



NARRATYWISTYCZNY LARP O SPOŁECZNOŚCI W ŚWIECIE PO APOKALIPSIE

DESIGN DOCUMENT



projekt i skład: Marcin Słowikowski

Zniszczenie świata trwało osiem dni. Pierwsze ofiary super grypy zmarły 1 sierpnia 2017 na wschodnim wybrzeżu Ameryki Północnej. Drugiego dnia liczba ofiar epidemii wzrosła ponad stukrotnie. Zgony odnotowano w całym kraju. Obywatele największego mocarstwa świata wiedzieli, że są ofiarami broni biologicznej. Trzeciego dnia trwał jeszcze publiczny spór, czy to atak terrorystyczny, akt wojny, czy błąd rodzimych naukowców. Czwartego dnia wybuchły zamieszki. Piątego prezydent ogłosił stan wyjątkowy, a na ulice wyszła Gwardia Narodowa. Szóstego dnia na Stany Zjednoczone Ameryki spadła pierwsza bomba. Siódmego Nowy Jork został zmieciony z powierzchni Ziemi. Ósmego dnia przestał działać Internet...

Jakub Barański & Mikołaj Wicher

ZNISZCZONE STANY AMERYKI | TŁO FABULARNE

Stany Ameryki są Zniszczone. Nie ma już podstaw nazywać ich Zjednoczonymi. Struktury państwowe, kongres, Biały Dom, nawet poczucie narodowości – przestały istnieć. Nie funkcjonują media, prasa, nie działa Internet, telefony, ani sieć komórkowa. Radio CB i łut szczęścia to najlepsze, na co można liczyć. Nikt nie dostarcza energii. Większość elektrowni została zniszczona lub przestała funkcjonować. To samo spotkało miasta, szpitale, szkoły, praktycznie całą infrastrukturę. Nie ma już prawa, policji, wojska. Nikt nie pilnuje porządku. W przypadku konfliktów wygrywa silniejszy. Nie mają znaczenia pieniądze. Trudno o poczucie bezpieczeństwa. Życie stało się walką o przetrwanie. Amerykański sen to koszmar, w którym nie ma miejsca na bez troskę. Nie ma już świętości, których nie da się obalić. Nikomu nie można zaufać. Każdy kolejny dzień może być ostatnim.

Ci, którzy przetrwali apokalipsę, żyją samotnie lub w małych grupach. Podróżują po Zniszczonych Stanach w poszukiwaniu bezpieczeństwa. Najwięksi szczęściarze są skupieni we wspólnotach, które liczą czasem nawet kilkadziesiąt osób. Tworzą osady w miejscach oddalonych od ruin aglomeracji miejskich. Można spotkać ich na farmach, w więzieniach, małych miasteczkach, które uniknęły zrównania z ziemią. Najważniejsze to mur lub palisada, które oddzielają od reszty zniszczonego świata. Za nimi można udawać, że jest jak dawniej.

Grupy czasem kontaktują się ze sobą, prowadzą handel wymienny lub ustalają strefy wpływów. Czasem dochodzi do konfliktów, a nawet bezpośrednich starć. Nie ma jednego systemu władzy. Jedni wybierają komisje lub zarządy. Inni podążają za najsilniejszymi jednostkami. Lepiej nie podróżować samotnie. Od dawna nikt nie umarł na wirusa, ale nie jest bezpiecznie. Przeziębienie, złamanie, brak leków lub ogrzewania mogą wystarczyć. Lekarze są na wagę złota. Tak samo inni specjaliści: inżynierowie, technicy, ale również tropiciele, myśliwi czy leśnicy. Osoby, które wciąż w coś wierzą, skupiają się wokół nielicznych duchownych, kaznodziejów, czasem szarlatanów. Kultuwują dawne zwyczaje, tradycje, święta. Marzą, żeby znowu było jak dawniej.

Nie ma chyba ludzi, którzy nie noszą przy sobie zdjęć. To one pozwalają zapamiętać, a niektórym poznać, świat przed apokalipsą. Aparat fotograficzny to jeden z najcenniejszych skarbów, który można zdobyć. Większą wartość mają chyba tylko odtwarzacze muzyczne. Nikt nie lubi ciszy zniszczonego świata. Ci, którzy potrafią śpiewać lub grać na gitarze, mogą liczyć na niemal nabożną uwagę. Jeżeli przetrwa sztuka, to może ludzkość też ma szansę...

D8 | O CZYM JEST GRA?

D8 to osadzony w postapokaliptycznym settingu larp, którego akcja rozegra się ponad dwie dekady po końcu świata. Przetrwał ułamek populacji ludzkości. Nikogo już nie obchodzi czy za apokalipsę odpowiada zabójczy wirus, wojna nuklearna, inwazja kosmitów, czy gniew boży. Znacznie ważniejsze jest znalezienie bezpiecznej przystani, dachu nad głową, czegoś do jedzenia, a przede wszystkim – ludzi, którym można zaufać.

Gra skupi się na historii kilkudziesięcioosobowej społeczności, która stara się funkcjonować gdzieś w Zniszczonych Stanach Ameryki.

Nie jest to uniwersum pełne wybuchów, wystrzałów, błyszczącego chromu i szybkich samochodów. To stare problemy w nowym, zniszczonym świecie. Zachęcamy do poszukiwania i kreowania miejsca, które może być w nim bezpieczną przystanią. Będziecie mieli szansę pokazać jego powstanie, zasady, problemy, podniosłe momenty i małe tragedie. Może zdarzyć się, że będzie to cel podróży lub obiekt zazdrości. Wybierzecie sami, ale będziecie musieli ponieść konsekwencje. Czy jesteście na nie gotowi?

Inspiracje: *Bastion*, *The Walking Dead*

PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA | JAK BĘDZIE WYGLĄDAĆ TA GRA?

D8 nie ma być kolejnym larpem postapo. To eksperyment i próba spełnienia twórczych ambicji, zmiany podejścia do dużych larpów, za-kwestionowania status quo. Chcemy zaprojektować grę o prostej i zrozumiałej budowie, która będzie przyjazna dla początkujących oraz interesująca dla starych wyjadaczy. D8 tworzymy z myślą o 60-80 uczestnikach i już na wstępie zakładamy możliwość powtórnych edycji oraz kolejnych odsłon. Oczywiście, o ile nasz eksperyment okaże się udany.

Premierową edycję D8 chcemy przygotować w oparciu o zgłoszenia graczy. Posłużą nam do stworzenia postaci i scenariusza, które wykorzystamy również w ewentualnych przyszłych edycjach. Udział w pierwszej edycji gry jest więc wyjątkową okazją do nadania rysu naszej historii i zapisania się w niej na stałe.

FORMA I STRUKTURA | GDZIE TEN EKSPERYMENT?

Eksperymenty z formą nie dziwią w przypadku małych larpów, rozgrywanych często na konkursach i festiwalach. Co innego w przypadku gier dużych, angażujących kilkudziesięciu graczy. Tego typu formy zazwyczaj opierają się na zasadzie jedności czasu, miejsca i akcji (tak jak np. teatr antyczny) – to znaczy, że teren gry odwzorowuje w skali 1:1 wymyślone miejsce akcji, a upływ czasu na grze jest jednostajny i niczym nie zaburzony, jak w prawdziwym życiu. Podstawowym założeniem naszej gry jest zerwanie z tymi jednościami.

Epizod. Gra podzielona będzie na epizody. W czasie trwania epizodów gracze będą odgrywać przypisane im postaci. W ciągu całej gry odbędzie się około 6-8 epizodów, a czas trwania każdego z nich to około 2-4 godziny. Upływ czasu w świecie gry pomiędzy kolejnymi epizodami będzie się różnić i nie będzie jednostajny. Może być to godzina, dzień lub nawet kilka lat. Epizody będą opisane za pomocą tytułów oraz krótkiego wstępu/tła fabularnego, które będą znane wszystkim graczom przed rozpoczęciem larpa. Na każdy epizod złoży się kilka dziejących się równocześnie scen.

Scena. Sceny będą odbywać się równocześnie w ramach poszczególnych epizodów. Na każdy epizod złoży się około 3-5 scen, które będą działały się równocześnie. Przez równocześnie mamy na myśli - mniej więcej w tym samym czasie, choć mogą występować drobne różnice. W danym epizodzie jedna osoba może wziąć udział w jednej scenie. Gracze

nie mają możliwości przemieszczania się pomiędzy scenami, które składają się na jeden epizod.

Scena to wydarzenia dziejące się w danym miejscu i czasie. Sceny będą wykorzystywać te same elementy prawdziwego świata - jak dostępne sale i czy budynki - za każdym razem określając jakie miejsce w świecie przedstawionym tym razem ono reprezentuje. Zasady gry i wykorzystywane mechaniki mogą różnić się pomiędzy scenami, nawet jeśli wchodzi one w skład tego samego epizodu. Każda ze scen będzie w związku z tym zamkniętym mini-larpem.

Każda scena będzie prowadzona i kontrolowana przez wyznaczoną do tego osobę. Do jej zadań będzie należało: przedstawienie tła fabularnego oraz zasad rządzących daną sceną, rozpoczęcie i ewentualne moderowanie danej sceny, zakończenie sceny. Każda scena będzie kończyła się wyraźnym sygnałem (np. muzycznym) osoby prowadzącej, do której będzie należała ostateczna decyzja w tej kwestii.

Sceny opisane będą za pomocą tytułów, tła fabularnego, informacji organizacyjnych (orientacyjnego czasu trwania, miejsca rozgrywania sceny, osoby prowadzącej), oraz w niektórych przypadkach, dodatkowych informacji, które mogą być istotne dla graczy np. konwencja, akcje możliwe do podjęcia w danej scenie, ostrzeżenia, minimalna liczba graczy itp. Lista i opisy scen będą znane graczom przed larpem. Dopuszczamy również możliwość rozszerzenia o listy scen w trakcie gry.

Każdy gracz, przed larpem, otrzyma informację o scenie (z epizodu 01), w której rozpocznie grę. Wybór kolejnych scen pozostanie w gestii uczestników larpa i nie będzie w żaden sposób moderowany przez prowadzących. To do gracza będzie należało fabularne uzasadnienie dokonanego wyboru. Nie będzie potrzeby ustalania go z prowadzącymi ani zgłaszania do nich. Dopuszczamy jednak możliwość konsultacji, sugestii oraz rozmów na ten temat, które toczone będą poza światem gry. Zarówno pomiędzy graczami a prowadzącymi, jak również pomiędzy kilkoma graczami. Poprzez wybór kolejnej sceny rozumiemy stawienie się we wskazanym miejscu i czasie lub zgłoszenie się od osoby prowadzącej daną scenę. W przypadku zbyt małej liczby chętnych dopuszczamy możliwość odwołania danej sceny i zasugerowania chętnym innego wyboru. Uczestnicy larpa mogą wybierać sceny wyłącznie spośród listy przygotowanej przez prowadzących. Wyborów kolejnych scen gracze będą dokonywać w trakcie przerw.

Przerwa. To czas pomiędzy dwoma kolejnymi epizodami gry. Czas trwania przerwy to około 30-45min. Dopuszczamy również możliwość dłuższych przerw np. na posiłki lub sen. W trakcie przerw gracze nie odgrywają swoich postaci. Przerwy to czas na dokonanie wyboru kolejnej sceny, modyfikacje stroju, ewentualne ogłoszenia, rozmowy i konsultacje z prowadzącymi oraz innymi graczami. Dopuszczamy możliwość komunikacji między graczami, która może dotyczyć wydarzeń z poprzednich scen lub wyboru kolejnych i ustaleniu motywacji postaci np. wspólnie przez kilka osób. Zachęcamy Was zarówno do samodzielnych wyborów, jak również do ustaleń w małych grupach i mamy nadzieję, że znajdziecie pasujący dla siebie sposób rozwijania historii w D8. Dla każdej osoby przygotowujemy również jeszcze jedną rzecz, która może w tym pomóc - linię przeznaczenia.

Ramówka. Na czas gry w ustalonym miejscu umieścimy tablicę, na której znajdziecie listę epizodów oraz scen, które pojawią się w D8. Znajdziecie tam opisy epizodów jawne dla wszystkich graczy, listę scen dostępnych w każdym wraz z ich lokalizacjami oraz ewentualnymi dodatkowymi opisami.

Serialowość. Nazewnictwo opisanych wcześniej elementów nie jest przypadkowe. D8 przypominać ma w formie serial, gdzie narracja toczy się wokół przygód grup bohaterów i wiele wydarzeń ma miejsce równocześnie. Opowieść o każdym z nich ma swój wewnętrzny sens, a razem tworzą dodatkową warstwę fabularną.

Społeczność jest bohaterem naszej opowieści. Chcemy stworzyć ją razem z Wami podczas gry, wspólnie obserwować, jak będzie się zmieniać, rozrastać i zobaczyć czy uda się jej przetrwać. Takie zjawiska nie dzieją się z dnia na dzień, dlatego akcja gry będzie rozgrywać się na przestrzeni wielu lat.

Społeczność to suma jednostek - i na jej historię składać się będą Wasze osobiste opowieści. Jak przez lupę doświadczać będziecie tych momentów, w których będzie uczestniczyła Wasza postać.

Panta rei. Upływ czasu oznacza, że role społeczne będzie się nabywać podczas gry. Będą się one mogły również zmieniać się i ewoluować. Co to oznacza dla Was? Nikt nie będzie mieć w karcie postaci informacji, że jest np. przywódcą społeczności. Tę rolę trzeba będzie nabyć, wywalczyć lub sobie na nią zasłużyć. Będzie ją można również stracić, lub stać się kimś innym. Będzie można nabyć zupełnie nowych umiejętności, zacząć robić coś innego. Świat po apokalipsie nie jest światem specjalizacji. Nie ma też w nim nic stałego.

Ten nietypowy mechanizm jest szczególnie istotny, jeśli chodzi o planowanie Waszych strojów. Chcielibyśmy, żeby oddawały te zmiany i Wasz osobisty progres. W pierwszych scenach, które dzieć się będą niedługo po końcu świata, Wasze stroje z pewnością nawiązywać do normalności XXI w. W kolejnych scenach mogą oddawać społeczną rolę, którą pełnicie lub do której będziecie aspirować. Chcielibyśmy, żeby sama gra czasem stanowiła dla Was inspirację. Zachęcamy do bawienia się tym motywem i liczymy na kostiumy, które będą ewoluować razem z Waszymi postaciami.

Każda z osób, które zdecydują się na grę w D8 otrzyma od nas bezpośrednio przed grą tzw. linię przeznaczenia. Będzie to sekretna informacja stworzona dla każdego uczestnika, której poznanie będzie opcjonalne tzn. że możecie, ale nie musicie zapoznać się z nią przed lub w trakcie gry. Linia przeznaczenia będzie pełną listą epizodów oraz scen, które złoży się na larpa, rozszerzoną o oznaczone sceny, w których naszym zdaniem dana postać może odnaleźć się najlepiej, doznać silnych przeżyć, dokonać niezwykłych czynów, być gwiazdą sceny. Dla każdej osoby wybierzemy przynajmniej jedną taką scenę w każdym epizodzie. To czy zdecydujecie się zapoznać z linią przeznaczenia, jest wyłącznie Waszą decyzją.

WARNING!

Dopuszczamy również możliwość zaznaczenia na liniach przeznaczenia scen, w których, naszym zdaniem, nie powinniście brać udziału np. ze względu na zastrzeżenia, które zgłosicie na etapie ankiety lub tematy, których nie chcecie poruszać na grze. To czy zapoznacie się ostrzeżeniami, to Wasza decyzja, ale prowadzący dane sceny zostaną o nich ostrzeżeni, więc nawet jeżeli nie przeczytacie Waszych linii przeznaczenia, to będą oni w stanie uprzedzić Was przed poszczególnymi scenami. Zapieczętowane linie przeznaczenia będą opatrzone informacją: zawiera lub nie zawiera ostrzeżenia, które mogą pomóc Wam w podjęciu decyzji.

ZASADY GRY

D8 jest grą narratystyczną. Tworząc ją, skupiamy się na tym, by razem z Wami stworzyć jak najciekawszą historię. Zgodnie z opisanymi wcześniej założeniami, gra będzie się składać z pojedynczych scen. Do każdej z nich zostaniecie wprowadzeni przez delegowanego jej Mistrza Gry. Zazwyczaj będą to warunki brzegowe (jak scena się zaczyna, czy jak kończy, jakie jest jej osadzenie w całości historii itp.). Wiele scen będzie mieć swoje własne zasady. Część zasad będzie uniwersalna. Oto one:

Seks. Masaż głowy symulować będzie seks. Jego rodzaj i intensywność będą mówić o tym, jak przebiegał stosunek. Bardziej teatralne odgrywanie może odbyć się jedynie za jasno wyrażoną zgodą zaangażowanych stron.

Przemoc na grze będzie mieć charakter teatralny - czyli od negocjacji między graczami zależeć będzie poziom jej symulacji. Zakładamy, że kontakt fizyczny jest powszechnie akceptowalny, ale nie uznajemy bólu za coś pożądanego. Jeśli zdecydujesz się odgrywać przemoc bardziej realistycznie - upewnij się, że obiekt przemocy również jest na to chętny. To oznacza, że przemoc jako taka nie jest atrakcyjnym sposobem rozwiązywania konfliktów i nie powinna być za taki brana. Jeżeli przemoc będzie

mieć charakter grupowy, prowadzący scenę Mistrz Gry może zdecydować o skróceniu sceny.

Broń na grze będzie ściśle pod kontrolą organizatorów. Będzie rzadka, jednak jej użycie będzie kończyć się sukcesem. Czyli postać uderzona lub postrzelona za pomocą bezpiecznej broni powinna odnieść poważne rany, połączone zazwyczaj z utratą przytomności. Tego wymagamy od graczy będących jej ofiarami. Skutkować to będzie wyłączeniem postaci ze sceny, jednak to do gracza będzie należeć decyzja, jakie będą tego rezultaty w kolejnych scenach (czy wraca do gry, czy ma obrażenia/ślady, czy może postać umarła).

Śmierć. Umieranie na grze zawsze będzie dobrowolne. Czyli to gracz decydować będzie, czy jego postać umarła. Śmierć w naszym założeniu jest atrakcyjną alternatywą. Czasem miło jest umrzeć na grze, szczególnie jeśli kreuje to atrakcyjne zamknięcie historii postaci lub dobrą scenę dla innych. Dla tych, którzy zdecydują się umrzeć, przygotowujemy specjalne doświadczenie, dzięki któremu dalej będą oni częścią gry. Śmierć oznaczać będzie zamknięcie linii fabularnej Twojej postaci, jednak nie będzie wykluczać Cię z dalszego współtworzenia gry.

Życie po życiu polegać będzie na włączeniu się do gry jako NPC. Co to znaczy? Postać, która nie jest głównym bohaterem i pojawia się tylko w wybranych elementach gry. Jest wymyślona przed grą, przez twórców. Ma do spełnienia własną funkcję na grze

Przygotujemy przed grą zestaw scen, które będą dostępne dla graczy jedynie, jeśli gracze pozbawieni postaci zechcą je poprowadzić i w ten sposób wpłynąć na pozostałe przy życiu postaci. Sceny te będą tajemnicą i będzie można zapoznać się z nimi jedynie po śmierci.

JAK BĘDZIE POWSTAWAĆ GRA?

Zakładamy, że D8 będzie dla długofalowym projektem, do którego będziemy mogli wielokrotnie wracać. Przewidujemy możliwość kolejnych odsłon oraz zupełnie nowych edycji. Jednocześnie chcemy podkreślić unikatowość premierowej edycji larpa. To dla Was możliwość współtworzenia świata gry, postaci oraz doświadczeń, z których, mamy nadzieję, skorzystają w przyszłości inni gracze. Zanim przystąpimy do pracy, chcemy Wam przedstawić plan działania.

Dokument projektowy, który właśnie czytacie, to pierwszy etap, w którym liczymy na Wasze opinie. Chociaż nasza wizja jest już bardzo konkretna, to wiemy, że larpy są przede wszystkim dla graczy. Dajcie nam znać mailem, komentarzem na Facebooku, prywatną wiadomością, lub dowolnym innym kanałem, co sądzicie o założeniach gry. Jesteśmy otwarci na opinie, propozycje i sugestie zmian. D8 ma być przede wszystkim larpem dla Was.

Informacje wstępne. Podajemy Wam wszystkie informacje, które są potrzebne do współtworzenia świata i postaci D8. Dokładnie wiemy jak ma on wyglądać i kto ma w nim żyć. Z Waszą pomocą chcemy odpowiedzieć na pytanie: jak do tego doszło?

Świat się skończył, ale nie mówimy Wam, jak to się stało. Nie ustaliliśmy, czy była to epidemia, wojna, katastrofa naturalna czy inny decydujący czynnik. Dopuszczamy możliwość wystąpienia ich wszystkich, ale nie wskazujemy, który z nich miał decydujące znaczenie. Zakładamy, że nie wiedzą tego również postaci na naszej grze. Nie widzimy Was w roli generała wciskającego czerwony przycisk, naukowca pracującego nad

super bronią, czy samozwańczego proroka, który zwiastował apokalipsę. Chcemy, żeby w starym świecie Wasze postaci były normalnymi ludźmi. Mężczyzną, któremu wojskowa blokada nie pozwoliła opuścić miasta. Lekarką, która w ostatnich dniach świata ratowała chorych. Duchownym, u którego ludzie szukali wsparcia. Panią domu, która straciła rodzinę, a może więźniem, który przetrwał apokalipsę tylko dlatego, że przebywał akurat w karcerze. Nikt z nich nie wie, dlaczego skończył się świat, chociaż dopuszczamy możliwość, że odkryją to w trakcie larpa. Informacja ta, jeśli się pojawi, nie będzie stanowić wątku głównego larpa, ale może być tłem dla życia społeczności oraz indywidualnych historii postaci. Chcielibyśmy, żeby każdy zainteresowany miał swoją opowieść na ten temat, którą będzie mógł się podzielić.

Zgłoszenia. Do zebrania Waszych odpowiedzi i koncepcji posłuży nam ankieta zgłoszeniowa, którą uruchomimy przed końcem stycznia 2017. To na jej podstawie przygotujemy listę epizodów i scen, a także postaci, które wezmą udział w grze. Jeżeli otrzymamy wystarczająco dużo zgłoszeń (60-80) nie będziemy prowadzić rekrutacji do gry w inny sposób. Gdyby okazało się, że jest ich mniej, przygotujemy dodatkową listę postaci do wyboru.

Ankieta zgłoszeniowa pozwoli Wam sformułować oczekiwania względem gry, stworzy podwaliny pod karty postaci oraz bazę do projektowania epizodów i scen D8. Otrzymacie również możliwość dołączenia zdjęć i/lub utworów muzycznych (np. link do YouTube), które postaramy się wykorzystać w larpie. Po zebraniu odpowiedniej liczby ankiet rozpoczniemy projektowanie epizodów, scen oraz postaci, które pojawią się na grze.

Zajawki. W czasie 3-4 tygodni po zakończeniu zgłoszeń, planujemy przedstawić Wam pierwsze zajawki epizodów i scen, a po kolejnych 3-4 tygodniach otrzymacie zajawki postaci. Po ich zaakceptowaniu każda osoba otrzyma dostęp do utworzonego dla niej folderu na Dysku Google.

Foldery. W folderach znajdziecie zajawki postaci, a z czasem również pełna karty postaci, ważne dla niej zdjęcia oraz muzyka. Kiedy zakończymy prace nad kartami postaci (wiosna 2017), otrzymacie również możliwość dodawania do folderu własnych treści, które zechcecie stworzyć na potrzeby gry. Liczymy na zdjęcia Waszych postaci sprzed apokalipsy, jej ulubione utwory muzyczne, pamiętniki, notatki, cokolwiek tylko chcecie.

Tworzenie treści ma przede wszystkim pomóc Wam zbudować postaci, ale dopuszczamy możliwość wprowadzenia ich do gry, sprawienia by stały się istotne dla fabuły, a także udostępnienia innym graczom - czasem bez Waszej wiedzy.

Foldery będą aktywne i aktualizowane do momentu rozpoczęcia gry. Jedynym elementem, który na pewno nie będzie ulegał zmianom, a także jedynym, którego znajomość będzie dla Was obligatoryjna, będzie karta postaci. Znajdziecie w niej historię oraz motywację postaci, informacje kim była przed końcem świata oraz jaka jest jej obecna sytuacja.

KARTA POSTACI

Przed apokalipsą / Przeszłość. Z tej sekcji dowiesz się kim była Twoja postać przed apokalipsą. Poznasz jej nazwisko oraz pierwszą literę imienia - Tobie pozostawiamy jego wybór. Dowiesz się jakie były cele i motywacje Twojej postaci, zanim skończył się świat. Przeczytasz gdzie pracowała, jak wyglądało jej życie, czy miała rodzinę.

Po apokalipsie / Ósmego dnia. Najważniejszą dla Ciebie informacją tej sekcji będzie wskazana jedna scena epizodu 1, w której rozpocznesz grę. Dowiesz się w jaki sposób znalazła się w niej Twoja postać oraz co chce w niej osiągnąć. Będzie to jedyna scena, w której narzucimy Ci udział podczas D8. We wszystkich innych momentach decyzja będzie należała do Ciebie. Z tej sekcji możesz, ale nie musisz, dowiedzieć się jak Twoja postać przetrwała koniec świata. W tym drugim przypadku, dopowiedzenie tej części historii pozostawimy Tobie.

Ekwipunek / Co masz ze sobą? Trzecia sekcja będzie zawierała listę ekwipunku, który Twoja postać powinna mieć w pierwszym epizodzie D8. Mogą to być np. zdjęcia lub broń, ale może być coś zupełnie innego. Otrzymasz od nas informacje, czy dostarczymy Ci dany przedmiot, czy też liczymy, że zadbasz o niego samodzielnie. Z wyjątkiem broni, której obecność na grze chcemy ściśle kontrolować, bardzo zachęcamy Was do zabierania ze sobą wszelkich rekwizytów, które pomogą Wam kreować postaci.

Podsumowując: możemy poprosić Cię o zabranie na grę konkretnych elementów ekwipunku; możesz otrzymać konkretne elementy ekwipunku od nas; jeżeli chcemy żeby Twoja postać posiadała broń, to będzie to wyraźna informacja, jeżeli jej nie dostaniesz, to Twoja postać nie może posiadać broni; wszystkie elementy ekwipunku, które wymyślisz, a których nie obejmują powyższe trzy punkty, pozostają w Twojej gestii i masz w nich dowolność.

Co mogę robić podczas gry? / Życie po apokalipsie. Ostatnia sekcja karty postaci, którą otrzymasz z dużym wyprzedzeniem przed grą, to pomysły na działania, które może podjąć Twoja postać w trakcie gry. Na podstawie Twojej ankiety oraz stworzonej dla Ciebie karty postaci postaramy się stworzyć dla Ciebie listę interesujących działań, które będą możliwe do podjęcia podczas gry. Nie będą to obligatoryjne działania, a jedynie luźne pomysły. Możesz, ale nie musisz z nich korzystać.

Czego nie znajdziecie w kartach postaci? Relacji. Nie chcemy narzucać Wam nic z góry. Chcemy żeby wszystko, co łączy Was z innymi na tej grze, zostało zbudowane w jej trakcie. Dzięki temu, mamy nadzieję, takimi powiązaniem będą rządzić normalne życiowe zasady. Przyjaźnie tworzyć się będą tam, gdzie ludzie będą mieć podobne zdanie na temat tego, co ma być zrobione, a konflikty tam, gdzie ludzie będą różnić się w opiniach. Oczekujemy od Was, że świadomie będziecie z tego korzystać.

GDZIE, KIEDY, ZA ILE?

D8 to eksperyment i próba spełnienia twórczych ambicji, zmiany podejścia do dużych larpów, zakwestionowania status quo. To pomysł, który narodził się w naszych głowach w lipcu 2016 roku. Chcemy go przeprowadzić w miejscu, w którym rozmawialiśmy o nim po raz pierwszy i które wydaje nam się najlepsze do jego realizacji - na Festiwalu Innowacji Larpowych DreamHaven.

Udział w premierowej edycji gry będzie wiązał się z wykupieniem akredytacji na konwent, który od 2015 roku odbywa się na Przystanku Alaska w Gliśnie Wielkim w miejsce pamiętnych Hardkonów. Być może zbierzemy osobną akredytację wyłącznie na potrzeby naszej gry, jednak nie przewidujemy, żeby przekroczyła ona 50 zł. D8 będzie trwać łącznie dwa dni (termin w trakcie ustalania).



CHCESZ NAM POMÓC?

D8 to przede wszystkim szalony eksperyment i próba spełnienia twórczych ambicji, zmiany podejścia do dużych larpów, zakwestionowania status quo. Nie jest to projekt komercyjny. Jeżeli podoba Ci się nasz pomysł i chcesz go z nami współtworzyć - zapraszamy! Inaczej niż w większości larpów włączenie się organizację nie musi oznaczać wyłączenia z samej gry. Pomagając nam, będziesz mieć wpływ na kształt tego eksperymentu. Gwarantujemy dużo pracy przeplatanej absurdalnym poczuciem humoru.

www.d8larp.pl | kontakt: d8larp@gmail.com

Jakub Barański & Mikołaj Wicher