmentarną.

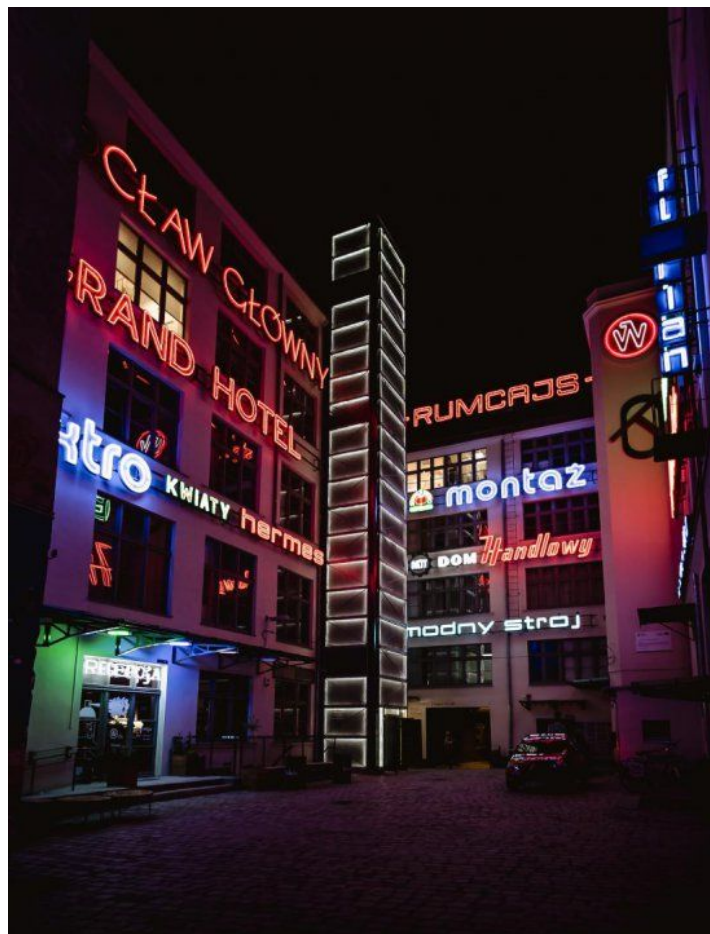
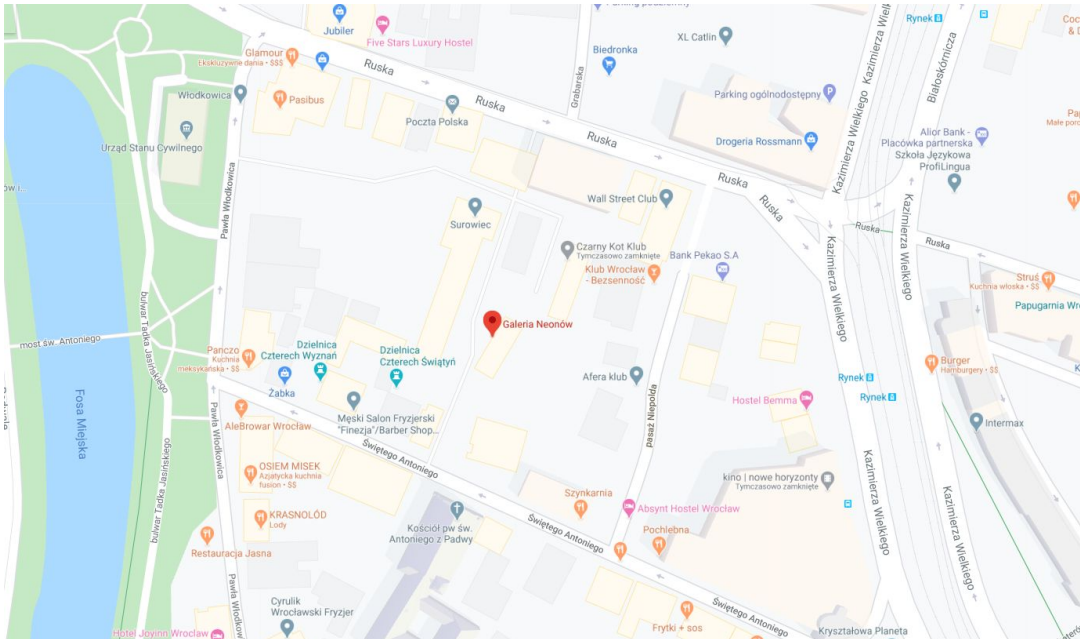


Autor: Grzegorz Pawłowski / Źródło: Pozwiedzane.pl

Wyspa Słodowa - wysepka, znajdująca się na rzece Odrze, pomiędzy Wyspą Bielarską, Wyspą Młyńską, a Wyspą Piasek, w obrębie Starego Miasta. Częste miejsce spotkań młodych ludzi.

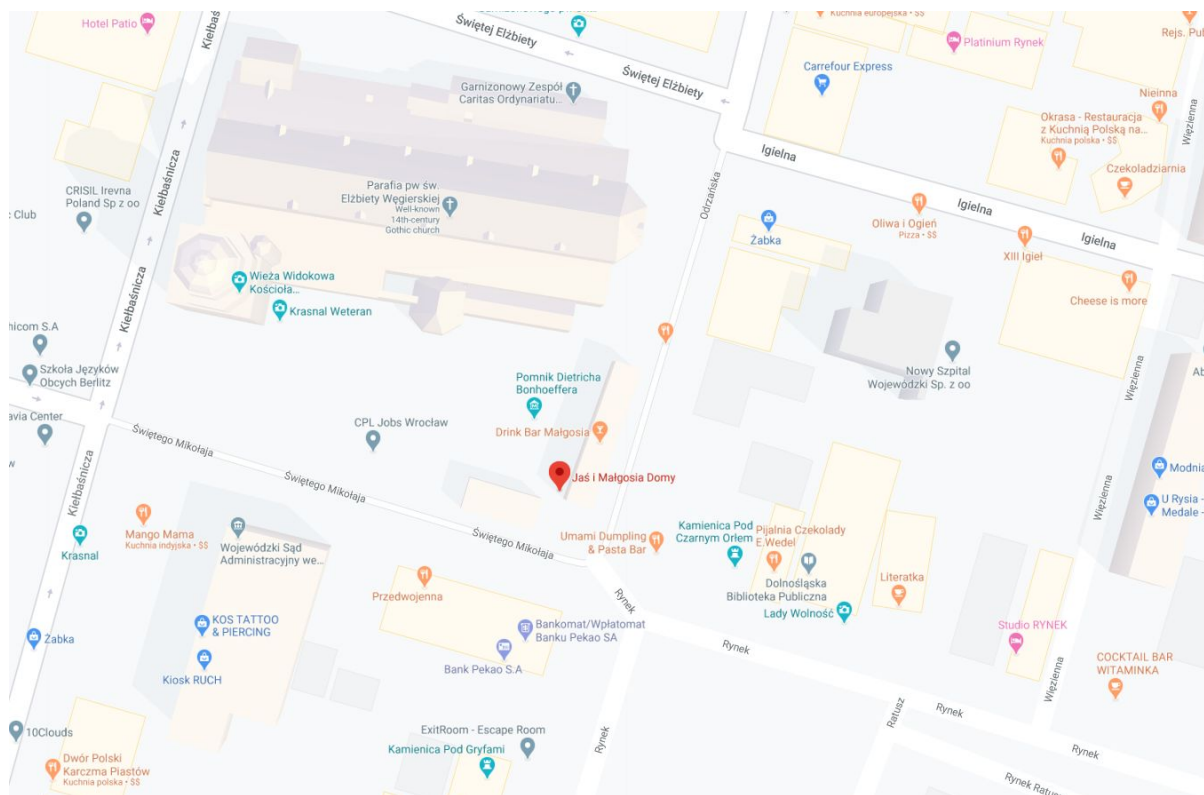


Roosevelta - a konkretniej “niezwykłe podwórka” przy Roosevelta. Najbardziej jednak graczy interesować będzie ukryty zakątek, który znajduje się na rogu ulicy Franklina Delano Roosevelta, a Jedności Narodowej, od strony podwórka. Najmroczniejszy fragment kolorowych murali.



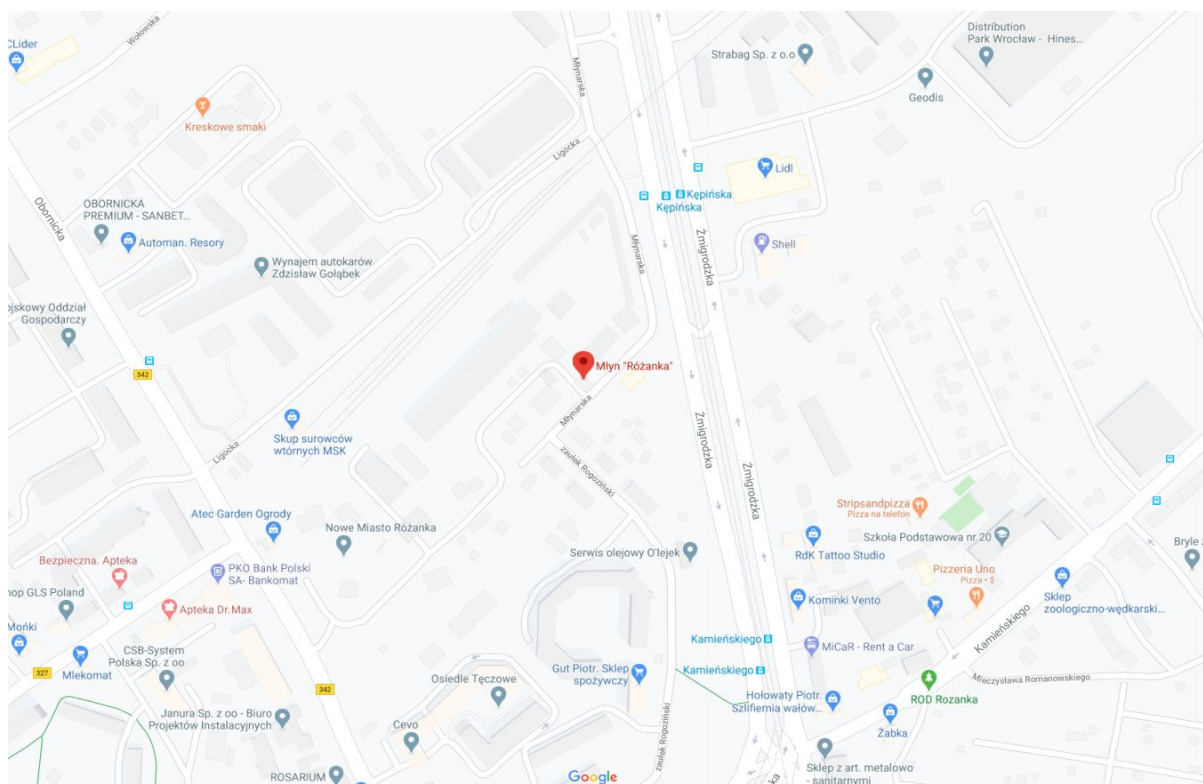
<https://doba.pl/wroclaw/arttykul/wroclawska-galeria-neonow-znow-swieci-pelnym-blaskiem-foto-/27226/0>

Aleja neonów rynek - Chyba najjaśniejsze podwórko Wrocławia, znajdujące się w podwórku, przy ulicy Ruskiej 46. Jest częścią Galerii Neonów, a konkretniej jej zewnętrzna część. Niezwykle klimatyczne miejsce we Wrocławiu.



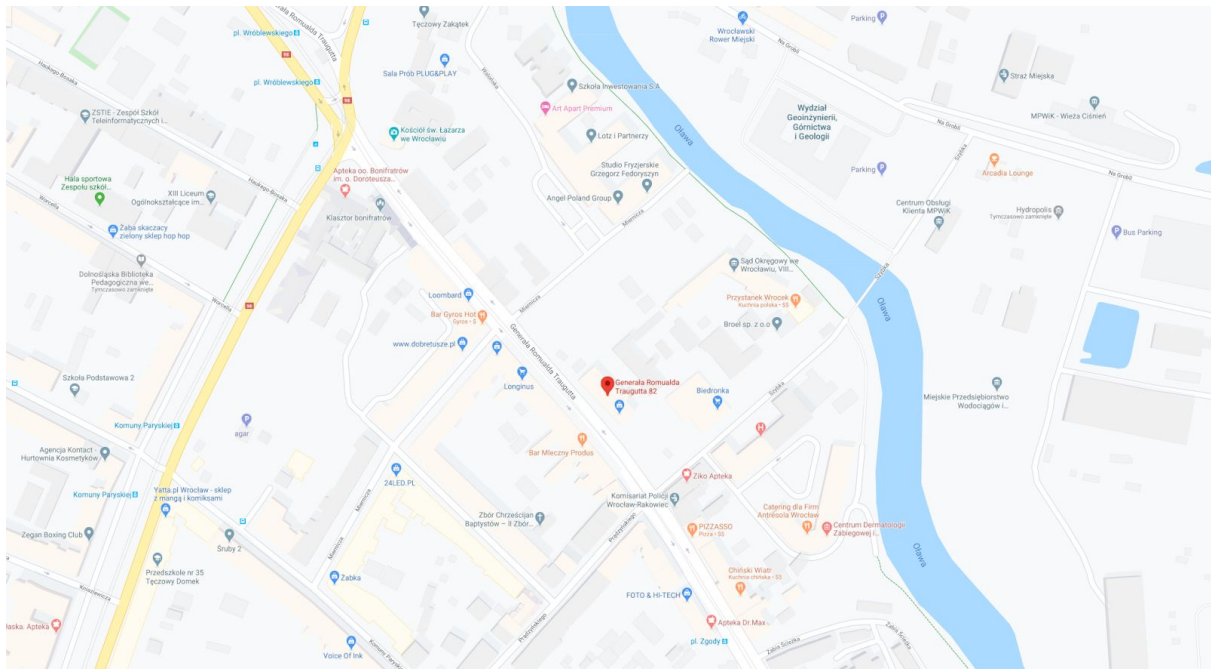
Autor: Marzena Kwiatkowska

Jaś i Małgosia - stojące koło siebie dwie kamienice, znajdujące się na skrzyżowaniu ulicy Odrzańskiej i ulicy Świętego Mikołaja.



<https://www.fotopolska.eu/671049,foto.html>

Młyn Różanka - niedziałająca już fabryka makaronu Malma, znajdująca się przy ulicy Młynarskiej 2-4 na Psim Polu. Zakład ogłosił upadłość w 2010 roku.



Traugutta - jedna z najstarszych ulic Wrocławia, położona na Przedmieściu Oławskim, przynależy do niesławnego trójkąta Wrocławskiego.

Mechaniki:

Mapa - na niej zaznaczone są stacje/miejsca, które muszą odwiedzić gracze. Na początku jednak Wyspa Słodowa oraz Jaś i Małgosia są stacjami nie oznaczonymi. Dostęp do nich odblokowany jest przez odliczanie oraz wykonanie zadania w Alei Neonów.

ChatBot - rozmowa między psychopatą a graczami. 1 zdanie 1 wiadomość.

Ekran Startowy - do godziny 16 (start gry) będzie wyświetlany jedynie ekran startowy (po wyborze drużyny), który będzie informował o godzinie oraz miejscu rozpoczęcia gry, ale także o przysługującym kolorze drużyny.

Dźwięki - gdy gracze będą się zbliżać do stacji, włączy się straszna muzyka.

Odliczanie - w aplikacji będzie znajdował się odnośnik do ekranu z tajemniczym odliczaniem. Odliczanie wystartuje równo ze startem gry. Czas będzie uciekał (od 5 godzin do 0). Gdy wybije godzina 21, a odliczanie zakończy się, włączy się dźwięk syreny (niezależnie od tego czy aplikacja jest w danej chwili uruchomiona, tak jak w przypadku budzika), który po chwili ucichnie. Na mapie będzie czerwonym kolorem zaznaczona Wyspa Słodowa (wcześniej nie była oznaczona na mapie w żaden sposób). Ona będzie miejscem finiszu gry.

Odliczanie czasu przez mordercę - gdy gracze dotrą do stacji, morderca zacznie odliczać im czas (10 minut), co minutę wysyłając wiadomości brzmiące następująco:

- 1 - "Jestem 100 metrów od WAS"
- 2 - "Jestem 90 metrów od WAS"
- 3 - "Jestem 80 metrów od WAS"
- 4 - "Jestem 70 metrów od WAS"
- 5 - "Jestem 60 metrów od WAS"
- 6 - "Jestem 50 metrów od WAS"
- 7 - "Jestem 30 metrów od WAS"
- 8 - "Jestem 10 metrów od WAS"
- 9 - "Widzę WAS"
- 10 - "MAM WAS!"

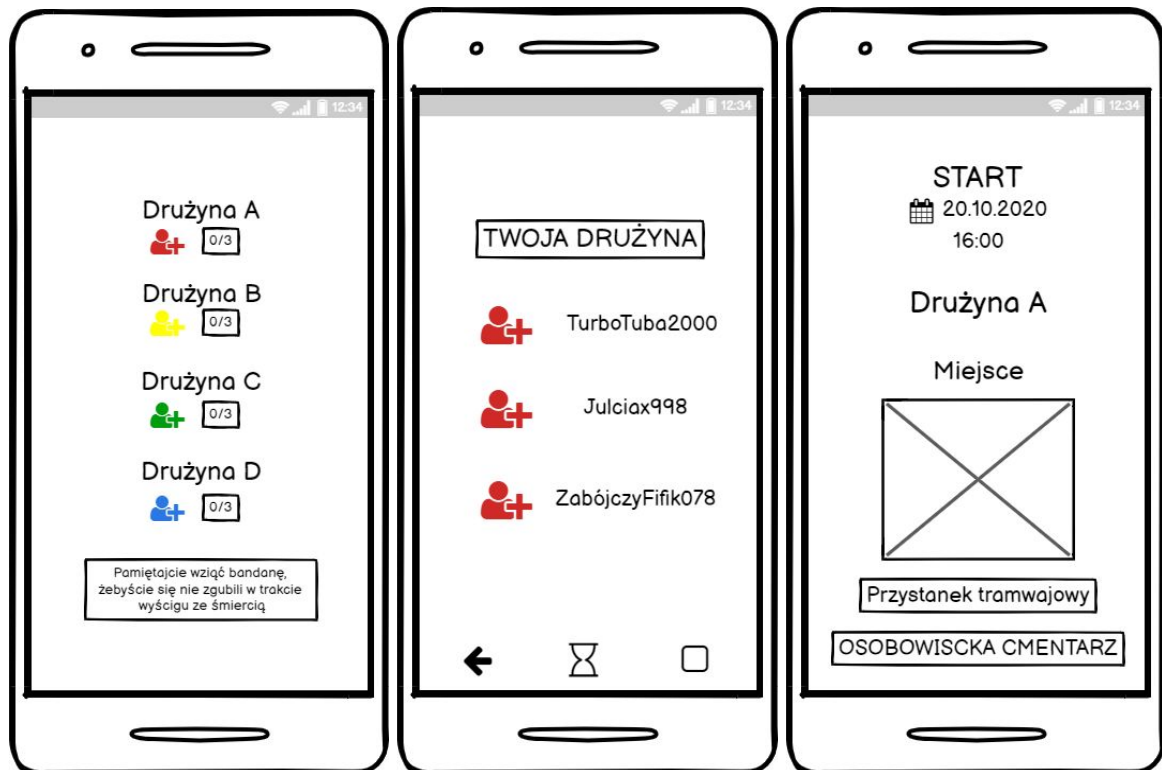
Po otrzymaniu wiadomości "MAM WAS!" wyzwolony zostanie dźwięk przerażającego krzyku, po czym wyskoczy ekran końca gry.

Ekran stacji - po kliknięciu na mapie w czerwoną kropkę (stację) otworzy się panel ze zdjęciami i informacjami o danym miejscu. Na samym dole tego ekranu znajdować się będzie pole ze znakiem zapytania. W tym miejscu po rozwiązaniu zadania danej stacji i zdobyciu kluczowej informacji zostaje ona zapisana.

GPS - dzięki mapie, oraz sygnałowi GPS, gra aktywuje odpowiednie dla danego miejsca skrypty, zadania, wiadomości, zdjęcia, informacje.

Słowa klucze - słowa które po rozwiązaniu zadań i poznaniu historii psychopaty będą pisane wielkimi literami w panelu informacji o lokacji w wyznaczonym miejscu.

Interfejs:



Wybór drużyny

Menu Drużyny

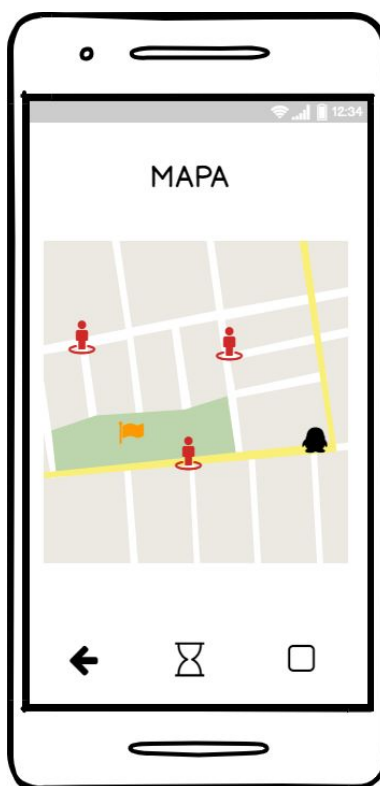
Panel informacyjny przed startem gry



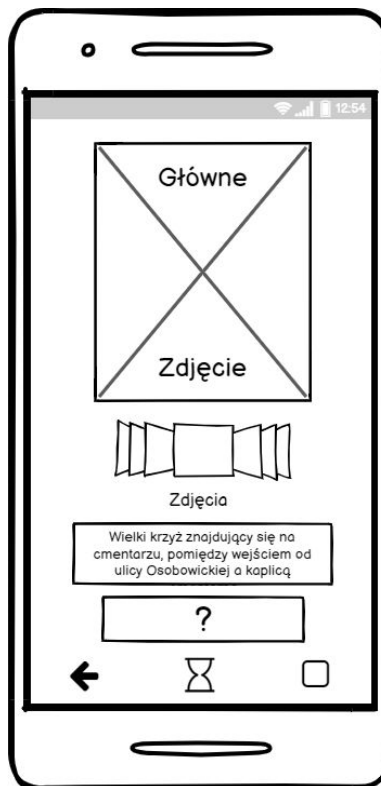
Panel startu gry
(aktywny od godz 16.00)

Ekran startowy

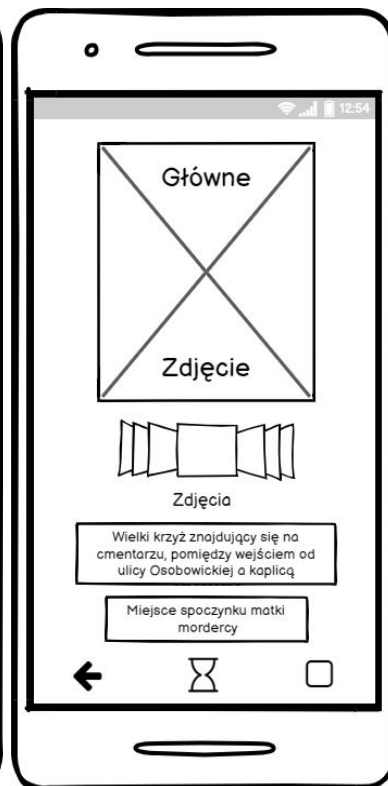
Ekran Chatu



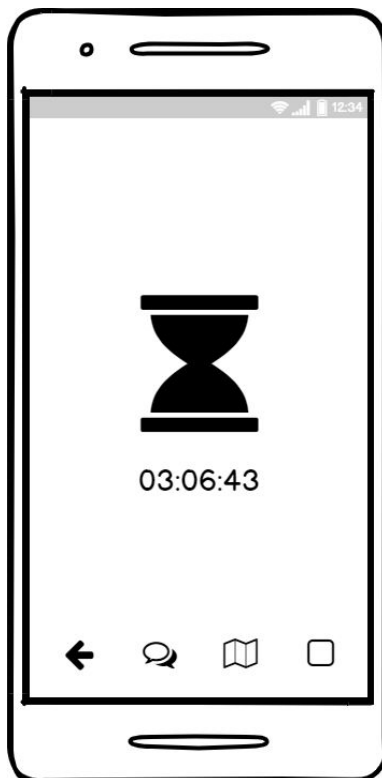
Ekran mapy



Panel informacji o stacji
(Przed poznaniem
kluczowej informacji)



Panel informacji o stacji
(Po poznaniu
kluczowej informacji)



Ekran odliczania

Cele: Dotrzeć na wyspę słodową zanim morderca cię dopadnie, zdobywając kluczowe informacje.

Flow: Uciekasz przed mordercą, rozwiązując zagadki które uchronią cię przed dopadnięciem przez mordercę.

Motywacja: Uciekający czas, presja bycia “zabitym” przez mordercę. Tylko zdobywając informacje do dalszych badań Starszych można uzyskać od nich azyl.

Przebieg rozgrywki i opis wydarzeń w danym miejscu:

Start: Start aplikacji. W aplikacji mapa z zaznaczonymi miejscami do odwiedzenia/stacje.

Meta: Wyspa słodowa - pojawia się nowa opcja kontaktu “Starszyzna”.

Młyn Różanka - miejsce zabójstwa ojca

Zadanie: “Tak. Dokonałem tego. Choć tak się bałem. Teraz wiem, że to była głupota.

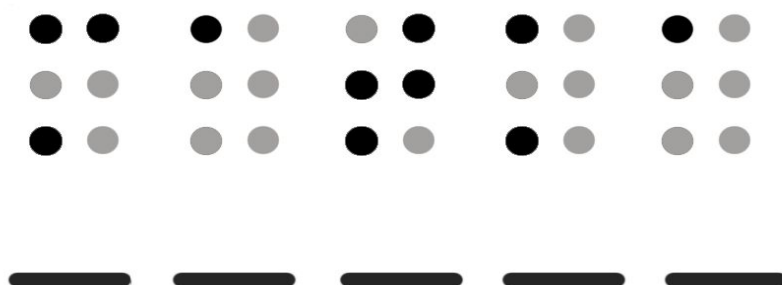
Mogłem od razu mu ulec. Ale nie chciałem. Miałem go dość. Ale nie chciałem go zabić. On naciskał. I naciskał. W końcu się odwróciłem. Kułem i kułem i kułem. Aż nie było już gdzie kłuć. Nie pozwolę wam opuścić tego miejsca. Chyba, że powiecie mi, czym dokonałem tego czynu. Dam wam wskazówkę. Ale napiszę ją szyfrem. Haha. Ale nie rozwiążecie jej. ONI jej nie rozwiążali. Ale proszę. Narzędzie zbrodni to: MRNHU VWDPLQD. Powodzenia. Macie 10 minut. Już po WAS IDE!”

Rozwiązanie: “Joker Stamina” po odesłaniu rozszyfrowanej nazwy broni, psychopata wpada w szal i ucieka.

Cmentarz Osobowicki - miejsce spoczynku matki mordercy.

Zadanie: Po dotarciu na miejsce gracje otrzymują od psychopaty wiadomość napisaną alfabetem Braille’a. Muszą ją rozszyfrować i przesłać mordercy słowo klucz do dalszej rozmowy. Gdy zagadka zostanie rozwiązana poprawnie, psychopata zdradzi graczom miejsce pochówku jego matki.

Rozwiązanie: Słowem kluczem jest “Matka”



Dworzec Nadodrze - Szpital Psychiatryczny w Owińskach.

Zadanie: po dotarciu na miejsce gracze otrzymują od mordercy wiadomość: “52°30’43.7”N 16°58’54.1”E”. Jest to długość i szerokość geograficzna. o minucie otrzymają kolejną wiadomość: “Czym jestem?” Gracze muszą odnaleźć w internecie co znajduje się w podanym miejscu oraz wysłać mordercy nazwę obiektu, który się tam znajduje.

Rozwiązanie: Morderca pyta czy poznali legendę tego miejsca. Gdy gracze odpowiedzą twierdząco, morderca zada kilka pytań.

“Nieopodal jakiego dużego miasta mieści się zakład” (Poznań)

“Jak nazywał się festiwal na terenie tego szpitala?” (Fabryka Horroru)

“Ile szacuje się ofiar?” (1100)

“Gdzie chowali ciała “pacjentów”?” (Las/ W Lesie)

Jeśli gracze odpowiedzą prawidłowo na 3 z 4 pytań Morderca opowie historię.

Historia będzie dotyczyć jego ojca, który na początku wydawał się być “normalny”, założył rodzinę, a po urodzeniu syna zaczął staczać się w ciemność. Na początku znęcał się nad matką, potem nad synem, a gdy ten podrośł i był w stanie mu się przeciwstawić dojrzał w nim “potencjał”. Pewnego dnia doszło do wypadku. Matka zmarła na skutek zbyt wielu obrażeń po jednej z tyrad ojca. Wtedy też ojciec i syn trafili do Szpitala Psychiatrycznego w Owińskach. Jednak udało się im uciec. Ojciec stał się “rasowym” mordercą. To on nauczył swojego potomka “rzemiosła”.

Traugutta - pierwsze zabójstwo.

Zadanie: Gracze mają znaleźć numer 82. Potem muszą wejść w uliczkę, gdzie było lokum psychopaty, w którym dokonał pierwszego morderstwa. Mają odnaleźć namalowany na ścianie znak (duży okrąg, w którym znajduje się kolejny i w nim jeszcze jeden)

Rozwiązanie: Wysłanie zdjęcia z namalowanym na ścianie znaku. Za poprawne wykonanie zadania dowiedzą się o historii tego miejsca.

Duża posiadłość należała do psychopaty na ulicy Traugutta. Jego pierwsza ofiara była kobietą, którą zaprosił poprzez anonimowy list oferując pracę i mieszkanie. Gdy kobieta znalazła się koło bramy oznaczonej numerem 82, psychopata wyskoczył na nią, ogłuszył, wciągnął do ogrodu i w miejscu w którym znajduje się znak zgwałcił ją po czym obciął włosy, a następnie kawałek po kawałku obcinał części ciała, zaczynając od koniuszków palców, kończąc na ramionach i głowie. Od tamtej pory jedyną ulgę odnajduje w morderstwach.

“Boli mnie serce nawet gdy o tym miejscu myślę. Tak bardzo dla mnie ważne, chodź za każdym razem moje serce krwawi. Jest to cudowne uczucie, zostawiam je zarezerwowane dla WAS. To WY macie zostać uwolnieni. Moja misja jeszcze się nie skończyła. Pragnę je zobaczyć. Pokażcie mi je, a was wynagrodzę.”

! Mechanika Specjalna: Zamiast odliczania metrów, morderca zaczyna mówić coraz czulsze wyznania do swojej ofiary.

100 - normalnie ("Jestem 100 metrów od WAS")

90 - normalnie + komplement ("Dobrze wam idzie")

80 - normalnie + "Dziękuję wam za to zdjęcie."

70 - normalnie + "Co ja bym bez was zrobił."

60 - cisza ("...")

50 - cisza ("...")

40 - "Oh nie! Czekajcie!"

30 - "Zostańcie ze mną jeszcze chwilę. DOTRZYMAJCIE mi towarzystwa."

20 - "Zostańcie jeszcze moment, a zdradzę WAM sekret."

10 - "Jesteście tak wyjątkowi, nie mogę oderwać od WAS oczu."

0 - "Kocham WAS tak bardzo mocno, że nie mogłem się powstrzymać, żeby uciąć wam głowę :)."

Roosevelta - miejsce, w którym morderca trzymał swojego kota.

Zadanie: psychopata zdradza, że miał kiedyś kota. "Mruczuś miał takie ładne oczy. Podajcie mi ich kolor, a was wynagrodzę". Gracze muszą odnaleźć kota i przesłać odpowiedź psychopacie.

Rozwiązanie: "Czerwony" W ramach nagrody otrzymują od psychopaty jednorazową "przepustkę", którą mogą wykorzystać, gdyby ich złapał.

Aleja neonów - Morderca po raz pierwszy widzi swoją miłość.

Zadanie: Gracze muszą zrobić sobie zdjęcie na tle neonów, po czym wysłać je do Buki

Rozwiązanie: Buka opowiada jak przechodząc koło bazaru spotkał tam 2 nastolatki.

"Gdy robiła zakupy na bazarze, wyglądała jakby niemal pozowała. Gdy śmiała się z koleżanką jej uśmiech zawstydzał słońce. Promienie słoneczne komplementowały jej ciało. Wtedy wiedziałem. Spotkałem anioła. Jeśli miałem być dobry, miałem stłamsić wszystko czego nauczył mnie ojciec, to tylko dzięki niej. Mojemu aniołowi."

! Mechanika Specjalna: Gracze otrzymują od mordercy zdjęcie Jasia i Małgosi. - następna stacja pojawia się na mapie.

Jaś i Małgosia - Motto mordercy

Zadanie: "Mors Ianua Vitae", czyli "Śmierć bramą życia" - gracze znajdują 3 słowa w obcym języku, ich zadaniem jest poznanie znaczenia tych słów, dopiero po odkryciu ich znaczenia muszą dowiedzieć się od psychopaty co znaczą dla niego te słowa.

Rozwiązanie: była to mantra, którą zawsze powtarzał jego ojciec, słowa które wryły mu się w pamięć, które usiłował wyprzeć, ale po złamanym serduszku wróciły do niego jak bumerang i uderzyły mocniej niż kiedykolwiek cokolwiek. Od tamtej pory nie jest w stanie się ich wyzbyć.

Wyspa Słodowa - Odliczanie od godziny 16. Czas 5 godzin. Godzina 21:00 - odliczanie 00:00. Głośny sygnał syreny (wyzwała się niezależnie od uruchomienia aplikacji - jak budzik). Ikona mapy się podświetla na czerwono. Po otwarciu mapy Wyspa Słodowa zmienia kolor na czerwony. Wyskakuje informacja o końcowej lokalizacji. Koniec rozgrywki, safe zone. Na miejscu uruchamia się nowa opcja. Chat ze Starszymi, którzy udzielą schronienia tylko tym, co poznają historię psychopaty.

Zadanie: Podanie słów kluczy z danych stacji.

Rozwiązanie: Po udzieleniu odpowiedzi, którą zaakceptuje Starszy gracze otrzymują bilet, przepustkę do wolności.

Cała treść wizualna prezentowana projekcie pt “Don’t hug with death” jest chroniona prawem autorskim w Polsce i innych krajach.

Wszystkie teksty, rysunki, zdjęcia, informacje oraz pomysł, mechaniki opublikowane na niniejszym projekcie “Don’t hug with death” podlegają prawom autorskim

Kopiowanie, dystrybucja, elektroniczne przetwarzanie oraz przesyłanie zawartości bez zezwolenia autorów (Jagoda Piluch, Adrianna Kaim) jest zabronione.

Wszelkie prawa zastrzeżone