

I KONKURS DETEKTYWISTYCZNY TAJEMNICE VILEBURGA

PRIME SUSPECT
TAJEMNICE VILEBURGA

PRIME SUSPECT
TAJEMNICE VILEBURGA

REGULAMIN KONKURSU

WAŻNE DATY

- 22.05.2010** – rozpoczęcie konkursu
- 03.06.2010** – zakończenie pierwszej rundy (pełny materiał dowodowy na stronie)
- 03.06.2010** – 10.06.2010 – dogrywka (możliwość dodatkowej próby typowania sprawcy)
- 11.06.2010** – 17.06.2010 – druga runda (pytania i odpowiedzi w celu odkrycia motywu zbrodni)
- 18.06.2010** – zakończenie konkursu i ogłoszenie wyników

ZASADY ZDOBYWANIA PUNKTÓW I WYGRANA

Akcja	Ilość otrzymywanych punktów
Rejestracja	10
Prawidłowe wytypowanie sprawcy (pierwsza próba)	20
Prawidłowe wytypowanie sprawcy (druga próba)	10
Odgadnięcie motywu zbrodni	40
Najlepsza wersja alternatywnego rozwiązania	30

Zwycięzcą zostanie osoba, która jako pierwsza nadeśle prawidłowy motyw zbrodni i otrzyma największą ilość punktów.

PEŁNY WYKAZ MATERIAŁU DOWODOWEGO W SPRAWIE „BAL MASKOWY”

- Opis miejsca zbrodni
- seria dowodów nr 1: a-d
- seria dowodów nr 2: a-d
- seria dowodów nr 3: a-d
- seria dowodów nr 4: a-d
- seria dowodów nr 5: a-c
- 4 zeznania świadków
- 4 wyniki rewizji
- Rekonstrukcja przebiegu wydarzeń

PODSTAWOWE INFORMACJE O KONKURSIE

Witamy wszystkich fanów gatunku detektywistycznego!

Specjalnie dla was przygotowaliśmy konkurs na rozwiązanie zagadki kryminalnej.

Nasz konkurs pozwoli każdemu spróbować swoich sił w roli detektywa. Wzorowany jest na detektywistycznej grze planszowej Prime Suspect. W trakcie konkursu będzie stopniowo odsłaniana jedna historia z gry – scenariusz pod kryptonimem „Bal Maskowy”. Ci, którzy podejmą nasze wyzwanie, będą mogli spróbować rozwiązać przedstawioną zagadkę: wskazując sprawcę zbrodni oraz wyjaśniając jego (albo, o zgrozo, jej!) motyw.

Kilka słów wyjaśnienia. W grze Prime Suspect gracze starają się rozwiązać konkretną sprawę kryminalną na podstawie informacji, które zdobywają w trakcie rozgrywki, a którymi są dowody oraz przesłuchania świadków. Podejrzani w sprawie to 20 szacownych mieszkańców Vileburga, pozornie zacisznego i sielankowego miasteczka na brzegu rzeki Topiel.

ZASADY KONKURSU

Od 22.05.2010 codziennie o godzinie 8:00 rano i wieczorem na stronie <http://www.primesuspect.pl> będzie ukazywał się jeden element scenariusza – opis miejsca zbrodni, dowód lub zeznania świadka. Analizując ten materiał dowodowy, uczestnicy konkursu będą szukać rozwiązania zagadki.

Aby wziąć udział w konkursie należy założyć konto na stronie <http://www.primesuspect.pl>, oraz, używając formularza konkursowego, przesłać:

- w pierwszej rundzie – odpowiedź na pytanie *KTO popełnił zbrodnię?*
- w drugiej rundzie – szczegółowy motyw sprawcy.

Po zarejestrowaniu się na stronie każdy uczestnik otrzyma 10 punktów startowych.

I. Pierwsza Runda

1. Zbieranie materiału dowodowego

W pierwszej rundzie konkursu uczestnicy będą musieli podać imię i nazwisko sprawcy zbrodni. Zgłoszenia można przysyłać w każdej chwili od rozpoczęcia konkursu, aż do zakończenia pierwszej rundy, co nastąpi po tym, jak na stronie ukażą się wszystkie elementy wstępnego dochodzenia (03.06.2010).

Po wytypowaniu sprawcy (z użyciem specjalnego formularza na stronie), uczestnicy konkursu otrzymają na swój adres e-mail wyniki przeszukania u tego podejrzanego, co wskaże im, czy prawidłowo wydedukowali tożsamość przestępcy. Za prawidłową odpowiedź uczestnicy otrzymają 20 punktów.

ZASADY KONKURSU

2. Dogrywka

Jeżeli jednak otrzymane wyniki przeszukania wskażą na to, iż sprawcą zbrodni nie jest wytypowana osoba, uczestnik konkursu może podjąć jeszcze jedną próbę, wysyłając drugie zgłoszenie. Jak poprzednio, otrzyma wyniki przeszukania. Jeżeli tym razem odgadł sprawcę, otrzyma 10 punktów i przejdzie do drugiej rundy konkursu. Uwaga: dogrywka pierwszej rundy kończy się 10.06.2010.

Po zakończeniu pierwszej rundy na stronie ukaze się informacja o tożsamości sprawcy.

II. Druga Runda

1. Przesłuchanie podejrzanego

W kolejnej rundzie podobnie, jak grać Prime Suspect: Tajemnice Vileburga, uczestnicy konkursu będą mieli możliwość zadania 3 pytań podejrzanemu. Celem tych pytań jest ustalenie motywu zbrodni. Pytania będą zadawane przez formularz na stronie www, gdzie również ukaza się odpowiedzi autora historii. Każdy uczestnik będzie miał dostęp do wszystkich zaakceptowanych pytań i odpowiedzi, może wykorzystywać te informacje na bieżąco dla zadawania kolejnych pytań.

Pytania powinny być zadawane w taki sposób, by umożliwić jednoznaczną odpowiedź „tak” lub „nie”. Nie mogą to być pytania złożone, zawierające faktycznie kilka pod-pytań, np.:

„Czy X zabił Y ponieważ obawiał się szantażu za przekręt finansowy, którego się dopuścił w przeszłości?”, gdy z treści sprawy nie wynika, iż X faktycznie dopuścił się przekrętu. W tym przypadku

pytanie powinno być rozbite na dwa: 1. Czy X dopuścił się przekrętu? / 2. Czy X zabił Y, ponieważ obawiał się szantażu?

W przypadku otrzymywania mało precyzyjnych lub zbyt złożonych pytań, administratorzy konkursu mogą usunąć pytanie z listy na www oraz prosić uczestnika o wyjaśnienie / doprecyzowanie. Uczestnik, który nie prześle poprawionej wersji pytań, nie otrzyma odpowiedzi, ale nadal może spróbować przedstawić swoje rozwiązanie.

Odpowiedzi na pytania będą upublicznione najpóźniej do godziny 23:59 w dniu otrzymania pytań.

Po tym, jak uczestnik otrzymał odpowiedź na 3 pytania, powinien przesłać swoją wersję motywu zbrodni. Odpowiedź powinna być jak najbardziej rozwinięta. Na przykład, nie przyjmujemy odpowiedzi takiej, iż „motywem są pieniądze”, ponieważ jest to odpowiedź zbyt ogólna. Prawidłowa odpowiedź powinna obejmować jak najwięcej szczegółów sprawy, np.: „X zabił Y ponieważ Y groził X szantażem za sprawę wyłudzenia kredytu w wysokości 100 000 EUR z banku Albion dwa lata wcześniej, o czym Y dowiedział się od Z”. Uczestnicy konkursu mogą również przedstawić własną rekonstrukcję zdarzeń.

Nadsyłane propozycje rozwiązań będą upublicznione na stronie konkursu w kolejności chronologicznej.

Druga runda potrwa 7 dni i zakończy się 17.06.2010.

2. Zakończenie i rekonstrukcja

Za odgadnięcie motywu zbrodni uczestnicy konkursu otrzymują 40 punktów. Je-

NAGRODY

Jeżeli motyw zbrodni zostanie odgadnięty tylko częściowo, uczestnik ten otrzyma odpowiednio mniejszą ilość punktów, o czym zostanie poinformowany e-mailem.

Po zakończeniu drugiej rundy pełna rekonstrukcja sprawy pojawi się na stronie www.

Na stronie konkursu uczestnicy będą mogli sprawdzić ilość zdobytych przez siebie punktów.

W każdej chwili uczestnik może zrezygnować z dalszego udziału w konkursie, zachowując zdobytą przez siebie ilość punktów do nagród.

Pierwsza nagroda

Zwycięzcą zostanie osoba, która jako pierwsza nadeśle prawidłowy motyw zbrodni i otrzyma największą ilość punktów. Nagrodą dla zwycięzcy będzie gra Prime Suspect: Tajemnice Vileburga oraz książka „Przygody Sherlocka Holmesa... z angielskim!” (Arthur Conan Doyle, Marta Fihel, Dariusz Jemielniak), ufundowana przez patrona medialnego konkursu wydawnictwo Telbit.

Druga i trzecia nagrody

Uczestnicy, którzy zajmą drugie i trzecie miejsce w konkursie, otrzymają w nagrodę książki ufundowane przez wydawnictwo Telbit:

druga nagroda - nowa książka Igi Karst „299”;

trzecia nagroda - książka autorstwa Wiesława Chrostka „Tajemnice Czarnej Wdowy”.

Oprócz książek zwycięzcy otrzymają tokeny rabatowe.

Nagroda specjalna – za inwencję

Rozwiązania, nadsyłane przez uczestników konkursu, będą oceniane nie tylko pod względem prawidłowości. Jeżeli zaproponowane rozwiązanie będzie się różnić od wersji autorów konkursu, ale będzie zgodne i koherentne z wszystkimi elementami scenariusza oraz przedstawi ciekawą alternatywę wątku, autor tej wersji zostanie poproszony o napisanie własnej rekonstrukcji. Najciekawsza alternatywna wersja zostanie opublikowana na stronie, a jej autor otrzyma dodatkowe 30 punktów, które (wraz z punktami, zdobytymi w pierwszej rundzie) przeliczą się na % rabatu do zakupu gry i/lub scenariuszy.

Oprócz rabatu autor alternatywnego rozwiązania otrzyma książkę „Proroctwo siostr” (Michelle Zink, przekład: Marta Kapera), ufundowaną przez wydawnictwo Telbit, patrona medialnego konkursu.

Pozostałe nagrody

Wszyscy pozostali uczestnicy konkursu otrzymują rabat w takiej wysokości, ile punktów udało się im zdobyć w konkursie, na zakup gry i/lub dodatkowych scenariuszy. Każdy zarejestrowany uczestnik konkursu otrzyma token rabatowy w chwili rozstrzygnięcia konkursu lub w chwili zakończenia udziału w nim tego uczestnika. Token rabatowy będzie aktywny przez 12 miesięcy.

Zapraszamy wszystkich do sprawdzenia własnych zdolności detektywistycznych i wzięcia udziału w konkursie!