

BLOCKBUSTER LARP FANTASY
W KILKU ODSŁONACH

Argos

Kamil Bartczak
Michał Grabowski
Katarzyna Górską
Laura Jankowska
Kasia Kehl
Vendulka Kovacs

Marcin Nurzyński
Annika Olejarz
Marcin Szurpicki
Przemek Szymczak
Marzena Tomkiewicz



DESIGN DOC:
PROJEKT, SKŁAD I LOGO:
STRONA:

Kamil Bartczak,
Katarzyna Kehl
Annika Olejarz
Kamil Bartczak



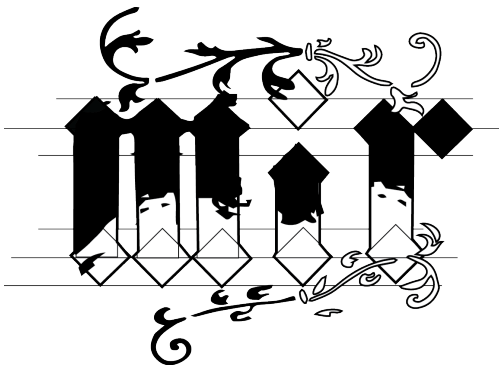
Natenczas wstał z kmiecia kneż i rzekł:
– Idźmy więc do jeziora świętego, niech każdy
z nas weźmie kamyk na znak przysięgi i rzuci
go wobec bogów na dno wody mówiąc, jak
zwykli byli ojcowie nasi: „Jak kamień w wodę,
niech przepadną w niepamięć waśnie
i nieprzyjaźnie nasze.”

Czas na wojnę zwaną pokojem.

Józef Ignacy Kraszewski – Stara baśń



Tankian



MIR został zaprojektowany w jednym celu – spełnienia marzeń i oczekiwań miłośników nastawionych na opowieść larpów fantasy. Obficie czerpie z doświadczeń rodziny gier GEAS, jednak w przeciwieństwie do nich nie jest nastawiony na eksperymentowanie i przekraczanie ograniczeń. Tym razem, zamiast sprawdzać, co nowego może się jeszcze graczom spodobać, chcemy dać im dokładnie to, czego, że chcą. A przynajmniej – to czego chce istotna część z nich.

Najważniejsze założenia jakie postawiliśmy MIRONowi:

BLOCKBUSTER LARP. Gra odbywać się będzie na zamku w Grodzcu, zapewnią będziemy wyżywienie, możliwość noclegu in-game (w warunkach zależnych od statusu postaci), lub w standardzie schroniskowym. Scenografia, rekwizyty i niesamowita lokalizacja sprawią że MIR będzie bliska iluzji 360 stopni.

INDYWIDUALNA PRZYGODA. MIR zachowa indywidualne podejście do postaci gracza. W tym larpie żaden gracz nie będzie zdefiniowany jako „jedynie” członek frakcji, drużyny bądź postać tła. W szczególności dotyczy to postaci niskiego stanu, często traktowanych przez scenarzystów po macoszemu. Nie u nas. Gra chłopem bądź knechtem będzie również związana z indywidualną motywacją, celami, relacjami i przygodami – nawet bardziej bliskimi graczowi i emocjonującymi niż w przypadku rycerstwa.

WPLYW I KONSEKWENCJE. MIR jest przewidziany jako larp z kilkoma (najprawdopodobniej trzema) kolejnymi odstonami. Nie tylko więc Twoja postać będzie kontynuowana na kolejnych odstonach, ale również jej działania będą miały wpływ na przyszłość twoją oraz losy krainy w której toczy się gra. Deklaracje działań postaci pomiędzy odstonami będą istotne dla rozwoju fabuły.

SEKRETY. Założenia gry staramy się zaprezentować tak przejrzysto, jak to możliwe. Gracze będą mieli możliwość pewnego poza-growego wpływu na to, w jakich wydarzeniach uczestniczą (opt-out, opt-in). Niemniej, MIR będzie także posiadał niejawną scenariusz, możliwie subtelnie powiązany z postaciami i wydarzeniami. Będą tu tajemnice do odkrycia, zwroty akcji, które można dzięki pozyskanej wiedzy przewidzieć, sprowokować lub zostać przez nie zaskoczonym. Nie wynika to z naszej chęci manipulowania graczami, a z przekonania, że jednak wielka liczba polskich larpowców lubi gdy ich wiedza jest zbliżona do wiedzy ich postaci.

SYMULACJA ŚWIATA. W tym aspekcie postaramy się pójść dalej, niż ktokolwiek przed nami. MIR będzie powielać nasze podejście do świata gry z GEAS – jego istotna dla larpa część będzie bardzo ograniczona, do kilkunastu – kilkudziesięciu wsi wokół miejsca odgrywanego przez rzeczywisty teren gry. Nie będzie więc tutaj geopolityki, przybyszy z drugiego końca świata, etc. Z drugiej strony, ten lokalny wycinek Znanego Świata odtworzymy w wielu warstwach. Życie polityczne, gospodarcze, mariaże i skomplikowane więzy pokrewieństwa, wiara, nauka, a przede wszystkim – wpływ decyzji graczy na losy krainy – to wszystko znajdzie się w MIRONIE.



DKWDDK. MIR będzie niemal pozbawiony mechaniki, rządząc się zasadą, że umiesz to, co potrafisz odegrać, że umiesz. W ten sposób możliwa jest walka na bezpieczną broń i zjawiska nadprzyrodzone – o ile zostaną przekonująco odegrane przez uczestnika.

PLAY FOR FLOW. Nie wszystkie podejścia do gry, prezentowane przez ogół larpowców, są do pogodzenia w obrębie jednego larpa. W naszym zakładamy, iż nie ma miejsca na podejście play-to-win – dążenie do odniesienia zwycięstwa, w obrębie zasad, bez względu na jakość tworzonej opowieści i wrażenia innych graczy. Nie oczekujemy też gry play-to-lose – dążenia do zniszczenia własnej postaci w imię dramatyizmu opowieści. Naszym założeniem jest play-for-flow, czyli gra zgodnie z charakterem swojej postaci, ze świadomością w jaki sposób snuje ona historię, swoją oraz innych graczy. Grasz ciemny charakter? Nie wahaj się grać wyraźnie i krzywdzić innych. Z drugiej strony, równie przekonująco odegraj scenę swojego upadku i ponoszenia ewentualnej kary. Dzięki temu, nasza opowieść będzie zarówno ekscytująca, jak i przekonująca.

LARP NS. MIR jest larpem narratywistycznym (nastawionym na kreowanie i przeżywanie opowieści) oraz symulacyjnym (nastawionym na przekonujące odtworzenie świata gry i zanurzenie się w nim). Nie jest larpem gamistycznym, gdzie motywacją uczestników jest odniesienie jakkolwiek rozumianego zwycięstwa.

WYBIERZ JAK CHCESZ GRAĆ. W obrębie przyjętych założeń, MIR umożliwi różnorodne style gry. Znajdzie się tu miejsce dla uczestników nastawionych na wątki przygodowe, polityczne lub zanurzenie się w wykreowanym świecie. Będzie obecna w grze religia, rozpięta od głębokiej i heroicznej wiary, do cynicznego świętokupstwa. Nie zabraknie możliwości gry dla myślicieli i filozofów. Tworząc postać gracz ma możliwość „opt-in” – wskazania, w których warstwach gry chce się poruszać. Ma też możliwość „opt-out” – wykluczenia aspektów gry, które go nie bawią. Nie jest to możliwe w stopniu idealnym. Jeżeli z jakichś względów nie lubisz dyskusji o cenach zboża na larpach fantasy, nie możemy zagwarantować, że nie usłyszysz ich podczas MIRu, ponieważ lokalna ekonomia będzie mocno zaznaczona w grze. Możesz jednak zagrać postacią, która tą tematyką się nie interesuje, i nie zostanie „zmuszona” przez predefiniowany scenariusz do uczestnictwa w niej.

LARP EKSTATYCZNY. Chcemy, by MIR miał momenty, w których całkowicie zawładnie uczestnikami. Zawarte w grze dosłowność otoczenia, taniec, muzyka, jedzenie, sen – naszym celem jest pozwolenie graczom na osiągnięcie stanu, w którym wspólnie wykreowana rzeczywistość wciąga całą uwagę i odpowiada za wszystkie wrażenia gracza.

WIELOJĘZYCZNOŚĆ. MIR jest też otwarty na obcokrajowców. Jak przeszłe doświadczenia serii GEAS pokazały, nieznajomość języka polskiego nie stanowi przeszkody w odbiorze gry. Znany Świat zawiera kraje inne niż Antalia oraz krainy inne niż MIR. Jeżeli Twoja postać będzie mówić po niemiecku, to będzie pochodzić z Hammersteinu. Jeżeli po włosku – z Torreno. Angielski zaś jest czymś w rodzaju wspólnego, który każdy może, również w świecie gry, znać.

LARP DLA PEŁNOLETNICH. Nie przewidujemy szczególnie epatowania treściami kontrowersyjnymi, ale przemoc i erotyka na pewną będą w jakimś stopniu obecne w MIRze. Z tego względu traktujemy naszą grę jako przeznaczoną dla uczestników po 18-stym roku życia.

żyjący świat

Akcja larpa odbywa się w ZNANYM ŚWIECIE, uniwersum znanym z larpów GEAS i FANTAZJADA. Całość możecie przeczytać na stronie Fantazjady, jednak dla gry istotny będzie jego niewielki wycinek. Uczestnicy wezmą w swoje ręce losy MIRu – jednej z wielu antalijskich krain. Nasz larp daje graczom moc kształtowania nie tylko wydarzeń, w których biorą udział, ale również świata gry. Długi na trzydzieści kilka mil obszar ziemi nie stanie się ogniskiem ogólnoświatowego konfliktu, areną wielonarodowej bitwy czy miejscem otwarcia międzyplanarnego portalu. W skali larpa gracze będą mieli jednak władzę nad losami MIRu. To, by była możliwie szeroka i pełna jest głównym celem naszych starań jako twórców. Dalsza część dokumentu powie o tym więcej.

W grze jest kilka płaszczyzn, w których toczyć będzie się fabuła, tworzących symulacyjny aspekt larpa:

- SPOŁECZNA – postaci graczy reprezentować będą różne stany, z oddaniem feudalnych zależności. Gra będzie toczyła się w społecznościach najniższej skali – rodzinach. Twoja postać będzie miała rodziców, rodzeństwo, a może i małżonka i dzieci. Chcemy, byś poczuł się nie tylko aktorem w średniowiecznym settingu, ale częścią żyjącej krainy.
- EKONOMICZNA – środki finansowe, dostępne dla danej postaci, zależeć będą od jej stanu posiadania: od tego czy ma dwie morgi pola czy cztery wsie. Każda osada, młyn, pole, widoczne na mapie MIRu, będą miały swojego posiadacza. Zarządzanie ziemiami, napaść na sąsiada bądź utrzymanie pokoju – będą miały wpływ na majątność Twoją i Twoich poddanych.
- POLITYCZNA – więzy hołdu lennego określają zobowiązania postaci, wyróżniają władców i poddanych. Uzyskanie jak najwięcej dla siebie lub osiągnięcie wyższego celu metodami politycznymi będzie istotną warstwą gry dla części postaci. Tak, MIR po części będzie „larpem knujnym”. Dobrym larpem knujnym.
- PRZYGODOWA – pomimo wszystkiego, nie zabraknie możliwości przeżycia przygody z bronią w dłoni.
- INTELEKTUALNO-DUCHOWA. Wiara, nauka i sztuka będą obecne w grze i z całą pewnością nie ograniczone do roli ozdoby. Idee mają wpływ na rzeczywistość, i nie inaczej jest w MIRze. Jeżeli poświęcisz się poznawaniu woli boga, konstruowaniu machin, tworzeniu muzyki czy magii, odcisnie to swoje piętno na tej krainie i jej mieszkańcach.

opowieść o krainie

MIR został zaplanowany jako kampania składająca się z kilku odston. Między nimi będzie czas na podjęcie jakichś konkretnych decyzji przez postacie graczy. Działania graczy podjęte w trakcie larpa oraz późniejsze deklaracje będą miały istotny wpływ na kształt odsłony następnej. Nie mniej, największy wpływ na MIR będą miały wydarzenia, do których doszło w trakcie gry. Kampanii MIR postawiliśmy następujące założenia:

NARRACJA Z DYSTANSU. Poszczególne odsłony projektowane są z perspektywy uczestnika, uwzględniając, np. ograniczenie wiedzy o świecie gry gracza do poziomu wiedzy jego postaci. Wydarzenia pomiędzy odsłonami będą opowiedane jednak z dalszej perspektywy – całej krainy, przepływu pór roku oraz zmian społeczno-kulturalnych. Fabularny czas pomiędzy odsłonami będzie wynosił co najmniej 2-4 lata. Okres pomiędzy kolejnymi larpami nie będzie grą w deklaracje i kontrdeklaracje uczestników, szczegółowo określające przebieg wydarzeń w tym czasie. Ten kilkuletni okres będzie przebiegał torem wyznaczonym przez wydarzenia oraz decyzje podjęte w trakcie trwania larpa oraz, ewentualnie, skorygowane przez dopowiedzenie po grze. Także w tym okresie konsekwencje decyzji społeczno-ekonomicznych podjętych w trakcie gry będą miały szansę się w pełni pokazać.

SAGA CZY OPOWIADANIE

RODZINA

WIĘCEJ NIŻ SYMULACJA. Druga i kolejne odsłony MIRu nie będą jedynie kontynuacją wątków z larpa poprzedniego, kilka lat później. Okoliczności każdej odsłony dobrane zostaną tak, by larp sam w sobie był emocjonującą opowieścią dla uczestników, a dla krainy – potencjalnym momentem przełomowym. Czyli mówiąc prosto, będą to trzy gry ze swoją wyjątkową fabułą ale połączone wątkami splatającymi je w jedną, spójną historię.

BLACKBOX. MIR będzie umożliwiał uczestnikom korzystanie ze sceny blackbox, w której w trakcie gry będzie można odegrać retrospekcje wydarzeń z przeszłości postaci. Wykorzystamy go także przed rozpoczęciem larpa dla poszczególnych grup graczy. Zdajemy sobie sprawę, że okres wydarzeń istotnych dla postaci będzie często wykraczał poza fabularny czas trwania larpa. Blackbox pozwoli uczestnikom przenosić odgrywany czas akcji zgodnie ze swoją opowieścią.

OPOWIEDZIE SWOJA HISTORIĘ. Długi fabularny okres czasu pomiędzy odsłonami i zdystansowana narracja pomiędzy nimi ma jeszcze jeden cel. MIR jest otwarty na tworzenie mniejszych larpów w jego uniwersum przez samych uczestników pomiędzy edycjami poszczególnymi. Chcesz odegrać istotny dla Twojego rodu moment w swoim mieście? Jesteśmy przygotowani, by Ci pomóc, dostarczając materiały związane z settingiem i uwzględnić wydarzenia z Twojego larpa w głównej linii fabularnej MIRu.

MIR projektowany jest jako kampania składająca się z kilku odsłon. To w żadnym wypadku nie oznacza że biorąc udział tylko w jednej z nich, Twoje wrażenia będą ograniczone. Jeżeli bardziej interesuje Cię przeżycie jednej spektakularnej przygody, niż kształtowanie losów krainy, powiedz nam zgłaszając swój udział.

Będziemy mieli role przeznaczone specjalnie dla graczy nie nastawionych na kontynuację. Tajemniczy wędrowiec, wysłannik biskupa, podróżujący rycerz, kaznodzieja – takie role będą na pewno w centrum wydarzeń. To rozwiązanie jest korzystne dla uczestników grających w obu trybach. Postaci dedykowane jednej odsłonie na pewno ożywią akcję, prowokując pewne wydarzenia. Z kolei uczestnicy kontynuujący swoje postaci przez kolejne odsłony dadzą przyjezdnym wrażenie poznawania dobrze znającej się, złożonej społeczności. Bez względu na to czy w chesz w pełni wykorzystać motyw kształtowania losów średniowiecznej krainy i jej mieszkańców, czy wziąć udział w jednym, spektakularnym larpie – MIR jest grą dla Ciebie.

MIR jest niewielkim światem, obracającym się wokół tego, co znane i wokół ludzi, którzy są z Wami na co dzień. Dlatego najważniejszą rzeczą są związki rodzinne, koligacje i ich wpływ na lokalną politykę. Kto jest czyją matką, siostrą lub narzeczoną i jakie w związku z tym wniesie wiano? Czy syn jest dobrą partią albo który rycerz dba o swoich chłopów? Mariaże, sympatie i rodowe waśnie wnoszą ogromnie dużo informacji do gry.

Chcielibyśmy, żebyście grali właśnie na takich relacjach. Żebyście myśleli o sobie, jako o części czegoś większego: rodziny, rodu, lenna itp. już w momencie zgłaszania się na grę. Jaki jest senior rodu i czy będę pierworodnym synem? Jakie relacje mam z braćmi albo siostrami? Jakie znaczenie mają dla mnie sąsiedzi? Czy rodowe waśnie są mi bliskie czy obce? Zależy nam na podchodzeniu do sprawy kompleksowo. Nikt nie jest zawieszony w próżni a to jacy jesteście pochodzi od ludzi, którzy nas otaczają. Dlatego budowanie swojej postaci zaczynajcie od wybrania najbliższych. Ponieważ nikt z Was nie będzie zupełnie sam.

Pomożemy Wam w tym zadaniu na ile będziemy mogli, ale chcielibyśmy, żeby to na Was spoczęła największa odpowiedzialność.

rzadz

RODZINA. Podstawowa jednostka społeczna. Także w MIRE będzie stanowił najważniejszy element Waszego życia. Rozbudowana, wielopokoleniowa albo z wieloma braćmi i siostrami. Szlachecka, kupiecka albo chłopska. Bogata albo biedna. Przemyslcie sprawę.

KAMPANIA A RODZINA. Z racji tego, że MIR będzie stanowił kampanię, to może się zdarzyć (prawie na pewno się zdarzy), że będzie różna liczba graczy na każdej z gier. Czy to znaczy, że nagle dowiesz się o swoim zaginionym synu albo ojcu? Możliwe, ale postaramy się nie wprowadzać zbyt wielu tak dramatycznych scen. Jeżeli sami nie dostarczycie nam gotowych rozwiązań w postaci nieobsadzonych wakatów, sami je stworzymy. Doskonale zdajemy sobie sprawę, że na zjazdach nie można się spodziewać całych rodów. Przecież ktoś musi doglądać ziemi, zwierząt, chłopów czy siedziby rodu. Właśnie takich postaci będziemy szukać, żeby móc je obsadzić na kolejnych grach nowymi graczami. Celem wyjaśnienia: raczej nie pozwolimy graczowi na wcielanie się w dwie różne postacie na dwóch różnych grach.

ZGŁOSZENIA. Może jest ktoś, z kim wiecie, że dobrze się gra? Przyjaciół, kumpela albo ktoś z rodziny, z kim chcielibyście zagrać właśnie związki rodzinne. Zgłoście się wspólnie. To pomoże nam w budowaniu Waszej lokalnej społeczności oraz pozwoli na pełniejsze stworzenie świata. Jeżeli jednak nie ma kogoś takiego? Nie martwcie się, postaramy się o to za Was i włączymy do którejś z rodzin.

WSPÓŁTWORZENIE. Na samym zgłoszeniu się jednak nie skończy. Chcemy Wam pomóc w całym procesie tworzenia. Jeżeli macie jakieś pomysły, śmiało możecie nam je wysłać. Postaramy się wpleść jak najwięcej z tego w fabułę gry. Im więcej będziemy rozmawiać, tym lepsza będzie ta gra dla każdej ze stron.

Postaci graczy mają władzę nad MIREm. Ta kraina podzielona jest na włości kilku rycerskich rodzin, z których część sokołdowana jest wobec jednego seniora. Nwice ma tu innej, ani wyższej, władzy. Oczywiście, wszyscy są poddani królowi Antalii, od czego do roku płacą niewielki podatek, nie ma jednak żadnej instytucji, która wyegzekwowałaby prawo ani wojskowego kontyngentu gotowego do reakcji. Królewska władza nie ma tu gwarancji wykonawczych. Czy ściślej – innych, niż rycerstwo odgrywane przez graczy. W epoce, na którą stylizowany jest setting MIRE, nie ma telefonu na polację. To pan na danej ziemi jest odpowiedzialny za zapewnienie przestrzegania prawa, od czego może ściągać od swych poddanych podatki. Jeżeli tego nie zrobi – nic nie powstrzyma bandytów przed napadaniem na gościńcach. Jeżeli sam zdecyduje się zostać raubriterem i okradać przejeżdżających kupców, to jedynie Amman będzie go mógł powstrzymać. Chyba, że znajdzie się inny rycerz, wystarczająco silny, by wymierzyć zbrojcy sprawiedliwość. Więzy lenna to nie tylko sposób ucisku pospólstwa. To również obligacja szlachcica do zapewnienia bezpieczeństwa w świecie, w którym nikt inny tego nie zrobi.

Podczas larpa zrobimy wszystko, by gracze poczuli zarówno moc i wolność, jak i odpowiedzialność. Chcemy, żeby na własnej skórze doznali jak kruchy jest pokój oraz jakie są konsekwencje jego zerwania. Grając osobę ze stanu rycerskiego będziesz miał swobodę w kształtowaniu relacji z poddanymi

chron

i sąsiadami. Nie ograniczą Cię czynniki niewidoczne na samym larpie – jak wirtualna interwencja wojsk królewskich. Ograniczeniem są jedynie inni gracze, którzy mogą Cię powstrzymać. Pamiętaj też, że zatarg z sąsiadem oznacza dla części twoich poddanych utratę dachu nad głową, spalonego w ramach działania odwetowego, stratę plonów oraz ustanie ruchu kupców i wiele innych przykrych konsekwencji. Zastanów się więc, czy warto działać zbrojnie.

SŁOWO RYCERZA. W MİRze nie ma uniwersalnej władzy, do której można zgłosić krzywdę, i która wyegzekwuje zadośćuczynienie. Jaką w takim razie mają moc układy zawierane pomiędzy ludźmi? Umowy handlowe, czy ugody kończące konflikt? Każdy w MİRze ma swoją reputację. Im wyżej się jest w społecznej drabinie, tym większy jest jej ciężar. Możesz złamać każdy traktat, który podpisałeś, jeżeli jesteś wystarczająco silny. Pamiętaj jednak, że niewielu będzie chętnych, by zawrzeć z Tobą kolejny.

Tak jak postaci graczy mają władzę nad krainą, tak gracze mają władzę nad larphem. MİR opiera się o ideę kreowania gry przez uczestników, zwaną jako *steering*, czy idea bycia „swoim własnym mistrzem gry”. Chcemy, żebyście mieli swobodę kształtowania ważnych wydarzeń, ale robiąc to, myśleli

o całokształcie opowieści. MİR nie jest *sandboxem* – będzie miał złożoną fabułę, w której osadzone zostaną postaci graczy. Jesteśmy jednak otwarci na oddolne inicjowanie ważnych dla fabuły rozwiązań. Jeżeli chcesz dokonać czegoś spektakularnego, co nie było przewidziane przez organizatorów – możesz to zrobić. Pomyśl tylko o tym, jak wpłynie to na jakość gry innych postaci. Jeżeli wierzysz, że twój pomysł wzbogaci opowieść – działaj.

Pamiętaj, że przyjmujemy ideę „*play for flow*” – oczekujemy od graczy konsekwencji w odgrywaniu interakcji i ich skutków. Nie masz obowiązków ściągania na swoją postać kłopotów („*play to loose*”), sądzimy również, że nie zignorujesz wpływu swoich działań na jakość larpa odbieranego przez innych uczestników, w imię odniesienia zwycięstwa („*play to win*”). Wierzymy, że stworzy to historię fascynującą, a co najważniejsze, zbudowaną wspólnie przez nas wszystkich.

Chcemy, aby z kolejnymi odsłonami MİR był opowieścią pisaną przez graczy. Będziemy konstruować scenariusz kolejnych odsłon jako logiczne następstwo działań uczestników, dające im zarówno owoce dotychczasowych wysiłków, jak i niekorzystne ich konsekwencje.

Praca włożona w wykreowanie funkcjonującego, fikcyjnego społeczeństwa nie oznacza, że na MİRze zabraknie miejsca dla ekscytujących przygód i scen walki. Wprost przeciwnie – chcemy uczynić je niezapomnianymi. Pamiętajmy, że w świecie MİRu rycerze i inni zbrojni, odgrywani przez graczy, to jedyne źródło ochrony. Jednocześnie, to także główne źródło zagrożenia.

Jak chcemy, by wyglądała gra zbrojną postacią na MİRze? Przede wszystkim, postać nie będzie jednowymiarowa. Łotr, bohater czy ktoś, kto stara się tylko utrzymać to co ma, jest wciąż człowiekiem. Ma swoich rodziców, motywację, przyjaciół, problemy. Stając zaś do walki, zna jej stawkę. Wie, co chce zdobyć, bądź co chce ochronić. Chcemy, żeby zbudowany świat gry czynił konfrontacje, jej przyczyny i konsekwencje, mocno związanymi z rozwojem fabuły gry.

Zamierzamy wyeliminować możliwość gry zupełnie wirtualnymi bytami, jak np. „fabularnym regimentem żołnierzy, który może przybyć na moje wezwanie”. Zdający do zmobilizowania potencjał militarny graczy będzie niemal dokładnie reprezentowany na larpie. Twoja siła to kilka osób wokół Ciebie, związanych relacjami rodzinnymi bądź lennymi. W walce z innym rycerzem nie masz dodatkowych odwodów.

buduj

Do czego zmierzamy, w prostych słowach? Do tego, że kiedy staniesz naprzeciwko swojego wroga, w ręce będziesz trzymać miecz odziedziczony po swoim ojcu. Na tarczy będziesz miał godło swojego rodu, na ramieniu przepaskę swojej wybranki. A zachowanie wszystkiego, z czego zbudowana jest historia tych przedmiotów, będzie zależało od tego, czy zwyciężysz.

Założenia M1RU nie służą do tego, by wyeliminować sceny walki. Ich celem jest zapewnienie, że będą bardziej desperackie, emocjonujące i epickie, niż do tej pory. W końcu, to ile odwagi jest w stanie wykrzesać z siebie rycerz nie zależy od tego, kto stoi przed nim. Zależy od tego, kto chroni się za jego plecami.

Poczucie wpływu, które chcemy naszym graczom zapewnić, nie będzie iluzją. Od decyzji i działań graczy zależą będą losy krainy, odczuwalne dla wszystkich postaci bez względu na stan. Od uczestników zależą będzie wojna i pokój, zmiany społeczne i losy przyszłych pokoleń. M1R, choć niewielki i położony z dala od miejsc przykuwających uwagę historyków, będzie miał swoich bohaterów i nikczemników. Będzie miał swoje wielkie miłości, te szczęśliwe i te tragiczne. Będzie miał władców, proroków i mędrców. I przede wszystkim – będzie miał przyszłość. Taką, jaką dla niego zbudujemy.

M1R będzie kształtowany przez uczestników, liczymy, że w stopniu dotąd jeszcze nie znanym. Wprowadzenie do gry nacisku na relacje rodzinne nie jest przypadkowe – odstony M1RU opowiedzą historie pokolenia. Mistrzowie będą odchodzić, czeladnicy zajmować ich miejsce. Dokonania rycerzy będą nabierać nowego znaczenia, gdy ich dzieło przejmą ich dzieci.

Jako twórcom, nie zależy nam na obejrzeniu wymyślonej przez nas opowieści zagranej przez uczestników. Chcemy słuchać, patrzeć i podziwiać krainę, którą zbudują. Czy będzie to spokojna i dostatnia kraina? Niebezpieczne miejsce w którym jest miejsce tylko dla najsilniejszych? Czy będzie tam muzyka, taniec i piękno? A może M1R stanie się świątynią, miejscem duchowej odnowy w świecie gdzie religia spłotła się z polityką i wypaczyła? Enklawą wolnej myśli?

A może, gdy nasza opowieść dobiegnie końca, na scenie pozostanie jeden władca pośród zgłiszczy? Ty zdecydujesz.

Warstwa ekonomiczna będzie istotna dla larpa. Nie traktujemy jej jednak, jako odrębnego wątku, alternatywnego wobec np. warstwy przygodowej. Zakładamy, że każda postać w M1Rze jakoś zdobywa pieniądze a, żeby żyć, musi je wydawać. Udział w tym aspekcie larpa dla Twojej postaci może być ograniczony. Jeżeli jesteś knechtem u bogatszego rycerza, warstwa ekonomiczna ogranicza się do kwoty pieniędzy, którą od niego regularnie otrzymujesz. Majętność chłopów zależy od ilości nadanej ziemi i par rąk do pracy, które ich rodzina jest w stanie zmobilizować. Dla rycerzy, na ich sytuację składać będzie się liczba posiadanych wsi, wysokość ściągniętych od chłopstwa podatków, posiadane urzędy, etc. Ekonomia jest elementem spajającym inne warstwy gry. Pieniądze będą potrzebne do wystawienia orszaku, inwestycji w młyny, mosty czy drogi, czy przeznaczenia na sztukę. Ze ściąganiem danin i wydatkami nierozzerwanie związany jest też kościół.

Projektując moduł ekonomii dla M1RU, stawiamy następujące postulaty:

odkrywaj

OGRANICZONA WIEDZA. Postaci, ani gracze, nie będą patrzeć na ekonomię z perspektywy wszechwiedzącego narratora. Na pewno nie zrobimy z larpowej ekonomii gry-w-grze o znanych zasadach, pozwalającej dokładnie przewidzieć zysk, oszacować ryzyko, etc. Sama wiedza, pozwalająca szacować dochody w przyszłości jest w MİRze cennym zasobem. Ile chmielu zbierze się z morgi? To będzie wiedział mniej-więcej gospodarz, który go uprawia, ale nie znajdziemy tej informacji w książkach. Ile warta jest roczna dzierzawa wsi? Warto by sprawdzić, ile udało się z niej ściągnąć podatku w zeszłym roku, jeżeli ktoś się podzieli tą informacją. Albo porównać z ceną, za jaką wynajął wieś znajomy rycerz. Albo oszacować jej wartość porównując areal do własnych włości. Dla gracza, który będzie chciał być dobrym władcą – budowniczym, zdobycie wiedzy o własnej dziedzinie będzie pierwszym krokiem.

CIĄGŁOŚĆ. Ekonomia MİRu będzie istniała i będzie funkcjonować niezależnie od działań graczy. Bez względu na to, czy pan każe czy nie, chłopci na wiosnę obsięją pola, a latem

pójdą na żniwa. Jeżeli gracz zechce ściągnąć podatki, a uprzednio zupełnie nie interesował się swoimi wsiami – jakieś pieniądze uda mu się pozyskać. Gospodarskie oko pozwoli jednak zwiększyć dobrobyt, przekroczyć granicę między przetrwaniem a rozwojem. Jeżeli, jako pan na włościach zignorujesz swoich poddanych, jakoś przeżyją. Jeżeli jednak się nimi aktywnie zainteresujesz, Twoje działania spowodują różnicę, a Tobie zapewne przyniosą dostatek.

LOKALNOŚĆ. MİR stanowi w dużej mierze zamknięty świat. Jeżeli wojna lub susza zniszczą w danym roku plony, a w spichrzach nie będzie zapasów, dojdzie do głodu. Możliwość sprowadzenia żywności z dalszych stron jest ograniczona, a jej cena spowoduje, że większość chłopstwa nie będzie na nią stać.

KONSEKWENCJA. Obfitość plonów, ruch kupców na gościńcu, liczba i zamożność mieszkańców, będą się zmieniać w zależności od działań graczy. Zarówno na korzyść, jak i niekorzyść.

MİR to także miejsce dla idei, odkryć i duchowych olśnień. Tak jak nie traktujemy żadnego uczestnika jako postaci tła, tak żadnego obecnego w larpie motywu nie traktujemy jako fluffu. Średniowiecze, na którym wzorowany jest setting larpa, jest okresem w którym idee i wiara miały wielką moc kształtowania rzeczywistości. Oddanie tego aspektu jest również naszym celem. To, jak będzie kształtowało się spojrzenie na świat postaci, jest dla nas nie mniej ważne, niż jej bezpośrednie działania. W larpie nie zabraknie takich motywów i idei jak:

WIARA I DOBRO. W MİRze jest wielu nikkczemników, wielu nie podążających za nauką kościoła, ale nie ma ateistów. Podejście do religii jest ważnym rysem każdej postaci, choć tylko dla części będzie ono głównym źródłem motywacji. Od cynicznego świętokupstwa, przez spektrum moralnych kompromisów, do głębszej i heroicznej wiary – MİR zawrze dużo możliwych podejść do boga i pozwoli każdemu wybrać swoją drogę. Jeżeli wierzyć będziesz dostatecznie głęboko, zapewne wpłyniesz na swoje otoczenie i zbliżysz rzeczywistość MİRu do swojego ideału.

NAUKA I PRAWDA. W MİRze wiedza jest cennym i niełatwym do przekazania zasobem. Bez systemu dydaktyki uczony, który ją posiadał, jest dla swojej społeczności skarbem. Dla postaci uczonego, czas spędzony na kreśleniu projektów, budowie modeli i szukaniu nowych rozwiązań nie będzie

księga miru

jedynie klimaceniem. Sukces będzie oznaczać poprawę jakości życia mieszkańców MIRu i bogactwo dla tych, którzy nowe projekty wdrażają. Wiesz, co można osiągnąć za pomocą bloczków, dźwigni i kół zębatych? Chcesz wyznaczyć promień krzywizny ziemi? Opracować mechaniczne liczydło, wagę, treubusz, młyn? Wyznaczyć optymalne ceny opcji zbożowych na następne zbiory? Nasz larp pozwoli ci na to. Dostarczymy materiały, i zadbamy, by w razie powodzenia prac, ich wpływ na dynamikę gry był istotny.

SZTUKA I PIĘKNO. Niewielu chyba wątpi, jak wielkie znaczenie ma muzyka, taniec i estetyka dla wrażeń wynoszonych z larpa. W MİRze istotność sztuki zostanie przeniesiona do diegezy gry. Jeżeli potrafisz sprawić, że inni zasłuchają się, lub zaczną tańczyć podczas gry, to te umiejętności zapewnią ci należne miejsce we wspomnieniach mieszkańców, sławę oraz wymierne korzyści. Nie powinno także zabraknąć rywalizacji z innymi artystami bądź twórczej współpracy.

W końcu, pomimo że MİR jest nowym projektem, nie zapomnieliśmy o doświadczeniach z KTO TY? czy GEAS: PIELGRZYMKI. Równoległe powstanie także GEAS: FIRES AT MIDNIGHT. To wszystko larpy, w których świat idei, sztuki i więzi międzyludzkich jest główną płaszczyzną larpa. W MİRze, nie zabraknie możliwości gry w tym stylu.

Jesteśmy tutaj otwarci na pomysły uczestników, i jesteśmy w stanie je wesprzeć organizacyjnie.

- Chcesz odegrać malarzkę i spędzić dzień na tworzeniu fresku? – przygotujemy dla Ciebie odpowiednio kawałek ściany i rusztowanie.
- Chcesz zagrać filozofem? – zadbamy by Twoje prace były znane odpowiednio wykształconym osobom, a dyskusja z nimi związana kształtowała przyszłość MİRu.
- Chcesz grać konstruktorem? – przygotujemy dla Ciebie deski i narzędzia do budowy modelu lub prototypu konstrukcji.

Czekamy na Wasze pomysły, które pozwolą uczynić MİR piękniejszym i mądrzejszym.

Więzy rodzinne, podatki, umowy, traktaty – widzimy już, że skryba na dworze seniora będzie musiał pokryć inkaustem wiele stron. Będziemy prowadzić roczniki tej krainy, w których odcisną się zarówno detale codziennego życia naszych bohaterów, jak i ich największe dokonania. Choćby pod koniec naszej kampanii była ona jedynym, co ocalało, KSIĘGA MİRu będzie przez lata upamiętniać, co zaszło podczas jej spisania.

krzywda

W trakcie larpu dajemy wolność kształtowania jego przebiegu uczestnikom. Tam, gdzie część uczestników inicjuje wydarzenie, inni na nie reagują. Oczekujemy tutaj gry „play for flow”, zgodnego z psychologią postaci, oraz sytuacją, odegrania następstwa wydarzeń. Jeżeli ktoś uderzył Ciebie mieczem, odegraj osobę ranioną, krzycz, tamuj upływ krwi. Nie musisz w takiej sytuacji odegrać dramatycznej sceny własnej śmierci („play to lose”), ani tym bardziej – uznać iż było to drażnienie i kontynuować walkę, licząc że teraz Ty poważniej trafisz przeciwnika („play to win”). Innymi słowy – działania innych graczy mogą wprowadzić Twoją postać w kłopoty, chcemy byś nie bronił się przed tym i odegrał je konsekwentnie, tworząc ciekawą opowieść.

Drugą sprawą pozostaje konstrukcja scenariusza zaplanowana przez organizatorów – ponieważ sekrety. Jako twórcy gry, będziemy inicjować pewne wydarzenia, czy wpływać na tory jakimi może potoczyć się Twoja opowieść. To czasem oznacza wprowadzenie postaci w kłopoty. Tutaj przyjmujemy zasadę, że jeżeli zamierzamy przygotować wydarzenia dla Twojej postaci niekorzystne (za to korzystne dla Twoich wrażeń z gry), to spytamy Ciebie o pozwolenie.

Jak to sobie wyobrażamy? Pomyśl o historii króla Artura, w momencie w którym dowiedział się że Ginewra była mu niewierna i jego dzielny wasal, Lancelot, go zdradził. Taka postać na larpie odgrywać będzie ciężkie dla niej sytuacje. Zamiast uctowania i intryg, otrzyma istotny osobisty wątek, z którego nie ma dobrego wyjścia. Czy można się bawić dobrze, grając taką rolę – oczywiście. W ten sposób można stworzyć niezapomnianą historię i być jej bohaterem. Zakładamy jednak że nie każdy gracz może mieć na to ochotę. Dlatego, planując taki wątek, spytamy uczestnika przed grą, czy ma ochotę na rozgrywkę w tym stylu. Nie każdy kto zgłasza się do gry postacią zbrojcy, ma ochotę odegrać godzinną scenę tortur i egzekucję. Nie każdy kto zgłasza się do roli szlachcianki, ma ochotę odegrać poród z komplikacjami. Szanujemy preferencje graczy, i chociaż zachęcamy do odgrywania możliwie dramatycznych scen, przed intencjonalnym wprowadzeniem takiego motywu, spytamy potencjalnie zaangażowanych graczy o pozwolenie.

kobiercy w zbrojach

Chcemy żeby udział w każdej płaszczyźnie gry M1Ru był otwarty dla każdego uczestnika, bez względu na płeć. Z drugiej strony, chcemy też przekonującego świata gry, średniowiecze jest zaś epoką w której podział ról społecznych pomiędzy kobiety i mężczyzn był wyraźny. W jaki sposób pogodzone zostaną te aspekty?

Przed wszystkim zamierzamy wykorzystać całą wolność, jaką dopuszcza setting. Średniowiecze jest okresem, która daje kobietom więcej wolności, niż większość epok które nastąpiły po nim. Będąc szlachcianką, masz prawo dysponowania swoim majątkiem, dziedziczenia, uczestniczysz w więzach lenna. Nie uciekając się do przykładu Joanny D'Arc znane są przypadki kobiet dowodzących obroną swoich zamków, nie mówiąc o zarządzaniu ziemiami i poddanyimi. Pamiętajmy też, że życie w M1Rze to w dużej mierze walka o zapewnienie podstawowych, z naszego punktu widzenia, środków przetrwania. W sytuacji gdy od wykonanej pracy zależy uniknięcie śmierci głodowej, a od odwagi – przeżycie, sprawy społecznej roli płci schodzą na dalszy plan.

Z drugiej strony, świat M1Ru stawia wymagania swoim mieszkańcom, i są one zależne od płci. Inne są oczekiwania wobec męża, inne – wobec białogłowy. Tej warstwy w grze również nie zabraknie.

bezpieczeństwo

Jesteśmy otwarci, i chętnie widzimy, role kobiece w każdej warstwie gry. Nie ograniczamy w żaden sposób dostępu do ról związanych z polityczną władzą, nauką, czy wątkami przygodowymi i walką. Nie jest to zresztą, w kontekście larpów GEAS, nowością. Chcielibyśmy jednak zachować w przypadku postaci mocno wychodzących ze „standardowego” wizerunku średniowiecznej kobiety, kontekst wyjątkowości. Jeżeli chcesz zagrać kobietę – wojowniczkę, milej będziemy widzieć córkę, która po śmierci ojca chwyciła jego miecz by obronić rodzeństwo, wdowę dowodzącą drużyną poległego rycerza, niż zawodową najemniczkę, czy poszukiwaczkę przygód. Jako kobieta – uczony, wolelibyśmy byś należała do zakonu, a motyw walki o możliwość prowadzenia Twojej działalności w świecie zdominowanym przez mężczyzn był elementem Twojej przeszłości. Kreśląc skrajny przypadek – możesz zagrać kobietę – raubritterkę i bandytkę, wtedy będziemy musieli dobrze uzasadnić w jaki sposób zdobyłaś szacunek w bandzie degeneratów. Cieszymy się na myśl o takiej postaci.

Mimo wszystko, jeżeli chcesz zagrać wyemancypowaną postać i nie kłaść nacisku na walkę płci w swojej historii, to również zapraszamy na naszego larpa.

Chcemy żeby M1R był imprezą bezpieczną dla uczestników i nie widzimy tu innej drogi, niż oparcie się o ich rozsądek i odpowiedzialność. Przyjmujemy następujące zasady:

NIE BĄDŹ DUPKIEM. Złota zasada serii GEAS, zastępująca regulamin imprezy. W M1Rze nie wprowadzamy listy zakazów i nakazów odnośnie tego, jak grać i jak zachowywać się poza grą. Po prostu – nie rób nic, co postawiłoby Ciebie w roli dupka.

NO PAIN. Dopuszczamy fizyczną interakcję pomiędzy uczestnikami, ale nic, co robisz, nie może powodować bólu u innego uczestnika – zarówno fizycznego, jak i psychicznego. Dotyczy to także walki na lateksowe miecze, często mylnie zwane „bezpiecznymi”. Nie określamy dopuszczalnych stref trafień czy sposobu uderzania – jedyny warunek jaki musi spełniać Twój sposób walki, to nie powodowanie bólu u innych graczy. Za efekt podejmowanych przez Ciebie akcji odpowiedzialny jesteś tylko Ty.

SŁOWA BEZPIECZEŃSTWA. W grze funkcjonują słowa bezpieczeństwa, które mogą być użyte by zmienić poziom intensywności odgrywania sceny. „Green” oznacza zaproszenie współgracza do bardziej intensywnego odgrywania danej sceny. „Yellow” to sygnał, że właśnie jesteście na granicy dopuszczalnego kontaktu, możecie na nim zostać, ale osoba z którą grasz nie chce zwiększać intensywności. „Red” wyma-

ga natychmiastowego przerwania odgrywanej sceny. Użycie słów bezpieczeństwa przez graczy musi być bezwzględnie respektowane.

BEZ BRAKUJĄCYCH SCHODKÓW. Nie chodzi tu o stopnie w zamkowych klatkach schodowych, którym niestety zdarza się być wysokimi, wąskimi i wytartymi. Metafora „brakującego schodka” dotyczy zagrożenia oswojonego przez część uczestników i niespodziewanego dla nowych.

Brakujący schodek w domu jest potencjalnie niebezpieczny, ale bywa tolerowany – wszak wszyscy domownicy o nim wiedzą, pamiętają by na schodach zachować szczególną uwagę. Wypadek zdarzyć może się tylko gościowi, nie uprzedzonemu, że w wchodząc na piętro powinien uważać.

Na M1Rze, nie będziemy przez względy towarzyskie, ani jakiegokolwiek inne, tolerować sytuacji w których uczestniczczą w larpie osoba sprowadza zagrożenie na innych, ignoruje słowa bezpieczeństwa, etc. Dajemy naszym uczestnikom wiele wolności, ale z zasadą „nie bądź dupkiem” wiąże się odpowiedzialność.

info

Pierwsza odsłona MTRu odbędzie się w dniach 15-17 KWIEŚNIA 2016 NA ZAMKU GRODZIEC. Termin otwarcia zgłoszeń, koszt uczestnictwa oraz inne, nieporuszone w dokumencie konkretne informacje podamy niebawem – pracujemy, aby uczynić naszą grę tak dostępną, jak to możliwe.

inspiracje

- Kronika Jana z Czarnkowa, Jan z Czarnkowa
- Mabinogion
- Le Morte D'Arthur, Thomas Melory
- Dzieje Tristana i Izoldy
- Trylogia Husycka, Andrzej Sapkowski
- Gra o Tron, G.R.R. Martin
- Saga o Wiedźminie, Andrzej Sapkowski
- Opowieści z Meekhańskiego Pogranicza, Robert M. Wegener



ARGOS.EDU.PL