



Kolaż

O LARPACH INACZEJ

KONFERENCJA LARPOWA KOLA

10-12 LUTEGO 2017, LUBLIN

Kolaż. O larpach inaczej

Konferencja Larpowa Kola 2017

koncepcja, redakcja: Marcin Słowikowski, Dorota Kalina Trojanowska
korekta: Jacek Jakubczak, Anna Jakubowska
ilustracje: Mateusz Bielski, Aleksandra Ososińska
projekt, skład: Annika Olejarz, Marcin Słowikowski
okładka, wersja elektroniczna: Marcin Słowikowski
projekt logo Koli 2017: Annika Olejarz

wydawca
Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki
„Cytadela Syriusza”

WYDANIE PIERWSZE
LUBLIN 2017
ISBN WERSJI DRUKOWANEJ 978-83-63715-52-6



CYTADELA SYRIUSZA



PATRONAT
HONOROWY



PREZYDENT MIASTA LUBLIN
KRZYSZTOF ŻUK



ŚLAWOMIR SOSNOWSKI
MARSZAŁEK
WOJEWÓDZTWA LUBELSKIEGO

based on Aristo. Design by Erick Ragas © StockInDesign

Distributed under license Creative Commons

Abecadło małego larpowca

A to jest autor, co larpy nam pisze,
B to jest bleed – ciągle o nim słyszę,

C jak chambery, co gramy w pokojach,
D – design doc, dopieszczany w znojach,

E – epifania, zasługuje na brawa,
F to jest feedback, co warto go dawać,

G – to jest gracz, co jest najważniejszy,
H jak historia larpów niegdysiejszych,

I jak immersja, cel zimnej wody,
J jak jeepformy, to nie samochody,

K – karty postaci po nocach pisane,
L jak lokacja – coraz częściej zamek,

M – mechanika, co nie gryzie wcale,
N – narratywizm, historie wspianałe,

O jak offtopy, klimatu złodzieje,
P to znów plaża, gdy nic się nie dzieje,

Q – to są questy, co Mistrz Gry je daje,
R to jest rola, co w sercu zostaje,

S – symulacja życia w innej roli,
T jak teoria, sporo jej na Koli,

U – to uznanie jest dla naszej pracy,
W jak współpraca – nigdy dość współpracy!

Y – to jest yellow, z red i green w pakiecie,
Z to zakończenie. Najlepsze na świecie.

Jaki z abecadła morał, kto mi powie?

Larp – dziecinnie proste, grajmy więc na zdrowie!

słowem wstępu / 5

co to jest larp? / Marcin Słowikowski / 7

karta gracza / Malwina Otto, Mikołaj Wicher / 8

immersja w 4 prostych krokach. jak wykreować postać, która zapadnie w pamięć / Agnieszka Pilc / 9

magiczny krąg larpa / Kamil Bartozak / 11

jak grać naukowca na larpie i nie brzmieć głupio / Aleksandra Kiebasz / 14

karta postaci – niezbędne minimum / Argos / 17

design document. co to jest i do czego służy / Dorota Kalina Trojanowska / 18

humor na larpach i larpy humorystyczne / Kamil Rauch / 20

edu-larp w klasie / Marta Szmigiel / 22

nanolarpy DIY / Mikołaj Wicher / 23

larpowe wzorce projektowe / Bartosz Bruski / 25

tort czy perfuma. krótki traktat o istocie gry larpowej w kompozycji kontekście / Piotr Milewski / 27

praktycznie o settingu / Robert Jurczyk / 29

3 proste sposoby na budowanie fabuły / Bartosz Ziolo / 31

narysuj mi larpa. o zastosowaniu grafów w projektowaniu / Bartosz Bruski / 35

larp i jeepform – 2 strony tego samego medalu / Mariusz Kapczyński / 37

historie i zasady. krótka historia myślenia o jeepformach / Katarzyna Kehl / 38

tajemnica poliszynela / Marcin Słowikowski, Dorota Kalina Trojanowska / 40

magiczny trójkąt GNS / Mikołaj Wicher / 42

act, bleed, command, plot i think. 5 typów rozgrywki / Malwina Otto, Marcin Słowikowski / 45

nie ufaj gawędziarzowi / Dorota Kalina Trojanowska / 46

larp instant. przepis na dobrą grę w 14 krokach / Jakub Barański / 49

po co ci NPC / Aleksandra Tomicka-Kaiper / 52

larp design cards / Mikołaj Wicher / 53

wartość zwrotna. sztuka dawania feedbacku / Annika Olejarz / 58

do czego służy scenariusz print&play / Dorota Kalina Trojanowska / 60

upór i kreatywność. jak zdobyć wsparcie przy organizacji larpa / Andrzej Pierzchała / 61

13 przykazań logistyka / Ida Pawłowicz / 62

ostateczna ściągą zagłady +2. do zarządzania wolontariuszami / Agata Świstak / 64

77. 7 larpowych cnót i grzechów głównych / Piotr Milewski / 66

w pętach gram. mój larpowy pentagram wyjazdowy / Jakub Barański / 67

larpy jak narkotyk / Natalia Rożek, Marcin Słowikowski / 68

o autorach / 69

Kilka tygodni temu rozpoczęliśmy najlepszy rok w historii polskiego larpingu. Kolejny. Nie boję się tego przyznać. Można to odbierać jak zabawny wpis rodem z Internetu, ale ja odczuwam ogromną satysfakcję. Choć nie raz już można było usłyszeć lub przeczytać, że czas larpowych eksperymentów i poszukiwania nowych rozwiązań się skończył, to wydaje mi się, że jest inaczej. Wciąż pokonujemy nowe bariery i przesuwamy granice. Zараżamy się ideami i mobilizujemy nawzajem do pracy. Zmieniamy perspektywę i pokazujemy nowe możliwości. Nieustannie wymieniamy się wiedzą i chociaż czasem różnimy między sobą, to wciąż możemy się od siebie uczyć. Mam nadzieję, że te wszystkie rzeczy będziecie mogli robić również w Lublinie podczas szóstej Konferencji Larpowej. Proponujemy Wam kilka nowości, pewne rzeczy chcemy postawić na głowie, tchnąć w nie trochę nowej energii. Zmieniamy larpowych siebie i próbujemy zachęcić do tego również Was. Nasze cele pozostają jednak niezmiennie: inspiracja, innowacja, integracja.

Udanej Koli w Lublinie!

Jakub Barański

Koordinator Koli 2017

To wspaniałe, że z Koli zawsze możemy przywieźć coś więcej niż tylko wspomnienia, pomysły i energię do działania. Dzięki konferencji, mamy pięć obszernych treściowo i bogatych merytorycznie zbiorów tekstów, poświęconych naszemu hobby. Tekstów przekrojowych, problemowych, eseistycznych. Nierzadko opatrzonych długimi listami bibliografii i ludografii. Łącznie ponad 500 stron larpowej wiedzy! Ten jest szósty. W myśl hasła tegorocznej Koli – zupełnie inny niż poprzednie. W odświeżonym kształcie i szacie graficznej. Zamiast kilkunastu okazałych artykułów, wymagających czasu i skupienia, dajemy Wam złożony z ponad trzydziestu mikroform *Kolaż*. Znajdziecie w nim krótkie artykuły, felietony, notki, infografiki, schematy – staraliśmy się wspólnie z autorami znaleźć dla poszczególnych tekstów odpowiednią, zwięzłą i atrakcyjną formę. Mam nadzieję, że będą w stanie rodzić nowe pomysły, zmieniać punkty widzenia i poszerzać larpowe horyzonty. Traktujemy je jako punkt wyjścia do przemyśleń, dyskusji, licznych larpowych projektów.

Inspirującej lektury!

Marcin Słowikowski

Redaktor publikacji

co to jest
LARP?
MARCIN SŁOWIKOWSKI

Tyle odpowiedzi, ilu larpowców; wiele padło w dyskusjach, artykułach, pracach naukowych, na stronach projektów i Wikipedii... Najczęściej definiujemy je przez analogię – podobnie jak niniejszy schemat, ukazujący elementy wspólne oraz podobieństwa larpów do innych dziedzin aktywności ludzkiej. Nie samymi larpami człowiek żyje.

**GRA
ZABAWA**

CAŁKOWICIE
ABSORBUJE

CEL SAM
W SOBIE

AGON
współ-
zawodnictwo

SPONTA-
NICZNOŚĆ

PORZĄDEK
I REGUŁY

KSZTAŁ-
TOWANIE
POSTAW

ROZWIJANIE
UMIEJĘTNOŚCI

DOŚWIAD-
CZENIE

PRAKTYKA

**METODA
EDUKACJI**

PRZEKAZ
WIEDZY

KOMUNI-
KACJA

NOŚNIK
INFORMACJI

MEDIUM

TREŚĆ

INTER-
AKCJA

FABUŁA

NARRACJA

NOŚNIK
WARTOŚCI

TEATR

ODGRY-
WANIE
RÓL

SZTUKA

WYWOŁANIE
EMOCJI

MASKA
I PRZEBRANIE

FIRST
PERSON
AUDIENCE

IMPRO-
WIZACJA

PRO-
TAGONISTA

KREACJA

TWÓRCZY
CHARAKTER

WALORY
ESTETYCZNE

SCENO-
GRAFIA
REKWIZYTY

UMOWNOŚĆ
ZNACZEŃ

RYTUAŁ

RYTUAŁ
PRZEJŚCIA

UCZEST-
NICTWO
I ZAANGA-
ŻOWANIE

KATHARSIS

ŚWIA-
DOMOŚĆ
GRY

ŚWIADOMY
WYBÓR

BUDUJĄ
PRZYNA-
LEŻNOŚĆ

ILINX
zaburzenie
zmysłów,
oszołomienie

POZA
„ZWYKŁYM”
ŻYCIEM

ZAWIESZENIE
NIEWIARY

MOC
SPRAWCZA

ODRĘBNOŚĆ
CZASU
I MIEJSCA

POZA
„ZWYKŁYM”
ŻYCIEM

ZAWIESZENIE
NIEWIARY

RYTUAŁ

RYTUAŁ
PRZEJŚCIA

UCZEST-
NICTWO
I ZAANGA-
ŻOWANIE

KATHARSIS

ŚWIA-
DOMOŚĆ
GRY

ŚWIADOMY
WYBÓR

karta gracza

MALWINA OTTO
MIKOŁAJ WICHER

>> gracz

cele:

(co chcę osiągnąć, grając tę postać)

oczekiwania:

(np. jakie wątki i sceny chcę grać)

obawy:

(np. jakich wątków i scen nie chcę grać)

umiejętności:

(które wykorzystam/rozwinę na tej grze)

wiedza:

(co muszę wiedzieć/czego się nauczyć)

>> larp

data:

rodzaj/typ:

(np. chamber, freeform, terenówka)

konwencja:

(np. współczesność, fantasy)

setting:

(np. Gra o Tron, Cyberpunk 2020)

model GNS:

(gamizm, narratywizm, symulacjonizm)

jedno zdanie o grze:

>> wkład własny

flipped larp:

(nie tylko zagram, pomogę też MG w...)

steering:

(zagram tak, by budować
innym graczom świetne sceny, np.)

SZYBKA INSTRUKCJA

1. Wypełnij przed larpem sekcje: *gracz*, *larp*, *wkład własny* i *postać*.
2. **Dziel się.** Przekaż swoje oczekiwania i obawy Mistrzowi Gry i współgraczom przed grą.
3. Po larpie wypełnij sekcję *ewaluacja*.
4. **Ucz się.** Przemyśl, co zadziało, a co nie i dlaczego. **Graj świadomie.**

>> postać

imię:

przynależność:

(np. frakcja, rodzina)

archetyp:

(np. mędrzec, wojowniczką, wędrowiec)

cecha rozpoznawcza:

(tik, nawyk, akcent, sposób chodzenia)

typowe zachowanie:

(co zrobię, nie wiedząc jak się zachować)

artefakt:

(rekwizyt, element stroju, dźwięk, zapach)

jedno zdanie o postaci:

>> ewaluacja

mocne strony larpa:

słabe strony larpa:

nauka z tej gry o larpach:

nauka o sobie samym:

moja najlepsza relacja:

(co sprawiło, że była dobra)

moja najlepsza scena:

(dlaczego była dobra, jak do niej doszło)

najlepsza postać:

(dlaczego, czego mogę się od niej nauczyć)

jak oceniam własną grę:

(jakie czynniki miały na to wpływ)

co zagrało dobrze:

(co można powtórzyć)

co nie zagrało:

(jak można to zmienić)

Tę stronę można kopiować tylko do użytku własnego.

● AGNIESZKA PILC

immersja w 4 prostych krokach

czyli jak wykreować postać, która na długo zapadnie w pamięć

Wielu graczy spotyka się z dużym problemem:

jak wymyślić postać na larpa, aby być a nie odgrywać?

Odpowiedź na to pytanie jest w gruncie rzeczy dość prosta. W tym artykule opowiem Wam o sposobach, z których można skorzystać, żeby zapewnić sobie (i innym) niesamowite interakcje i przeżycia.

Wyobraźcie sobie, że czytacie wciągającą książkę lub oglądacie świetny film, w którym występuje pewien bohater. Może to być osoba, do której poczujecie natychmiastową sympatię albo taka, która będzie Was drażnić. Nieważne, czy jest zła czy dobra – ważne, abyście mogli się z nią w pewien sposób zidentyfikować. Właśnie to najczęściej zakotwicza nas w fabule, sprawia, że nie możemy oderwać oczu od filmu czy przestać czytać książki.

Zastanówcie się, czemu się z nią identyfikujecie. Czy dlatego, że jej przeżycia podobne są do Waszych? Może macie wspólne cele albo problemy? Może te same rzeczy wywołują w Was identyczne emocje (niechęć do przebywania w zatłoczonym autobusie, lęk przed pajakami, zawód miłosny)? Takie właśnie rozkładanie postaci na czynniki pierwsze pozwoli Wam zrealizować marzenie każdego gracza, czyli kompletną immersję w postać. A to z kolei jest droga do bardzo udanego larpa.

W tym celu podzielimy swoją postać na cztery obszary: **głowę, serce, duszę i ciało**.

Głowa, bo to działanie czysto intelektualne. Na tym etapie analizujemy naszą postać na poziomie zupełnie świadomym. Jakie ma cele? Co ją napędza? Z jakimi problemami się boryka?

Określenie celów naszej postaci to rzecz zupełnie podstawowa i zazwyczaj podana na tacy przez twórców scenariusza. Uzyskanie potęgi czy władzy. Zemsta na kimś. Zdobycie jakiegoś przedmiotu. Jak będziemy pewni, co chcemy osiągnąć, możemy płynnie przejść do kolejnego kroku...

...Zastanowienia się, dlaczego chcemy coś osiągnąć. Pożądamy władzy, czy jej zdobycia oczekuje od nas jakaś osoba bądź frakcja? Chcemy się zemścić na kimś, bo skrzywdził nas lub bliską nam osobę, czy to wymóg honoru? Pragniemy zdobyć ten przedmiot w imię najważniejszej dla nas idei czy z pobudek egoistycznych?

I lecimy z pytaniami dalej, aż odnajdziemy tę główną myśl, która napędza naszego bohatera. Podstawowy powód, dla którego robi to, co robi. (By lepiej zilustrować ten problem, polecam obejrzeć serial *Westworld*.)

Wiemy, co nas napędza – zastanówmy się, dlaczego dotąd nie udało nam się tego czegoś osiągnąć? Co stanęło na przeszkodzie? Poznamy dzięki temu nasze rozterki. Czy to jakaś słabość charakteru, niedoświadczenie, działanie osób trzecich – pozwoli nam to stwierdzić, z czym boryka się nasza postać i z czym być może będzie musiała się zmierzyć.

Głowa

Sami widzicie, jak nieograniczone możliwości nam to zapewnia. Im dokładniej to przeanalizujemy, tym silniejsze podstawy naszych postaci zbudujemy i tym ciekawiej będzie się grało.

Tym samym mamy stworzony rdzeń naszej postaci. Na tym możemy budować już tak zwane ozdobniki.

Serce

Jak się nietrudno domyślić, chodzi o przypisanie naszym celom potrzeb i emocji. Każda nasza motywacja lub cel ma zupełnie inny odcień. Podam kilka przykładów, zupełnie niezobowiązujących.

Chęć zdobycia władzy >> potrzeba zaspokojenia swojego ego >> lęk/niedowartościowanie.

Żądza zemsty >> poczucie straty lub zdrady >> ból/gniew

Zdobycie przedmiotu >> poczucie misji bądź sprawiedliwości >> wiara/dyscyplina

Ciało

Ciałem postaci nazywam to, co w pierwszej kolejności zauważą współgracze. W poprzednich dwóch etapach wyobraziliśmy sobie dokładnie, jak nasza postać wygląda w środku. Teraz spójrzmy na siebie z zewnątrz.

- Jak wygląda nasza postać? W co powinna być ubrana? Ma cechy charakterystyczne? Jakie i jak je osiągnąć? Może poprzez makijaż albo charakterystyczną pokrywającą defekty?

- Czy postać ma jakieś charakterystyczne zachowania? Może sepleni albo utyka? Dziwnie się śmieje? Ma tiki i charakterystyczne gesty?

- Jak i jakie wyraża emocje?

Poobserwujmy się w lustrze naszego umysłu (albo dla hardkorów, w prawdziwym). Brawo! Oto stworzyliście sami siebie, czyli postać, którą będziecie na najbliższej grze! To jednak nie koniec, przejdźmy do ostatniego ważnego zagadnienia. Jak to, kurde, zagrać?

Dusza, bo w sercu postaci tkwi wewnętrzny głos, największa przeszkoda i najsilniejszy sprzymierzeniec każdego gracza: my sami. I niezależnie od tego, jak zbudujemy głowę, serce i ciało postaci, obudowujemy to zawsze wokół nas samych.

Dlaczego to największa przeszkoda? Każdemu na przeszkodzie w odgrywaniu idealnej postaci staje własny charakter. Chyba, że gracie dokładnie tę osobę, którą jesteście, ale zakładam, że jeśli doczytaliście do tego momentu, to jednak chcecie czegoś więcej. Zagrać kogoś, kim NIE jesteście. Albo przynajmniej nie do końca.

Dlaczego to największy sprzymierzeniec? Bowiem, mając dobrze stworzony rdzeń swojej postaci, będziemy wiedzieć, jakie cechy charakteru musimy stłumić, a jakie przerysować. I będzie to łatwiejsze, niż Wam się wydaje. Ludzie mają naprawdę potężną pamięć emocjonalną. Możecie sobie wyobrażać emocje, a Wasze mózgi zrobią za Was resztę roboty.

Wystarczy sobie przypomnieć, jak byliście przestraszeni, by poczuć strach. Albo wyobrazić to, że się boicie. Wyobrazić sobie, że jesteście pewni siebie. Wyobrazić sobie gniew. Przy dobrze przeanalizowanej i zbudowanej postaci to nie powinno być trudne. A kiedy zobaczycie, jak inni reagują na Waszą postać, na jej wygląd i zachowanie, uwierzenie, że jesteście tą postacią w tej dokładnie chwili, będzie proste jak nigdy dotąd.

Dusza

Udanej gry i do zobaczenia na szlaku!



magiczny krąg larpa



Magiczny krąg larpa to wrażenie, że jest się „w grze”.

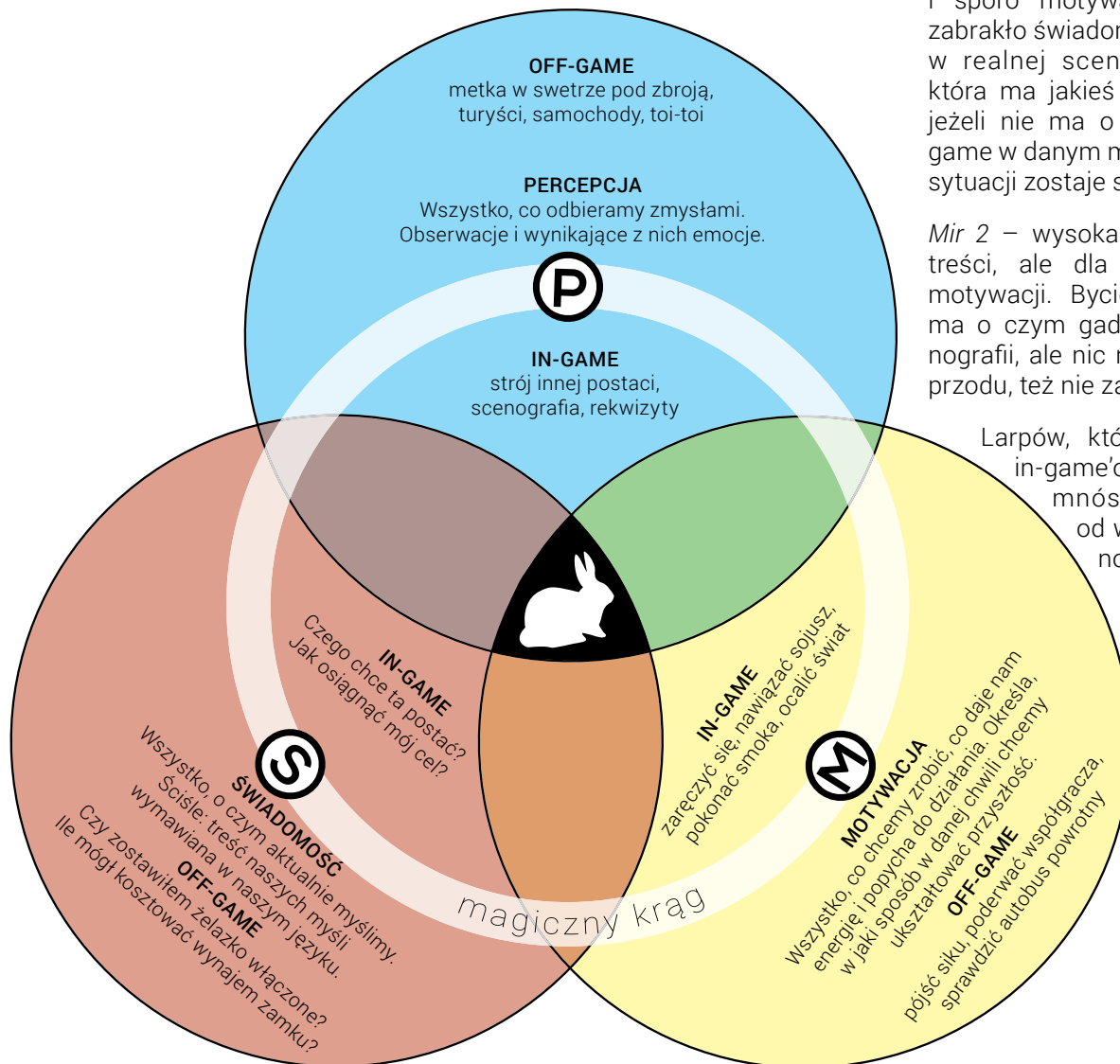
Mindset, w którym nasze działania mają znaczenie w wymyślonym świecie, obserwacje tłumaczymy sobie przez pryzmat settingu, podążamy za wykreowaną motywacją naszej postaci. Innymi słowy: krąg rytuału, jakim jest larp.

Jego istnienia nie musimy sobie uświadamiać, ale bardzo wyraźnie odczuwamy, jeżeli zostanie naruszony. Turyści na zamku, offtopowanie, powergamizm – te rzeczy irytują, bo naruszają wspólnie wykreowany magiczny krąg. Wspólnie uzgodnioną umowność znaczeń. Uderzają prosto w immersję.

Mindset to wszystko, co w danej chwili ma w głowie uczestnik. Nie można jednocześnie czuć dwóch rzeczy ani myśleć o dwóch rzeczach i w zasadzie nie można jednocześnie chcieć dwóch rzeczy. Proponowany tutaj model tworzy mapę wszystkiego, co może się dzieć w głowie uczestnika w jednym szczególnym momencie. Sądzimy, że zastępując te elementy treścią larpa, możemy osiągnąć tę tak poszukiwaną najgłębszą immersję, króliczą norę.

Mindset to percepcja, świadomość i motywacja. I to wszystko. W naszej głowie nie dzieje się nic, co nie należałoby do jednej z tych kategorii. Z dokładnością do poziomu użyteczności tego modelu. Każdy z tych punktów stanowi środek okręgu, którego część jest wewnątrz magicznego kręgu larpa (in-game), a część jest poza nim (off-game).

Teza 1: dla możliwie pełnej immersji, nie wystarczy zapewnienie graczowi 2 z 3 – każdy jego element mindsetu musi być włączony w grę.



Ostatnio popełnione błędy:

On The Road – pełna percepcja i sporo motywacji in-game, ale zabrakło świadomości. Samo bycie w realnej scenografii postacią, która ma jakieś cele, to za mało, jeżeli nie ma o czym myśleć in-game w danym momencie. W takiej sytuacji zostaje się dalej graczem.

Mir 2 – wysoka percepcja i dużo treści, ale dla niektórych mało motywacji. Bycie postacią, która ma o czym gadać w realnej scenografii, ale nic nie popycha jej do przodu, też nie zapewnia immersji.

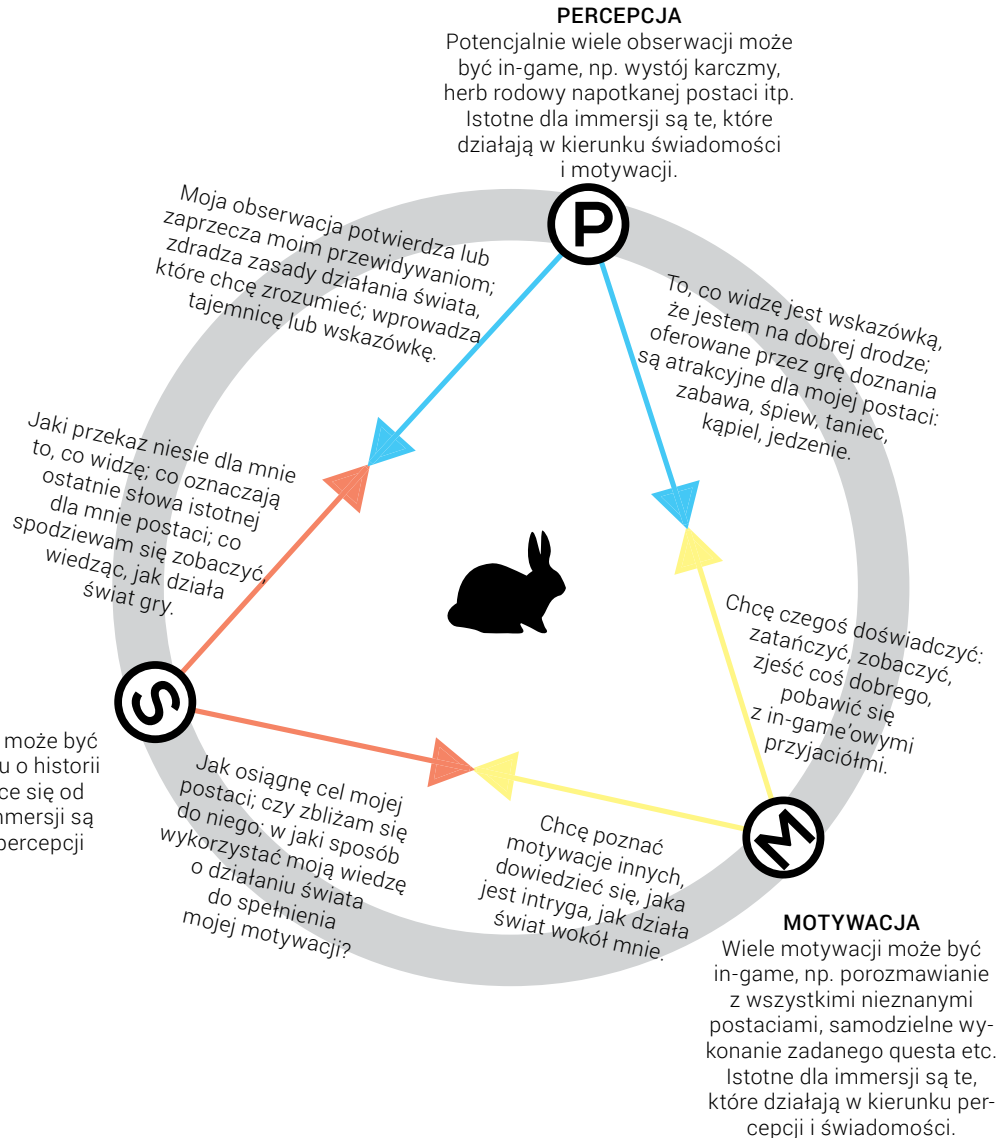
Larpów, które nie zapewniły in-game'owej percepcji jest mnóstwo. Zaczynając od wszystkich ze scenografią ze sznurka.

Teza 2: nie jest możliwe osiągnięcie immersji bezpośrednio – przez intensywne myślenie, że chce się być zaimmersjonowanym. Jeżeli mamy trzy elementy mindsetu, to gracza możemy ciągnąć do środka diagramu, króliczej nory, tylko dotykając go w tych trzech obszarach.

Immersję można osiągnąć projektując larpa tak, by elementy mindsetu nawzajem na siebie oddziaływały. Na diagramie pokazują to strzałki.

Wiele elementów percepcji, motywacji i świadomości może być in-game. To, czy są na osiach, odpowiada na pytanie: „Czy są istotne dla gry i wrażeń uczestnika?”

ŚWIADOMOŚĆ
Potencjalnie wiele przemyśleń może być in-game, np. opowiadanie fluffu o historii świata, small-talki zaczynające się od „Witaj panie” itd. Istotne dla immersji są te, które działają w kierunku percepcji i motywacji.



ALEKSANDRA KIEBASZ / jak grać naukowca na larpie i nie brzmieć głupio

Jeśli nie jesteśmy
naukowcami.
Jeśli jesteśmy,
nie ma problemu.

To, że w normalnym życiu jesteś tancerzem, piekarzem albo junior brand developerem, nie znaczy, że nie możesz poczuć się jak prawdziwy geniusz, naukowiec rozwiązujący tajemnice wszechświata czy szalony wynalazca-inżynier.

Od tego są larpy! Więc jeśli masz w planach zagrać taką postać, a nie masz pojęcia, jak się do tego przygotować, śpieszę z pomocą. Artykuł to kilka przydatnych wskazówek, trików i ciekawostek, które pomogą Ci nie tylko być bardziej wiarygodnym, ale także lepiej wczuć się w umysł ściśły.

{ PRZYDATNE POJĘCIA }

NAUKOWIEC: teoremat, hipoteza, teza, uogólnienie, empirycznie, deterministycznie, konfirmacja, falsyfikacja, twierdzenie, weryfikacja, jednoznaczność, pojęcie, definicja, aksjomat, analiza, doświadczalnie, zasada, statystyka, pojęcie pierwotne, środowisko, próba kontrolna, dokładność, dane, czynnik losowy, dogmat, oddziaływanie

INŻYNIER: łożysko, wał, tłok, korba, przekładnia, oś, moment obrotowy, ramię, ruch obrotowy, ruch posuwisto-zwrotny, prowadnica, cylinder, tuleja, zawór, dźwignia, tarcie, siła, bezwładność, dyssypacja, pasowanie, wytrzymałość doraźna i zmęczeniowa, rozszerzalność temperaturowa, moduł Younga, odkształcenia sprężyste i plastyczne, wyboczenie

{ TIPS & TRICKS }

- * Jeśli gra toczy się w rzeczywistym (lub zbliżonym do rzeczywistego) settingu i masz trochę czasu – przygotuj się! Poczytaj o wynalazkach z tamtego okresu.
- * Jeśli grasz larpa w settingu fantastycznym, możesz:
 - * Przyjąć zasady działania fizyki/matematyki/magii z jakiegoś znanego Ci uniwersum. Dzięki temu nie wszystko trzeba będzie improwizować.
 - * Jeśli prowadzący dadzą Ci tak dużą swobodę, zaplanuj sobie, jak to działa! Wymyśl jakieś szalone urządzenie i podporządkuj mu całą fizykę. Na przykład: udało Ci się złamać zasady termodynamiki i zbudować perpetuum mobile.
- * Boisz się, że zabraknie Ci języka w gębie i zapomnisz swoje skomplikowane teorie – zrób ściągę. Klimatyczny wykres, schemat urządzenia, kartka z wzorami albo po prostu książka czy notes z zapisanymi w środku podpowiedziami pomogą Ci budować postać i wspomóc się przy opowiadaniu o Twoich badaniach czy teoriach! Sytuacja win-win.
- * Inni nie przyszli na larpa po to, żeby wytykać Ci błędy. Nie martw się, że ktoś na larpie zna się na czymś lepiej niż ty. Po to gramy w te udawane ludziki, żeby móc być fizykami jądrowymi, nawet jeśli w realnym życiu jesteśmy historykami sztuki.
- * Przygotuj się na to, że w trakcie gry ktoś postawi Cię przed zadaniem wytlumaczenia czegoś publice lub zbudowania jakiegoś urządzenia – tutaj przydadzą się dobre rekwizyty! W miarę możliwości weź ze sobą jakieś narzędzia, śrubki, a najlepiej coś, co świeci, wydaje dźwięki i wygląda efektownie.
- * W naukowym świecie niezbędne są eksperymenty! I to często eksperymenty powtarzane wielokrotnie. Może przeprowadzisz jakieś proste doświadczenie w trakcie larpa? Choćby banalne wytwarzanie i spalanie wodoru, który na larpie może grać jakąś nową, nieznaną nauce substancję!

{ SZALONE TEORIE }

3 teorie z historii nauki – ku inspiracji.

Perpetuum mobile

Hipotetyczna maszyna, która wbrew zasadom fizyki miałaby działać w nieskończoność. To urządzenie, które wytwarza więcej energii niż samo zużywa (perpetuum mobile pierwszego rodzaju – sprzeczne z pierwszą zasadą termodynamiki) lub pracuje ze sprawnością 100%, zmieniając całą dostarczoną energię na pracę (perpetuum mobile drugiego rodzaju, sprzeczne z drugą zasadą termodynamiki).

Eter

Pod koniec XIX wieku nie do przyjęcia było twierdzenie, że wszechświat wypełnia „nic”, czyli próżnia. Powstała więc teoria eteru – ośrodka, w którym miałyby się rozchodzić fale elektromagnetyczne i światło (które wtedy nie było za taką uznawane). Wielu ekspertów popierało teorię eteru i upadła ona dopiero wraz z powstaniem szczególnej teorii względności.

Flogiston

Teoretyczna substancja wywodząca się jeszcze z koncepcji alchemicznych, według których miała znajdować się m.in. w węglu, drewnie i metalach nieszlachetnych. Gwałtowna utrata flogistonu oznaczała spalanie, powolna – rdzewienie. (Dzisiaj wiemy, że w tym przypadku teoria jest częściowo prawdziwa, proces spalania i rdzewienia to po prostu utlenianie z różną szybkością.)

{ TAK }

To pozwoli Ci być bardziej wiarygodnym

- ✓ Bądź pewien! Jeśli musisz zmyślać, to zmyślaj i broń swojej tezy. Jeśli grasz naukowca, to najpewniej Twój status społeczny obroni ją za Ciebie.
- ✓ Jeśli bardzo, bardzo nie chcesz z kimś dyskutować na naukowe tematy i nie potrafisz się wybronić rzeczowymi argumentami – ucieknij w emocje. Unieś się oburzeniem, że ktoś śmie kwestionować Twoje genialne teorie albo utnij dyskusję z pogardą dla kogoś, kto nie rozumie Twojego geniuszu.
- ✓ Używaj słów-kluczy. To słowa, które zadziałają zawsze, więc wplataj je do rozmowy, wymawiaj swobodnie, jakbyś opowiadał o kartoflach. Używaj tych słów także w zwyczajnych konwersacjach! Jeśli grasz naukowca, to korzystanie z długich słów jest wskazane w dowolnej sytuacji.
- ✓ Odwołuj się do (nawet zmyślonych) teorii i badań! Twierdzenia i teorie naukowe często określa się albo nazwiskiem ich twórcy, albo tym, czego dotyczą. Na przykład: „Przecież już kilka lat temu dzięki równaniom Firlreja udowodniono, że istnieje piąty stan skupienia!”.
- ✓ Jeśli grasz umysł ścisły, to spróbuj używać twardych, określonych wartości – także w rozmowach niezwiązanych z nauką. Zamiast „część” mów „połowa”, „ćwierć”.

{ NIE }

Tego nie rób na grze

- ✗ Jeśli nie chcesz brzmieć komicznie, to nie staraj się na siłę przypomnieć sobie i używać prawdziwych nazwisk. Lepsza jest „teoria Smitha-Kowalskiego” niż „twierdzenie Pitagerusa”.
- ✗ Nie odwołuj się do zupełnie zmyślonych, dziwnie brzmiących tytułów. Jeśli chcemy powołać się na wymyśloną teorię, to lepiej żeby to były „teoremat Nernsta” i „zasada ekwipartycji energii”, niż zupełnie abstrakcyjna książka *Kreatoremium*.
- ✗ Nie zapominaj, że jesteś naukowcem, nawet jeśli akurat nie robisz nic związanego z nauką. Jedząc śniadanie rozważaj, w jaki sposób dokładnie została wykonana łyżka, którą trzymasz, albo spon-tanicznie zacznij obliczenia na serwetce stołowej.
- ✗ Nie bądź „tylko” naukowcem – Twoja postać na pewno ma też jakiś charakter.
- ✗ Wielkie umysły często były wielkie jedynie w swoich własnych dziedzinach. Ludzie wymyślający teorie zmieniające ludzkość czasem nie umieli sobie sami zawiązać butów. Więc znacznie bardziej ludzki będzie genialny fizyk, który nie potrafi wydusić z siebie słowa w towarzystwie kobiety i hobbystycznie gotuje budyń, niż supermózg w każdej dziedzinie, który bryluje w towarzystwie.

{ EKSCENTRYCZNI NAUKOWCY }

Augustin Louis Cauchy

Francuz, wywarł olbrzymi wpływ na fizykę matematyczną i położył podwaliny dzisiejszej analizie matematycznej. Jednocześnie był zdewocjalnym katolikiem, cierpiał na depresję i wciąż kłócił się z kolegami po fachu.

Nikola Tesla

Geniusz. Wymyślił między innymi silnik elektryczny, autotransformator, radio, elektrownię wodną, baterię słoneczną. Nienawidził zarazków, ludzi otyłych oraz kobiet, za to miał prawdziwą obsesję na punkcie gołębi.

Yoshiro Nakamatsu

Współczesny wynalazca, twórca płyt CD i DVD oraz zegarków elektronicznych. Dokumentuje każdy swój posiłek, ponieważ planuje dzięki odpowiedniej diecie dożyć dokładnie 144 lat – i ani minuty dłużej.

Nie ma geniuszu bez ziarna szaleństwa.
(Arystoteles)

ARGOS karta postaci niezbędne minimum*

Oczywiście, obszerność karty postaci zależy w dużej mierze od specyfiki larpa. Znamy gry, w których karty miały nie więcej niż stronę A4 i w pełni wystarczyły. Znamy również takie, w których zabrakło czegoś ważnego, choć stron było kilkanaście.

Co właściwie musimy zawrzeć w karcie, aby postać była grywalna?

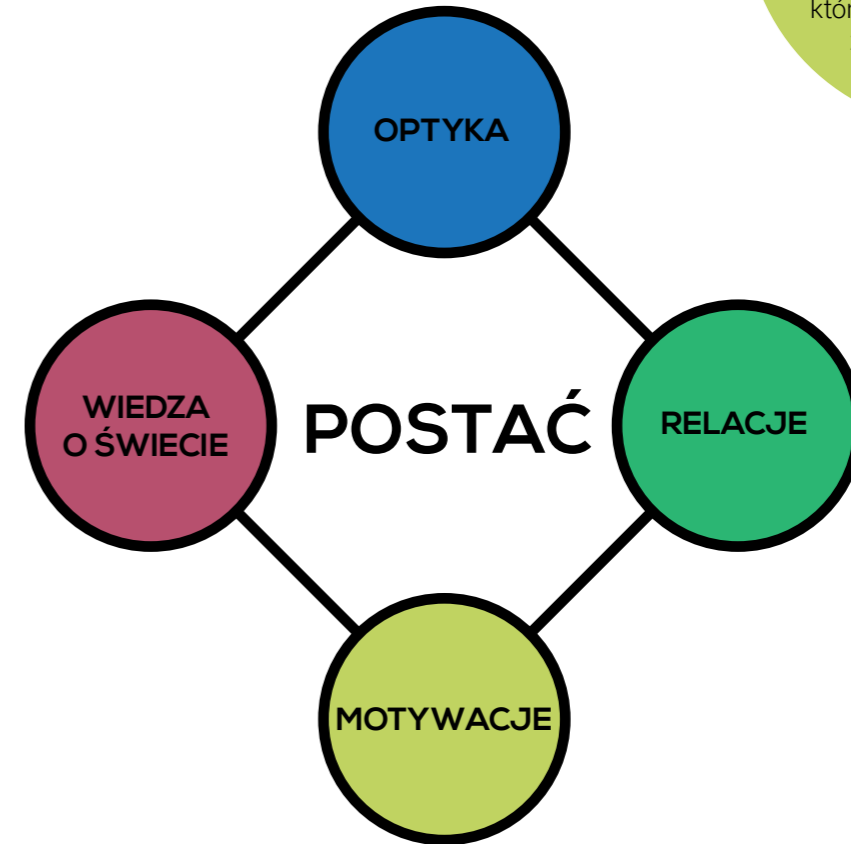
Musi istnieć jakiś uniwersalny zestaw informacji, których zawsze będziemy potrzebować. Prezentowana infografika zestawia elementy, które muszą pojawić się w świadomości gracza w momencie rozpoczęcia larpa. Drugorzędne jest, czy zostaną przekazane w karcie, podczas warsztatów czy może w innej formie przed-growej komunikacji.

JAKA MUSI BYĆ KARTA POSTACI?

czytelna (zrozumiała)
uczciwa (nie okłamuje gracza)
pozwalająca zrozumieć istotność elementów

*Tekst stanowi opracowanie materiałów stworzonych podczas grupowych warsztatów „Argoturystyka”, w których udział wzięli Małgorzata Balicka, Kamil Bartczak, Monika Maja Borysiewicz, Michał Grabowski, Aleksander Jeziorski i Robert Jurczyk.

wiedza o settingu – na tyle, na ile to istotne dla akcji larpa
zakres możliwości, miejsce w strukturze władzy/mocy
historia – na ile to istotne dla gracza



interpretacja, nadająca znaczenie wydarzeniom w grze dla postaci
poglądy, umożliwiające odniesienie się do wydarzeń w grze

ŚWIADOMOŚĆ GRACZA:

co mogę?
czego oczekuje MG?
kto, co i w jaki sposób może pomóc mi, dobrze się bawić?
które elementy są istotne?
z kim gram relacje?

przynależność do grupy
znajomość istotnych dla postaci osób
wiedza, kto wciela się w postaci,
z którymi związany jest bohater

aktywności w czasie gry
cele i możliwości ich osiągnięcia
zbieżność motywacji postaci z oczekiwaniami gracza

design document

DOROTA KALINA TROJANOWSKA

co to jest i do czego służy

Coraz częściej podczas pracy nad larpami
przygotowuje się tzw. design documenty
– może czas przyjrzeć się tematowi bliżej?

Design doc (również: dokument projektowy, w tym tekście skrócimy to sobie do DD) to określenie używane tak naprawdę do dwóch różnych rodzajów dokumentów:

1. wewnętrznego pliku z założeniami i informacjami, wykorzystywanego przez ekipę robiącą wspólnie larpę w celu ustalenia i trzymania się jednego, spójnego kierunku;
2. pliku publikowanego z myślą o potencjalnych graczach w celu przekazania im informacji o planowanej grze.

W tekście zajmiemy się tym drugim przypadkiem. Taki DD służy przede wszystkim do tego, żeby po przeczytaniu go potencjalni gracze wiedzieli, jaka jest planowana gra i czy to jest larp dla nich. Nie chodzi o enigmatyczną zajawkę fabularną, ale o konkretne informacje. Jednocześnie trzeba pamiętać, że chociaż ciekawy DD może zachęcić do wzięcia udziału w larpie, to nie zastąpi dobrego marketingu, reklamy, kontaktu z graczami i wspólnych przygotowań do gry!

CO JESZCZE MOŻE POMÓC?

- świadomość, że larpę są różne i różne są potrzeby graczy, i że właśnie po to istnieją DD: polecam artykuł „Nie ma larpów dla każdego” Bartka Ziolo z publikacji Kolowej 2014
- trochę wiedzy o tym, jak skutecznie zachęcić do swojej gry: „Czy ktoś mnie zechce? Uwodzenie graczy” Kamila Bartczaka

ZANIM ZACZNIESZ PISAĆ...

- Zastanów się, czy w ogóle potrzebujesz DD – pisanie dokumentu może być zupełnie zbędne, jeśli organizujesz np. niedużego i niewymagającego wiele wkładu larpa lub grę będącą częścią ustalonej serii w konkretnym stylu.
- Popatrz na DD innych larpów i przeanalizuj, które ci się podobają i dlaczego.
- Przemyśl, jakie informacje dotyczące Twojej gry są niezbędne do tego, by czytający DD mógł stwierdzić, czy ma na niej szansę dobrze się bawić i ewentualnie podjąć świadomą decyzję o wzięciu udziału.
- Upewnij się, że sam(a) wiesz dokładnie, jaką grę piszesz i dla kogo: jeśli obiecasz larpa narratywistycznego, a później zrobisz grę z fabułą opartą na questach i z gamistyczną mechaniką, nie przyjdzie z tego nic dobrego ani dla Ciebie, ani dla graczy.

CO JESZCZE?

- Nie ma jednego słusznego modelu czy schematu DD – znajdź swój styl i dopasuj go pod to, czego potrzebujesz.
- Opublikuj DD odpowiednio wcześniej przed zapisami – jeżeli ma dostarczyć informacji i pomóc podjąć decyzję, to miesiąc po nich nie spełni swojej funkcji.
- Jeżeli chcesz na swoim larpie mieć konkretny rodzaj graczy, oczekujesz pewnego wybranego stylu gry lub wymagasz specjalnych przygotowań – zaznacz to w DD.
- Pamiętaj, że dla wielu graczy ważna jest informacja, kto pisze postaci i czy można zgłaszać własne pomysły.

- Lista inspiracji (filmów, książek, seriali, komiksów...) może być bardziej informatywna o wspieranym stylu gry niż obszerny techniczny opis.
- Napisz o podstawowych założeniach mechanicznych, ale nie rozpisuj się ani nie wnikaj w szczegóły – będzie jeszcze na to czas i miejsce;
- Tylko od Ciebie zależy, jak bardzo chcesz się rozpisać: czy trzymasz się zasady KISS (*Keep It Simple, Stupid!*) i chcesz, aby Twój DD był *short and sweet*, czy też napiszesz pięć stron wstępu fabularnego – to tylko Twój wybór, który też jest pewnego rodzaju informacją na temat Twojego podejścia do larpów.

PAMIĘTAJ!

- Nie wartościuj stylów gry: fajnie, że lubisz symulację, ale pogardliwe nawiązania do ludzi, którzy „koniecznie muszą wygrywać larpy i nie rozumieją, że zabawa leży w prostych rzeczach” nic nie mówi o Twojej grze, za to sporo mówi o Twoim charakterze i szacunku do ludzi.
- Zawartość jest najważniejsza, ale nie ignoruj opakowania: wizualny chaos, błędy językowe i głupiotki styl rodem z blogaska 13-latki to nie przepis na sukces.
- Nie składaj obietnic bez pokrycia – lepiej jest miło zaskoczyć graczy czymś fajnym i niespodziewanym, niż rozczarować ich brakiem obiecanych fajerwerków.

CO ZAWRZEĆ W DD?

- informacje praktyczne: tytuł larpa, kto go robi, kiedy i gdzie, na ilu graczy, za ile pieniędzy;
- opis fabuły i settingu;
- informacje o stylu i konwencji gry;
- ostrzeżenia o kontrowersyjnej zawartości;
- preferowana forma kontaktu w wypadku pytań.

KAMIL RAUCH

humor na larpach i larpy humorystyczne

Larpy to bardzo poważna sprawa.

Dyscyplina nauki w fazie burzliwego rozwoju, która nieuchronnie doczeka się własnej kategorii noblowskiej. Wszelkie drwiny i kpiny są nie na miejscu, a wplatanie żartu w opowieść jest herezją.

To ja chcę zostać herezjarchą.

Widzę potrzebę humoru w larpach, nie tylko komediowych z założenia. Uważam go za cenny tam, gdzie bawimy się wspólnie więcej niż kilka godzin, a niezbędny jeśli pokusić się o długą opowieść, która trąci patosem. Powaga męczy, analogicznie jak w długim filmie. Czy na dwudniowej grze wytrzymamy natężenie emocji, choćby symulowanych, jakie osiągamy na krótkim larpie o eutanazji śmiertelnie chorych? Niektórzy zapewne tak, większości jednak potrzeba wytchnienia.

A jednak umiem sobie wyobrazić dużą pod względem liczby uczestników i długą grę bez wyjętych z niej przerw innych niż sen, gdzie ból i śmierć też byłyby mo-

tywem przewodnim wziętym na poważnie – o ile dać graczowi szansę, by raz na jakiś czas uciekł w śmiech, podobnie jak uciekamy weń w codziennym życiu. Jeśli takowy wentyl nie jest w grę wbudowany, zmęczony uczestnik dużo łatwiej ucieknie „poza klimat”, by zaspokoić potrzebę rozluźnienia.

Wygłup tworzy godny kontrast dla dramatu, zarazem nadając bohaterom bardziej ludzki wymiar. Przejmujemy się ich losem po części przez to, że dowcipkują, malując sztandar pod którym zginą – wprost nawiązując do sceny z *Siedmiu samurajów* Kurosawy. Historii walki o przetrwanie, kresu pewnej epoki i związanego z nią stylu życia, gdzie śmierć „drużynowego głupca” najmocniej odciska się nam w pamięci.

Żeby być uczciwym, mam świadomość, jak łatwo zupę przesolić. George Lucas, który swą pompatyczną baśń o ratowaniu galaktyki uczynił bardziej znośną za sprawą dwójki sympatycznych droidów z ich slapstickowym homorem, stworzył też niesławnego Jar-Jara, szeroko krytykowanego przez fanów. Jego błazeństwa stały niejako obok fabuły, nie posuwając akcji naprzód, dodane na siłę. Zaryzykuję, że w transkrypcji na realia larpa Jar-Jar nie byłby postacią (postacią!) o charakterze humorystycznym, a raczej znudzonym trollem, znudzonym graczem.

Gdzie zatem przebiega granica między motywem humorystycznym a chamskim trollingiem? Twórca może i powinien uczestnikom wyjaśnić, jeśli konwencja gry ma być z założenia do śmiechu czy całkowicie na po-

*Dajmy graczowi szansę,
by raz na jakiś czas uciekł w śmiech,
inaczej zmęczony uczestnik
dużo łatwiej ucieknie „poza klimat”,
by zaspokoić potrzebę rozluźnienia.*

ważnie, ale każdy stan pomiędzy jest już podatny na interpretację. Bardzo lubię na grze pożartować i miewam przez to dylematy (dobra, niezbyt często, ale jednak) czy nie naruszam tym aby cudzej dobrej zabawy. I parokrotnie niestety naruszyłem, a jakże.

Sam za to miałem duży problem z ludźmi, którzy dla śmiechu postanowili gremialnie wypiąć gołe tyłki podczas gry. Po prostu wypiąć, to nie jest żadna metafora. Nie przeszkadzało mi zachowanie samo w sobie, naruszające jakieś tam tabu obyczajowe. Problemem był dla mnie bezsens w kontekście tamtej akurat fabuły. Gdyby wypięli się dla wyszydzenia przeciwnika na polu bitwy, to jeszcze miałyby jakiś sens. Jednakże bez podjęcia walki wytrwali w tej pozycji, aż ich postacie pozabijano, czego już żadna ekwilibrystyka umysłowa nie pozwalała mi objaśnić.

Wydaje się zatem, że wyznacznikiem dopuszczalności zachowania w zamierzeniu humorystycznego pozostaje, czy z grubsza mieści się w świecie przedstawionym, tudzież w profilu własnej postaci. Dosyć intuicyjne: w ponurych realiach *Gry o Tron* też można się trochę powygłupiać z korzyścią dla wspólnej zabawy, ale humor winien być od początku wpisany w zamysł na postać. Kultowy *Warhammer* był niegdyś reklamowany jako „ponury świat niebezpiecznych przygód” i zasadniczo taki właśnie był. Co nie przeszkadzało wprowadzić choćby Kugelschreibera, twórcę kugelmatycznej maszyny do oskubywania kurczaków. Oraz kugelmatycznej maszyny oskubującej indyki, czyli większej wersji poprzedniego urządzenia.

Komedie larpową uważam za gatunek dla twórcy nie mniej trudny niż gra z gruntu *sieriozna*, choćby po stronie

odbiorcy okazała się lekka, łatwa i przyjemna. Też domaga się ciekawej fabuły, dobrej komunikacji z uczestnikiem, estetycznej oprawy audiowizualnej i sprawnej organizacji. A jeszcze ma być zabawnie. W takim kontekście to melodramat może być pójściem na łatwiznę.

Dla gracza z kolei gra komediowa nie musi oznaczać niskiego progu wejścia. Można sobie imaginować taką, która wymagałaby dedykowanego do roli kostiumu, wyczucia konwencji, znajomości świata przedstawionego, sprawności fizycznej... Paradoksalnie, poważnego potraktowania dla wspólnej satysfakcji.

Wciąż posiłkując się analogią do innych mediów, możemy wyróżnić larpę o charakterze przygodowym, obyczajowe, dramaty psychologiczne... Zatem chyba nie ma powodu, by nie funkcjonowało nieco larpów również spod znaku komedii: romantycznej, absurdałnego humoru, satyry, komedii sensacyjnej... Umiem wskazać w polskojęzycznym fandomie tytuły z tych typów, acz raczej pojedyncze i raczej krótkie formy: *Klub kawalerów*, *Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki w Mirowie*, *Au Revoir*, *Dogs!* czy moje własne *Ptaki*.

Osobiście ciekaw jestem gry relatywnie długiej i/lub z relatywnie dużym budżetem, z założenia humorystycznej, której sam dotąd nie zrealizowałem mimo kołających się z tyłu głowy pomysłów. Widzę tu pewną lukę, jedną z luk na rodzimej scenie larpowej, domagającą się wypełnienia. Zapewne presja gracza oczekującego wciąż nowych wrażeń i rosnąca biegłość twórców w utartym kanonie wymuszą w końcu jej wypełnienie.

Czego sobie i czytelnikowi życzę.

Komedia larpowa, paradoksalnie, wymaga od twórców i graczy poważnego potraktowania dla wspólnej satysfakcji.

edu-larp w klasie

MARTA SZMIGIEL

Edu-larp / larp edukacyjny – jego głównym celem jest (szeroko pojęta) edukacja,

rozumiana jako poszerzenie wiedzy, rozwój umiejętności, kształtowanie zachowań i postaw, a uczestnikami są dzieci i młodzież.

W teorii każde zagadnienie brzmi pięknie i prosto, ale często przełożenie teorii na praktykę nie jest takie oczywiste. Przed tym wyzaniem stanęłam, organizując swoje pierwsze edu-larpy. Mając zarówno podbudowę teoretyczną z pedagogiki i teorii larpowej, jak i praktyczną z pracy z dziećmi i uczestnictwa w larpach – udało mi się wypracować praktyczne zasady i wnioski na temat tworzenia i prowadzenia larpów dla dzieci, którymi chcę się podzielić wraz z listą zagadnień do refleksji własnej.

1 Celem larpów dla dorosłych najczęściej jest przyjemność z grania, dlatego skupiamy się głównie na narzędziach i możliwościach realizacji tego celu. W edu-larpach punktem wyjścia zawsze jest cel, czyli to, czego chcemy nauczyć dzieci. Do niego dostosowujemy narzędzia. Dobrze skonstruowane cele pomogą w zrozumieniu, co chcesz osiągnąć, a także pokazaniu nauczycielom, że wiesz, co robisz „w ich świecie edukacji”. Cele larpa organizowanego w szkole **zawsze** opieramy o Podstawę Programową Nauczania (dalej: PP)¹.

Przykładowy **cel główny**: *wykształcenie pozytywnych postaw wobec historii i kultury Polski, poprzez udział w drużynowej grze fabularnej*. Wybrane **cele szczegółowe**: *poszerzenie możliwości nauki historii za pomocą larpów, kształtowanie poczucia przynależności narodowej i regionalnej, zapoznanie z podstawową wiedzą dotyczącą Słowian*.



Czy Twoim zdaniem lepiej konstruować cele bardziej ogólnie czy szczegółowo (z dokładnymi wytycznymi, co dziecko powinno potrafić)?

4

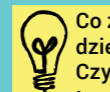
W takim czasie dzieci będą skupione i w pełni odbiorą treść larpa. Dla porównania: dziecko mające 6 lat potrafi się w pełni wydajnie skupić, siedząc, przez 30 minut. Czas skupienia wzrasta w przypadku gier i zabaw ruchowych. Naturalnie, im starsze dzieci, tym łatwiej się skupiają na dłużej.



Strefa off-game. Jak ją według Ciebie zorganizować dla dzieci? Pamiętaj, że dziecko nigdy nie może być w takim miejscu bez osoby dorosłej.

2

Na jakim poziomie trudności dać zadania i problemy dla dzieci. Jeżeli nie pracujesz na co dzień z daną grupą wiekową otwórz PP i zobacz, co dzieci w danym wieku powinny „wiedzieć i potrafić”, tak samo polecam poczytać o Stadiach Rozwojowych Myślenia wg Piageta² wraz z eksperymentami. Warto pamiętać, że są dzieci ze specjalnymi potrzebami rozwojowymi i edukacyjnymi (zarówno z deficytami jak i ponadprzeciętnie uzdolnione).



Co zrobisz, jeżeli na larpie pojawi się dziecko ze specjalnymi potrzebami? Czy warto o tym pamiętać i się do tego przygotować?



Wyobraź sobie typową lekcję w szkole. Jak dany temat i ćwiczenia przekształcić na zadania i problemy w edu-larpie, przy wykorzystaniu ruchu.

6

Przy projektowaniu fabuły i aktywności dziecka zostaw dużo miejsca na ruch i eksplorację przestrzeni. W ten sposób larp będzie ciekawy dla dzieci i dłużej skupią się na tym, co się dzieje dookoła nich.

7

Konkrety to faktyczne rzeczy takie jak: stroje, scenografia i rekwizyty. Dla dziecka punktem wyjścia jest to, co widzi, może dotknąć, poczuć, usłyszeć. Dopiero od tego, czego doświadczy sensorycznie, może pójść dalej i „dopowiedzieć” sobie w wyobraźni pozostałe elementy świata przedstawionego. Konkrety są bodźcem i zaproszeniem do wykreowanego przez Was edu-larpa.



Rozejrzyj się wokół. Które rzeczy codziennego użytku mogłyby się stać rekwizytami na larpie. Pomyśl, które z tych rzeczy da się zaaranżować na scenografię, a które na kostiumy?

8

Dla dzieci dorośli są punktem odniesienia. Dorośli pokazują, jak należy się zachowywać, co jest właściwe, a co nie. Zarówno osoba prowadząca jak i osoby grające bohaterów niezależnych poprzez swoje zachowanie i odgrywanie wskazują dzieciom, w jakim kierunku działać. Warto stworzyć scenariusz tak, aby fabułę oprzeć na wiedzy, możliwościach i umiejętnościach NPC-ów.



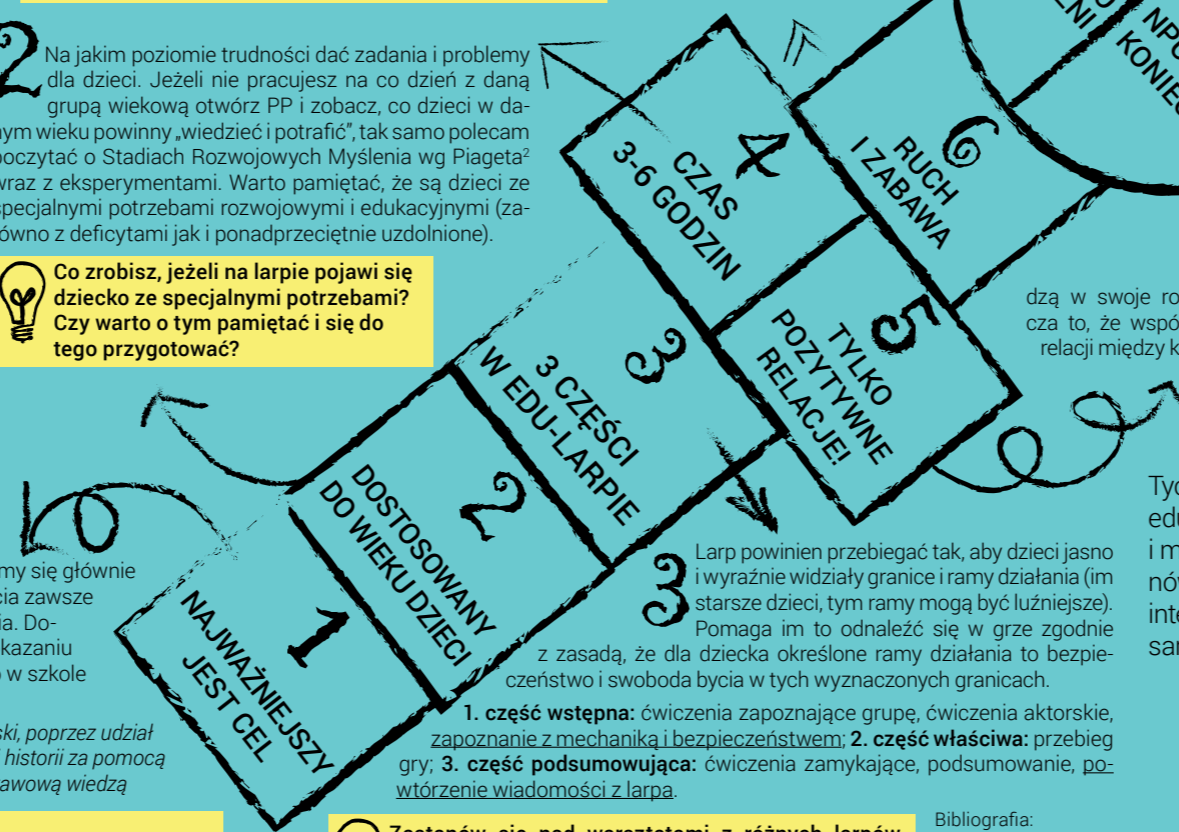
Czy Twoim zdaniem więcej NPC-ów na edu-larpie to lepiej czy gorzej?

5

Skupiając się na funkcji edukacyjnej larpów, chcemy „budować i rozwijać” a nie „dzielić”³. Dzieci nie mają jeszcze w pełni samoświadomości i refleksyjności nas swoim zachowaniem i tym co je otacza². Dlatego mocno wchodzi w swoje role, często po grze przenosząc postać na swoją najbliższą codzienność. Nie oznacza to, że współzawodnictwo jest złe – chodzi tutaj o budowanie pojedynczych antagonistycznych relacji między konkretnymi dziećmi.



Jeżeli nie opieramy problemów i konfliktów w grze na relacjach, to na co je przekierować?



Larp powinien przebiegać tak, aby dzieci jasno i wyraźnie widziały granice i ramy działania (im starsze dzieci, tym ramy mogą być luźniejsze). Pomaga im to odnaleźć się w grze zgodnie z zasadą, że dla dziecka określone ramy działania to bezpieczeństwo i swoboda bycia w tych wyznaczonych granicach.

1. część wstępna: ćwiczenia zapoznające grupę, ćwiczenia aktorskie, zapoznanie z mechaniką i bezpieczeństwem; **2. część właściwa:** przebieg gry; **3. część podsumowująca:** ćwiczenia zamykające, podsumowanie, powtórzenie wiadomości z larpa.



Zastanów się nad warsztatami z różnych larpów, w jakich brałeś udział. Które z poznanych ćwiczeń byłyby dobre dla dzieci, a które nie? Dlaczego?

Bibliografia:

- Więcej o konstruowaniu i operacjonalizacji celów edukacyjnych: <<http://jaszczur.czn.uj.edu.pl/mod/book/tool/print/index.php?id=8844>>
- Birch A., Malin T., *Psychologia rozwojowa w zarysie. Od niemowlęctwa do dorosłości*. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2002.
- Domagalski D., „Wartość dodana w LARP-ach”. *LARP. Twarze i maski*, Chmielewski K. (red.), Gdański Klub Fantastyki, Gdańsk 2013.

nanolarpy DIY

MIKOŁAJ WICHER

Idea

Do stworzenia gry nie potrzeba więcej niż trzech osób i godziny czasu. Larpy da się tworzyć szybciej, niż zajmuje ich zagranie. Zgodnie z tą ideą w roku 2016 powstało ponad 20 scenariuszy. Przekonajcie się sami! Znajdźcie sobie miejsce, przygotujcie długopisy i tonę małych karteczek.

Metodologia

Działający prototyp – naszym celem nie jest stworzenie **najlepszej** gry, ale czegoś co w biznesie nazywa się MVP (*Minimum Viable Product*) – gry, którą od razu będziemy mogli sprawdzić i poprawić, wdrożyć kolejną jej edycję, dostać feedback i kopa motywacji.

Szybka generacja pomysłów – każde zagadnienie zacznijcie od wygenerowania na karteczkach jak największej puli pomysłów. Potem wybierzcie te najciekawsze, a spośród nich ten, nad którym będziecie pracować. Decyzyjność jest kluczowa. Lepiej podjąć jakąkolwiek decyzję, niż żadną.

Szybkie rozstrzygnięcie konfliktów – żeby ułatwić podejmowanie decyzji, zawsze gdy dwie osoby zaczynają drugą turę argumentacji, czyli już trochę się powtarzają, albo widać, że wcale nie mają na celu dać się przekonać – decyzję autorytarnie podejmuje trzecia osoba.

Zasada Pareto – mówi o tym, że za 80% rezultatów odpowiedzialnych jest 20% przyczyn. Co będzie stanowić o 80% najlepszych przeżyć na tej grze? Może jesteśmy w stanie wykreować nastrój odpowiednim ustawieniem światła?

Narzędzia

Świat → **Moodboard**. Zamiast opisywać czy tłumaczyć setting, możesz stworzyć tablicę z obrazami nakreślającymi klimat.

Mów → **Warsztatuj**. Zamiast zanudzać graczy wyjaśnieniami mechanik czy nawet opisów ich grup, przejdź od razu do testów i pozwól im coś wykreować.

Quest → **Czynność**. W krótkiej grze może nie być czasu i miejsca, by osiągnąć cel. Możesz o wiele łatwiej i z pożytkiem dla akcji określić, co dana postać ma do roboty.

Twórz → **Używaj**. Kradnij i pożyczaj. Mechaniki, które działają, archetypy postaci, znane wątki i zakorzenione w kulturze pomysły na relacje. Im bardziej znajome graczom, tym łatwiej będzie im się do nich odnieść.

Precyzuj → **Pozwól dookreślać**. Przełóż odpowiedzialność za ostateczny wygląd gry na graczy. Daj im mapę zamiast instrukcji. Może gracze wniosą coś zaskakującego, co uczyni grę lepszą?

A więc nastawcie stopery i czas start!

2,5 minuty generowanie pomysłów na karteczkach	Przestrzeń – gdzie odbędzie się gra. Jakie miejsce/miejsca mamy do dyspozycji? Jak będziemy grać tą przestrzenią, światłem, ciasnością? Czy gracze będą ją opuszczać? Czy to normalne być w tym miejscu, czy nie i co to robi dla gry?
2,5 minuty generowanie pomysłów na karteczkach	Pomysł – najczęściej wynika z przestrzeni i łączy się z następnym punktem. Jest to odpowiedź na pytanie ze strony gracza: „dlaczego warto zagrać w tę grę?” oraz na pytanie ze strony prowadzącego: „co chcę, żeby gracze poczuli?”. Czy larp będzie bazować na konflikcie, wymagać kooperacji? Czy będzie go można wygrać?
2,5 minuty generowanie pomysłów na karteczkach	Sytuacja – co sprawiło, że postaci się tam znalazły? Jakiego rodzaju ludzie zwykle bywają w takiej sytuacji, a kogo byśmy się tam nie spodziewali? Jak nakreślimy te postaci? Czego użyjemy, żeby przekazać graczom nasze pomysły? Jaki będą mieć cel? Wspólny, czy każdy własny?
2,5 minuty generowanie pomysłów na karteczkach	Gracze (relacje) – czy będą personalne, między postaciami, czy będą wynikać z generalnego nastawiania postaci do świata?

10 minut minęło! Pora podejmować decyzje.

5 minut eliminacja kiepskich pomysłów	Zobaczcie jak te, których nie odrzuciliście łączą się w ciekawe związki. Teleturniej dla superbohaterów w toalecie? Czemu nie! Wytypujcie 2-3 grupy pomysłów, które będą na tyle spójne, żeby z nich wybrać ten do pracy. Pamiętajcie: w przypadku konfliktu nie do przejścia trzecia osoba decyduje.
--	---

Minęło już 15 minut, pora popracować nad konstrukcją gry! Wyznaczanie rytmu – bez tego gra jest próbą symulacji, która jest poza Twoją kontrolą. Ważne jest, by zaprojektować te podziały w grze lub na poziomie meta.

2,5 minuty generowanie pomysłów na karteczkach	Przedmioty – ich pojawianie się, znikanie, jaki mogą mieć wpływ na grę, jak mogą tworzyć eventy.
2,5 minuty generowanie pomysłów na karteczkach	Przestrzeń – czy przez całą grę gracze będą w jednym miejscu, czy mogą iść gdzieś indziej – jeśli tak, to na jakich zasadach i jak nowe miejsce będzie wpływać na grę?
2,5 minuty generowanie pomysłów na karteczkach	Czas – kiedy gra się zaczyna i kiedy kończy? Czy jest w jakiś sposób podzielona na mniejsze rozdziały? Czy istnieją zasady, które wchodzą w grę z upływem czasu?
7,5 minuty eliminacja kiepskich pomysłów	Zobaczcie, jak te, których nie odrzuciliście, wpasowują się w Wasz pomysł i wybierzcie z nich najlepsze.
5 minut larp wymaga przygotowań	Trzeba stworzyć rekwizyty? Poszukać czegoś w Internecie? A może zagonić graczy na teren gry? Podzielcie się zadaniami!
15 minut gra sama się nie zrobi	Wiecie, co trzeba przygotować, podzieliście zadania, a teraz do roboty - macie kwadrans na zorganizowanie wszystkiego.

50 minut za nami – ostatnie 10 minut na poprawki i zażegnanie ewentualnych kryzysów.

Gotowe! Pora grać!

BARTOSZ BRUSKI

larpowe wzorce projektowe

Wzorzec projektowy (ang. *design pattern*) – uniwersalne, sprawdzone w praktyce rozwiązanie często pojawiających się, powtarzalnych problemów projektowych.

Spacerniak

Pierwsze larpy, w których brałem udział na konwentach w 2007 roku, zwykle były zaprojektowane w identyczny sposób: wrzucamy postaci do pomieszczenia i czekamy na koniec. Zwykle czas wewnątrz gry jest tożsamy z czasem rzeczywistym, obowiązuje również jedność miejsca.

To nadal popularna formuła, nieoparta tak naprawdę na żadnej konstrukcji. Zdecydowaną większość pracy Mistrza Gry stanowi napisanie kart postaci. Ale nawet bardzo dobre karty nie zawsze zagwarantują, że na larpie dojdzie do wspaniałych scen bez żadnej dodatkowej pracy organizatorów trakcie gry, czego oczekuje wielu larpowców. Rosnąca świadomość tego faktu i chęć eksperymentowania doprowadziły do rozwoju innych metod konstrukcji...

Projektowanie szeregowe (w głąb)



Zakłada ogólny plan wydarzeń, który nie musi być znany postaciom, ani nawet graczom; nie musi również być wykutą w skałę świętością nie

do ruszenia podczas gry. Mogą to być kolejne zdarzenia w trakcie larpa jednolitego czasowo lub następujące po sobie akty czy sceny oddzielone przerwami.

Z punktu widzenia organizatora umożliwia to taktowanie gry, nadawanie jej tak ważnego tempa, zarządzanie ekspozycją i rozwojem akcji. Czasem kolejnym fazom larpa mogą towarzyszyć jakieś metagrowe reguły. Najprostszymi przykładem: „nie można zabijać innych postaci przed fazą trzecią”. Z punktu widzenia gracza, za Piotrem Milewskim, „dobrze wytaktowana gra ratuje graczy przed syndromem spóźnionej riposty” – czyli świetne pomysły, jakie przychodzą nam do głowy podczas larpa, mają czas, by dojrzeć i zostać wykorzystane w kolejnej scenie.

To bardzo naturalny zabieg, działa zarówno w wypadku gier bardzo małych, jak projektów na setki graczy. Nie bez przyczyny większość zwycięskich gier na polskich konkursach larpowych cechuje się projektowaniem szeregowym.

Projektowanie równoległe (wszerz)



Polega na prowadzeniu jednocześnie kilku różnorodnych sekwencji gry. Mogą to być połączone zależnościami grupy składowe lokalnego społeczeństwa czy współdziałające zespoły, np. przywódcy światowych mocarstw i think-tank naukowców w *Wirze*.

Dobrym przykładem będzie druga odsłona współtworzonego przez mnie larpa *Warszawska Faerajna*. Konstrukcja składała się z czterech modułów, prowadzonych na czterech piętrach wynajętego obiektu i zaprojektowanych na cztery odmienne sposoby. Na potrzeby gry powstała również specjalna mikromechanika „płatania” za przechodzenie między piętrami, mająca na celu zrównoważone rozłożenie graczy po pokojach – pomieszczenia były bardzo niewielkie. Były to właściwie cztery gry, starannie połączone w jedną sprawnie działającą całość.

Larp projektowany wszerek jest bardziej rozłożony w przestrzeni, więc można łatwo kontrolować przebieg poszczególnych, niewielkich części gry – co wymaga oczywiście większej liczby organizatorów. Ponadto można (często sporym nakładem pracy – to jak tworzenie wielu gier naraz) tworzyć bardzo różne moduły, wśród których gracze o różnych gustach znajdą coś dla siebie; wyzwaniem jest oczywiście to, by poszczególne części gry łączyły się w spójną całość. Organizatorzy dużych gier często myślą „wszerz”, naturalne jest dla nich dzielenie graczy na grupy i lokacje.

Projektowanie szeregowo-równoległe



Połączenie powyższych modeli, typowe dla wielu dużych gier – pomaga zarówno utrzymać dynamikę rozgrywki, jak i podzielić ją na mniejsze, łatwiejsze do kontrolowania moduły.

Ciekawym przykładem jest dzień gry oparty na planie zajęć, model realizowany na blockbaster larpach College of Witchcraft and Wizardry i The Witcher School. Nie jest oczywiście pozbawiony problemów i wyzwań: poszczególne lekcje trzeba zapełnić treścią (choć tu w dużej mierze organizatorów gry wyręczają nauczyciele prowadzący zajęcia). Ponadto uczestnikom niezadowolonym z konkretnych zajęć należy zapewnić pewną swobodę

i alternatywne aktywności (eventy w trakcie lekcji), na tyle jednak delikatnie, by nie odciągnąć od nich zbyt dużej liczby uczestników, praca nauczycieli nie poszła na marne, a gra nie odeszła od myśli przewodniej. Mimo wszystko ten przykład myślenia szeregowo-równoległego to model bezpieczny i dobrze sprawdzający się jako trzon konstrukcji gier komercyjnych.

Te popularne typy projektowania są obecne w większości scenariuszy opartych na wydarzeniach, gdzie najlepiej się sprawdzają. Można oczywiście wyobrazić sobie grę opartą na jakimś innym, mniej regularnym modelu – na przykład tzw. **piaskownicę**, gdzie to uczestnicy swobodnie, przy pomocy narzędzi od organizatora zapełniają świat gry wydarzeniami, a Mistrzowie Gry głównie reagują na inicjowane przez graczy akcje.

Powyższe przykłady to po prostu reprezentacje pewnych trendów, które przez lata powstawały w larpowym środowisku. Można je także zauważyć przy dużych grach, które częściej korzystają z „dobrych praktyk”, a rzadziej eksperymentują ze względu na koszty oraz generalną bołączkę dużych larpów, jaką jest problem z testowaniem.

Korzystanie z dowolnego wzorca projektowego nie jest warunkiem koniecznym dla stworzenia dobrej gry, nie jest też samo w sobie gwarantem jakości.

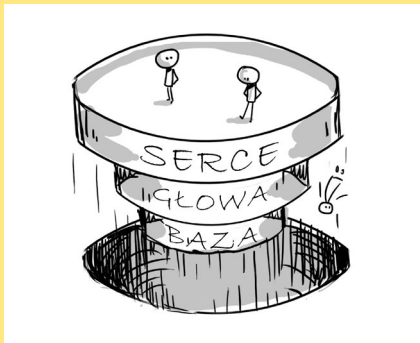
Wielu twórców gier wygrywających konkursy w świadomy sposób modyfikowało popularne wzorce bądź wdrażało nowe, tworząc w ten sposób nowe trendy i popularyzując nowe „dobre praktyki”.

tort czy parfuma

krótki traktat o istocie gry larpowej w kompozycji koncieście

Parfumsy składanie

Aby złożyć perfumę w pamięć zapadającą, która wrażenie zrobi odpowiednio na osobie przypadkiem spotkanej (będzie ów ten przypadek zaplanowanym czy też koincydencją szczęśliwą, nie ma to dla kompozycji znaczenia) należy nuty trzy sporządzić: **Głowy, Serca, Bazy**.



Nutę Głowy wyczuwa się jako pierwszą, uderza ona w nasze zmysły, nie biorąc jeńców i nie pozostawiając obojętnym. Otula woalem, snuje się smugą, niczym fantom pozostawia mgłą naszej osoby, świadcząca o obecności przy jednoczesnym fizycznym nas braku.

Nuta Serca to prawda, którą nasze czujne nosy wyczuwają, gdy już nie je-

steśmy zwiedzeni pozorami nuty pierwszej. To zapach matki, woń ojcowskiej koszuli, ten niepowtarzalny zapach, który z tą jedyną osobą nam się kojarzy.

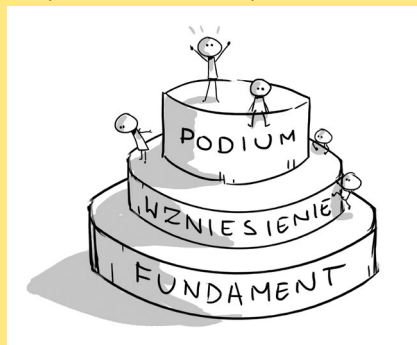
Nuta Bazy to zapach skóry kochanka, to woń duszy wybranki. Magia jej ukryta jest w zdolności do absorpcji przyrodzonego nam aromatu i nadaniu mu nowej formy. Baza łączy się z nami, inaczej pachnie złączona z każdą inną skórą.

Tortu konstruowanie

Jeśli wrażenie na gościach wyrzeźbić Ci trzeba, niezawodnym sposobem jest tort piętrowy o trzech kondygnacjach. W cukierniczym rzemiośle zwą się one: **Fundamentem, Wzniesieniem, Podium**.

Fundament to spodnia część, na której pozostałe dwie wznoszą się ku górze, by z najdalszych krańców stołu możliwym było podium dostrzeżenie. Fundament nie może zawierać zbyt wiele kremu, ani ponczem być nasączony, aby się nie zapadł. Utrzymać musi całą konstrukcję, ale bacz, by słodczy i bakalii było w nim ukrytych nieprzeliczalne mrowie. Naj-

wieksza część goszczących w Twych progach najpewniej Fundamentu zakosztuje. Niechaj więc z uwagi na kremu braki, znajdą oni liczne, miłe ich podniebieniu, niespodzianki.



Wzniesienie środkową jest częścią i tutaj kremu nie żałuj, a w dużym rozmiarze bakalii unikaj, bo ukroić będzie trudno. Dzielenie wzniesienia musi być proste i przychodzić z łatwością. Gdy tak się nie zdarzy, uszkodzić możesz Fundament i całą konstrukcję na szwank narazić. Nadaj też wzniesieniu inny smak i kolor, aby odróżniało się od pozostałych części. To ważne.

Podium jest najmniejsze, ale zdobne powinno być najbardziej. Wszystko, co dobre, wyciągnij na wierzch. Lśniące,

kandyzowane wiśnie, wzory z kremu, cukrowe kwiaty, szklane nitki karmelu i marcepanowe figury. Niech błyszczą i lśnią, niech przyciągają wzrok, niech się ich pragnie, pożąda i chce. Niewielu ich skosztuje, ale z racji swej widoczności, oko nacieszy nimi każdy.

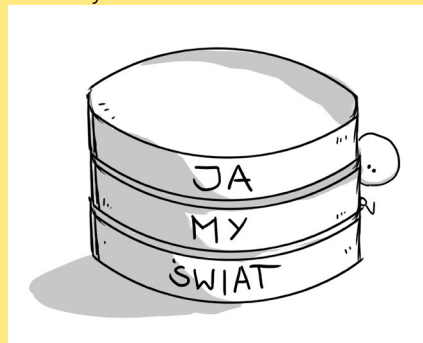
Inspiracje ze świata rzemiosła

Niczym Tort i Parfuma, Gra Larpowa również z trzech warstw się składa: **Ja, My, Świat.**

Ja to herold, głoszący, kimże jest postać, w którą gry larpowej uczestnik się wciela. Komunikat ów najczęściej formę karty postaci przybiera, ale w dzisiejszych dzikich czasach, kiedy nic nie jest na zawsze ustalone, jedyne i prawdziwe, słuszne i zbawienne, chodzą pogłoski przerażające, jakoby istniały larpy kart postaci pozbawione. Szalone gry, w których miast dokumentu o postaci zamierzeniach, wnętrza przestrzeniach, celach, żalach skrytych i marzeniach sekretnych, planach dalekich i zemście sercu bliskiej, uczestnik dostaje... Melodię, przyodziewku fragment, przedmiot albo też nic w ogóle i jako kartka biała grę rozpoczyna, choć tradycja każe bogato obsypać go słowem.

My jest siecią, gąszczem, który postaci oplata. Oto brat Twój, oto siostra Twoja. Oto Twój najlepszy przyjaciel, oto wróg, oto niechęć zapiekła, która łączy Was, oto wyrzut sumienia, który na widok niej czujesz, oto radość, którą jego dotyk Ci sprawia.

Tyleż wynosi Twój dług w stosunku do nich dwojga, ta trójka przed lekcyjami łaciny zamykała Cię w szafie, te cztery niewiasty to Twoje byłe żony, tych pięciu goblinów to Twoi synowie, a jeden parszywszy niż drugi, a trzeci ohydniejszy niż piąty, a czwarty Twój ulubiony.



Świat to wszystkie elementy wykreowane w opowieści, które są dla niej istotnymi. To adres rodzinnego domu, data urodzenia, zasady obliczania horoskopu, gotówka w kieszeni, położenie bramy do sąsiedniej galaktyki, magiczna księga, przeklęta maska i szczęśliwa królicza łapka. To dzień, który jest dzisiaj, miejsce, które jest tutaj i scena, którą przyszykowano, by opowieść snuć i by grać.

Jakże więc grę larpową budować, któreż z elementów Sercem są, a które Głową, co na Fundamencie się wznosi? Ja, My, Świat?

Pokusie silnej wielu uległo, by na graczach wrażenie niezatarte wyrzucić i oszołomić ich od samego początku. Poczuli więc larpy jak perfumy trak-

tować, co niebezpieczną jest drogą. Gracz oszołomiony poezją Ja zachwyci się i podąży na spotkanie z My, lecz szybko może się rozczarować jeśli niecałe Ja odnajdzie się w My. Jeszcze silniej zaboli go, kiedy dotrze do niego perfum-larpów gorzka prawda: Świat takich gier jeszcze węższy jest niż My. Odnalezienie Ja połączonego z My nie gwarantuje sukcesu; z łatwością można trafić w pustkę braku wspierającego je Świata.

Dlatego lepiej projektować larpowe gry, gdy potraktuje się Świat jako Fundament, My jako Wzniesienie, zaś Ja ustawić jak Podium. Innymi słowy: tak czynić, by wszystko, co w Ja, zawierało się w My; a My jeszcze więcej dać, choć przekroczy wtedy granice Ja. Całe My zamknąć w Świecie, a Świat bogatszym i przestronniejszym zrodzić niż My.

Owszem, trudniej tak komponować. Po każdej gry odstonie wrażenie pozostaje, iż kryje ona w sobie tyle Świata, którego nikt nie zauważył; tyle międzyludzkich więzi, których nikt nie potraktował jak napiętych strun, gotowych, by grać na nich melodie. Sekret tkwi w tym, że spełniony gracz, którego całe Ja znalazło oparcie w Świecie również to widzi i ciszę milczących strun słyszy.

I chce naszych tortów. Jest głodny bakalii świata, których istnienie przeczuwa. Nie oszukujmy go więc jedynie ulotną nutą perfumy. Nie zwódźmy go aromatem. Dajmy mu jeść.

praktycznie o settingu

ROBERT JURCZYK

Większość larpów określa w jakiś sposób, jak wyglądają realia, w których przyszło żyć naszym postaciom. Mówimy wtedy o **settingu**, czyli miejscu i czasie akcji, dającym ogólne wyobrażenie o tym, co może czekać nas na grze. Historyczny larp z 1812 nie rozegra się w kinie, a postać żyjąca w Starożytnej Grecji nie będzie wiedziała, czym jest pomidor. Popularnym rodzajem settingu jest **uniwersum**, czyli spójny fikcyjny świat inny od Ziemi.

Zestaw luźnych wytycznych co do settingu, nastroju czy struktury larpa to **konwencja**, czasami nazywana **gatunkiem** lub **klimatem**. Przykładowe konwencje to: western, noir, płaszcz i szpada etc. Rozróżnienie tych terminów jest pomocne w komunikacji, bo jak się za chwilę przekonamy, w larpowych settingach chodzi głównie o odpowiednie przekazywanie wartościowych informacji.

Setting pełni rolę soczewki, przez którą gracze interpretują rzeczywistość larpa w sposób adekwatny do oczekiwań organizatorów i reszty graczy. Dzięki niemu wiedzą jak się zachować i co myśleć

gdy spotykają na swojej drodze ducha czy trafiają na audiencję do Wielkiego Inkwizytora. Porównajmy następujące sytuacje: dwóch graczy znajduje na terenie gry dziwną książkę. Gracz A bierze udział w larpie steampunkowym, rozgrywanym w uniwersum gry fabularnej *Wolsung* w konwencji horroru. Gracz B też gra w larpie steampunkowym w konwencji horroru, lecz rozgrywa się on w uniwersum Cthulhu. Możemy od razu przewidzieć, na ile ich reakcje będą się od siebie różniły.

Co jednak w sytuacji, gdy gracze nie wiedzą do końca w jakiej konwencji grają, nie wiedzą, gdzie fizycznie się znajdują w danym uniwersum lub, co gorsza – z racji niepełnego opisu świata gry – dwójka graczy niezależnie od siebie „dorobiła” informacje, które potem okażą się wzajemnie sprzeczne? Jakie więc informacje powinniśmy zawrzeć w opisie?

Do zbadania tematu posłużymy się opisami widniejącymi obok. Przygotowałem je na dwa sposoby – jeden będący, w mojej opinii, ułomną, acz popularną metodą i drugi mający na celu poprawienie błędów poprzednika.

Co ciekawe, oba teksty nie są ze sobą sprzeczne i mogą zostać połączone, co byłoby jak najbardziej zalecane. Pamiętajmy, że informacje zawarte (lub pominięte) w settingu mają bezpośrednie przełożenie na grę. Jak możemy oczekiwać dobrego, rozbudowanego odgrywania od ludzi, nie posiadających podstawowej wiedzy o warunkach życia ich postaci? A wiedza ta przyjmuje zazwyczaj formę rzeczy niezwykle przyziemnych.

Larpowy obóz Silberberg podaje swoim graczom kompleksowy zestaw faktów nie tylko na temat religii czy historii, lecz także społeczeństwa, mentalności, wyglądu czy najważniejszych świąt. Mogłem doświadczyć, jak wiele z tych informacji jest wykorzystywanych w grze. Dla przykładu: grupa graczy na podstawie wyglądu napotkanego

NPC-a uznała, że choć należy do konkretnego plemienia elfów (co stwierdzili po tatuażach), ubrany jest w strój typowy dla innej kultury. Co ważne, wnioski z tego spotkania faktycznie przydały im się w dalszej grze.

Nauczyliśmy się spodziewać niepotrzebnych informacji politycznych i historycznych w opisach naszych larpowych uniwersów. Opór wobec nich doprowadził natomiast do rezygnacji z większości „uniwersalnych faktów” na rzecz stereotypów („jesteś typowym rycerzem low fantasy”) oraz informacji dotyczących tylko swojej postaci i nie mających wielkiego przełożenia na grę innych. Wpadając ze skrajności w skrajność, zapomnieliśmy, że larp to medium tworzone przez ludzi, dla ludzi i za pomocą ludzi. Potrzebujemy więc ludzkich informacji.

Vaudowia to nizinny kraj położony na wschód od gór Erheb. Od setek lat kraina ta opiera się najeźdźcom z Zachodu, opieranym siłą oręża lub ostrymi vaudowskimi zimami. Żyjący tu ludzie są twardzi i prości, nawykli do znoju i zagrożeń. Jest to kraj biedny i pusty, handlujący głównie skórą i futrami. Nominalną władzę dzierży Khan Boraz, jednak jego faktyczna władza nie wykracza poza stolicę, Jugrę, w której stacjonuje jego elitarna przyboczna gwardia, „Orda”. Większość ludności wierzy w lokalne bóstwa i duchy, zazwyczaj związane z wiatrem i niebem.

Jakie są zalety tego opisu?

- Pozwala dopełnić luki skojarzeniami historycznymi – tu akurat z Rusią/Mongolią.
- Pobieżnie zarysowuje warunki życia i obyczaje.

Jakie są wady takiego opisu?

- Podaje informacje zupełnie nieprzydatne do odgrywania, takie jak lokalizacja w stosunku do innych fikcyjnych bytów, nazwa „elitarnego oddziału”, geopolityka czy ogólnikowa historia.
- Po przeczytaniu opisu mamy tylko blade pojęcie, czym tak naprawdę jest bycie Vaudem. Dlatego najpewniej zamiast starać się go odgrywać, kupimy kubrak i odkurzymy rolę „ruskiego chłopa nr 3”.

Mieszkańcy Vaudowii żyją w małych, kilkunasto- do kilkudziesięcioosobowych społecznościach. Prowadzą półosiadły tryb życia, opuszczając swoje warowne wioski wraz z końcem jesieni i przenosząc z całym dobytkiem na południe. Utrzymują się głównie z polowań i zbieractwa, czasami wyruszając na dłuższe wyprawy w celach handlowych i matrymonialnych – małżeństwa w ramach jednej grupy są zakazane. Vaudowie wierzą w moc lokalnych duchów i bóstw, którym składają ofiary z pożywienia, skór czy drobnych kosztowności. Każda społeczność winna jest płacić dwa razy do roku podatek zarządcy, na którego ziemiach obecnie mieszkają.

Jakie są zalety tego opisu?

- Obraz tego jak wychowywały się nasze postacie i ile osób mogą znać, możliwość grania w blisko związanej grupie rodzinnej.
- Potencjalny powód obecności na terenie gry (handel, migracja).
- Kilka inspiracji dla możliwych wątków: zakazana miłość z osobą z tej samej społeczności, konflikt rodzinny czy potrzeba zebrania pieniędzy/dóbr na opłacenie podatku.
- Nadany kształt naszej religijności, która generuje potencjał na sceny w trakcie gry, np. w postaci rytuału dla lokalnych duchów.

Jakie są wady takiego opisu?

- Nadal brak wielu przydatnych informacji, np. na temat ubioru czy relacji z innymi nacjami.
- Jeśli przewidziane byłyby duże wątki geopolityczne, to opis nie pomaga w wyobrażeniu ich sobie.

3 proste sposoby na budowanie fabuły

BARTOSZ ZIOŁO

Inspiracji do tworzenia larpowych fabuł można szukać w innych mediach. Do napisania tego tekstu natchnął mnie rynek gier wideo, a konkretnie wypowiedź jednego z jego przedstawicieli. Pan Yuji Abe ze Square Enix w filmie promocyjnym do gry *Lightning Returns: Final Fantasy XIII* wspominał o różnych sposobach tworzenia historii w produkcjach z tej serii. Okazuje się, że sprawdzają się one także na gruncie larpów i

polegają na zadaniu sobie jednego ważnego pytania:
„co ma napędzać naszą fabułę i stać w centrum całego designu?”

Yuji Abe wylicza trzy możliwości: postaci (character-driven), historia (story-driven), świat (world-driven). Niezależnie od tego, którą z trzech dróg wybierzesz, ważne jest, aby rozpocząć od ogólnego pomysłu na grę; wiedzieć, o czym jest, w jakim rozgrywa się settingu; założyć jakiś cel, który chcemy przez nią osiągnąć.

Fabuła skupiona na postaciach (character-driven)

W centrum zainteresowania stoją postaci dramatu, bohaterowie graczy bądź niezależni. To o nich jest ta opowieść, oni są punktem wyjścia, a treścią relacje i zależności między nimi.

Tworząc poszczególnych bohaterów i relacje, budujemy fabułę naszej gry. Wystarczy tylko usunąć pewne niepasujące elementy czy postaci, doszlifować to, co zostanie i wpleść dodatkowe elementy, będące poza samymi postaciami, a dodające im głębi.

Dobrym sposobem na fizyczną reprezentację takiego podejścia będzie zwykła mapa powiązań: tablica lub duży kawałek brystolu, na którym wypisywać będziemy wszystkie nasze postaci (tylko z imienia bądź funkcji), a potem ich relacje (polecam do tego użycie różnych kolorów – to znacznie ułatwia późniejsze odczytanie naszego dzieła).

WADY I ZALETY

- + pozwala na dużą dowolność w zakresie postaci
- + umożliwia łatwe opieranie się na znanych archetypach
- brak jednego bohatera może popsuć całą fabułę
- stworzona fabuła często jest poza kontrolą twórców

PRZYKŁADY GIER

larpy Grimuaru, np. *Bal marionetek: Karnawał, Saga o Ulvedalen*

Chcemy zrobić tradycyjny western. Jak western – to szeryf, a jak szeryf – to bandyta. Może tak naprawdę jest niewinny i musi oczyścić się z zarzutów? A może kumple z gangu chcą go uwolnić? Nie może zabraknąć dziewczynek z saloonu. Może jedna z nich jest córką szeryfa i tam uciekła od nadopiekuńczego ojca? Co to byłby za western bez rewolwerowców? Pewnie jest ich dwóch i są największymi rywalami. Może jeden z nich jest zaangażowany romantycznie z dziewczyną z saloonu? A drugi planuje napad na bank? A skoro tak, to potrzebujemy właściciela banku... I tak dalej, i tak dalej...



Fabula skupiona na historii (story-driven)

Tutaj zaczynamy nie od bohaterów, ale konkretnych wydarzeń, które odbędą się w trakcie naszej gry. Oznacza to, że od samego początku skupiamy się na zamkniętej historii, z jasno postawionym zarówno początkiem, końcem, jak i wszystkimi punktami zwrotnymi dziejącymi się między nimi.

Takie podejście idealnie sprawdza się przy wszelkiego rodzaju grach historycznych, adaptacjach i jeepformach. Już istniejąca historia jasno daje nam do użytku sporo wydarzeń, jednocześnie rzadko udostępniając wystarczającą liczbę szczegółowo opisanych bohaterów, którzy brali w nich udział. Bez problemu możemy sobie jednak z tym poradzić. Wystarczy, że odtworzymy wszystkie ważne wydarzenia w naszej historii i dopiero do nich dopasowywać będziemy bohaterów i dodatkowe wątki, które mogłyby się przy ich okazji pojawić.

Dodając kolejne elementy, powodujemy, że nasza fabuła nabiera rumieńców. I mogą być to wydarzenia różnego kalibru, nie tylko takie oczywiste na pierwszy rzut oka. Warto także wprowadzać wydarzenia, które wesprą główny wątek, nawet jeśli nie będą z nim ściśle związane, pozwolą mu odpowiednio wybrzmieć.

Tę metodę budowania fabuły również można łatwo przedstawić w sposób fizyczny. Wystarczy zwykła oś czasu z zaznaczonymi wszystkimi wydarzeniami od początku do końca i wystarczającą ilością miejsca, w którym dodać będziemy mogli wszelkie pomysły na postaci i dodatki je uzupełniające.

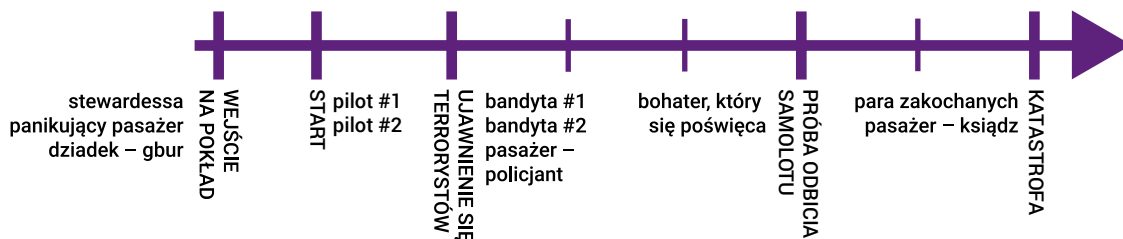
WADY I ZALETY

- + daje dużą kontrolę nad scenariuszem
- + pozwala realizować całe duże historie
- może zaistnieć problem z dobraniem wystarczającej liczby znaczących bohaterów
- zamknięta konstrukcja może prowadzić do nielogicznych wydarzeń

PRZYKŁADY GIER

Chłopiec, który..., znaczna część jeepformów, np. *Crime Scene*, *Sokrates*, *Poprzedni lokatorzy*

Opowiedzmy historię o zakładnikach na pokładzie samolotu. Zaczniemy od momentu wejścia na pokład. To dobra okazja do za-błyśnięcia bardziej ekstrawaganckich postaci. Może jest ktoś z lękiem przed lataniem? Albo kłócący się ze stewardessami starszy jegomość? Końcem naszej historii ma być katastrofa, potrzebujemy więc postaci, które będą chciały wpłynąć na bieg tej sceny, może poświęcić się dla sprawy. W międzyczasie na pewno potrzebować będziemy sceny ujawnienia się terrorystów, co od razu rodzi nam zapotrzebowanie na bandytów i wszelkie wydarzenia związane z przejmowaniem kontroli nad lotem. Dodatkowym smaczkiem, podkręcającym atmosferę, mogą być np. śmierć pasażera (NPC) z rąk terrorysty, pojawienie się czegoś za oknem etc.



Fabuła skupiona na miejscu/settingu/lokacji (world-driven)

Doskonałą podstawą do budowania fabuły może być również konkretne miejsce, w którym ma odbyć się nasza gra. Tutaj przede wszystkim planujemy, jak wybrana przez nas lokacja może przedstawić świat larpa i w jaki sposób gracze mogą z nią wchodzić w interakcje poprzez swoje postaci. Jeżeli znaleźliśmy świetne, klimatyczne

miejsce, czemu nie wykorzystać jego potencjału, nie ograniczając go wymogami innych elementów scenariusza? W takim podejściu pierwsze skrzypce grać będzie zawsze fizyczna przestrzeń.

Budując larpa, skupiamy się przede wszystkim na tym, jak wykorzystać dostępne nam miejsca. To od nich zależni będą bohaterowie oraz wydarzenia mające miejsce w naszej fabule. Krótko: najpierw rozplanowujemy przestrzeń, a później myślimy, jakie historie czy postaci mogą się w niej pojawić. To dobre podejście do tworzenia symulacji – rzadko kiedy pojawiają się tutaj bowiem postaci czy wątki nie mające zakotwiczenia w jakimś fizycznym elemencie naszego świata.

WADY I ZALETY

- + wykorzystuje fizyczne elementy świata gry, specyfikę lokacji
- + jest zupełnie niezależna od pojedynczych postaci
- istnieje niebezpieczeństwo powstania nieciekawych bohaterów
- jest możliwa do zrealizowania tylko w jednym, konkretnym miejscu.

PRZYKŁADY GIER

serie Mir i College of Witchcraft and Wizardry

Zarządzanie przestrzenią to temat na osobny tekst, dość napisać tutaj, że należy cały czas pamiętać o tym, aby rozkład pomieszczeń wewnątrz świata tworzonej przez nas gry był spójny i logiczny, a cały teren wykorzystany w najdrobniejszych szczegółach.

Przy takim podejściu do konstrukcji fabuły pomocą mogą wszelkiego rodzaju plany i schematy pomieszczeń, z których będziemy korzystać.



Mamy dostęp do magazynu za miastem i chcemy zrobić z niego melinę gangu. W budynku jest piwniczka, idealna na lochy. To znaczy, że znajdzie się miejsce dla więźniów i strażników. Magazynek łatwo jest przerobić na salę przesłuchań, co daje nam z kolei opcję na postaci śledczych i wątek z wydobywaniem informacji. Biuro sprawdzi się jako pokój bossa – tu będzie można prowadzić ciemne interesy, co tworzy spore możliwości fabularne. Halę główną da się zaaranżować na salę treningową, którą możemy zaludnić za pomocą trenujących i trenerów, a nawet zbudować całą fabułę wokół szkolenia i rytuałów inicjacyjnych nowych członków.

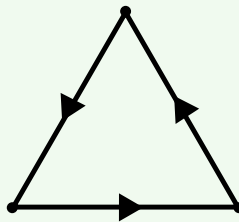
narysuj mi larpa o zastosowaniu grafów w projektowaniu

BARTOSZ BRUSKI

Jak to często bywa z larpami, można w nich wykorzystać pozornie nieprzydatną wiedzę z najróżniejszych dziedzin życia. Również z teorii grafów.

Falkon 2016. Rozmowa o tworzeniu fabuł kryminalnych i śledztw tak, aby gracze mieli równy dostęp do wskazówek i możliwość rozwiązania zagadki. Kuba Barański opisuje schemat, który według niego ma działać. W trakcie rozmowy zorientowałem się, że mówi o spójnych składowych grafu, znanych mi ze studiów. Tamta rozmowa oraz prelekcja Piotra Milewskiego z gdyńskiej Koli skłoniły mnie do napisania paru słów o wykorzystaniu teorii grafów w larpach.

Najprostsze trzy przykłady to popularne grafy relacji między rywalizującymi stronnictwami:

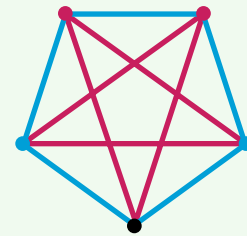


Kamień, papier, nożyce

Układ trzech graczy, z których każdy ma przewagę nad jednym i z jednym przegrywa: cykl ten występuje w wielu grach komputerowych i planszowych, jak również w naturze (*patrz rytuały godowe jaszczurek Uta*). Układ można rozbudować do większej liczby graczy (np. 5 lub 7).

Pentagram

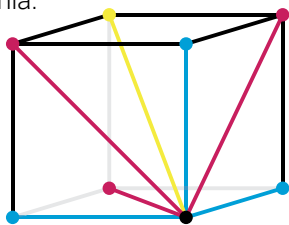
Układ dla pięciu graczy/frakcji znany fanom karcianki *Magic: the Gathering*. Każdy gracz jest reprezentowany przez wierzchołek pentagramu; przez całą grę moimi sojusznikami są moi bezpośredni sąsiedzi (gracze, którzy w tym grafie siedzą po mojej prawej i lewej stronie), moimi wrogami – gracze, których mam naprzeciwko siebie. Gdy jakiś gracz zostanie wyeliminowany, relacje między pozostałymi w grze nie zmieniają się w żaden sposób. Co ciekawe, w oryginalnych zasadach M:tG można zwyciężyć nawet „zza grobu”: jeśli odpadnę, ale moi wrogowie zostaną wyeliminowani – zwyciężam partię.



Sześcian Kuli

Model wymyślony przez Piotra Milewskiego i będący podstawą projektowania gry terenowej *Bóg, który się pomylił*. Każdy z ośmiu wierzchołków sześcianu reprezentuje jednego gracza (lub frakcję); podobnie jak w pentagramie, trójka graczy to moi wrogowie, trójka – sojusznicy. Wierz-

chołków jest jednak osiem, parzysta liczba – w przeciwieństwie do pentagramu czy kamienia-papieru-nożyc. Co z ósmym, brakującym uczestnikiem gry? Jest on moim lustrzanym odbiciem, które ma dokładnie przeciwny układ sojuszy niż ja. W *Bogu, który się pomylił* jednym z założeń było to, że nigdy nie spotkam na grze mojego lustrzanego odbicia, natomiast po śmierci wcielę się w postać właśnie z tamtej frakcji. Nie znam innej gry, która korzystałaby z tego modelu – uważam jednak, że jest bardzo inspirujący i otwiera oczy na nowe rozwiązania.

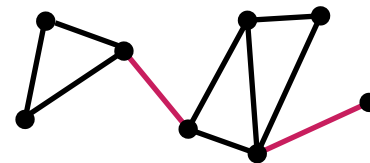


Inne konfiguracje

Najbardziej oczywistym zastosowaniem powyższych układów są gry gamistyczne, gdzie chcemy jakoś ustalić relacje pomiędzy rywalami. No dobrze, a co z zastosowaniem grafów w tworzeniu innych scenariuszy? Wielu twórców gier rozrysowuje sieci relacji między postaciami w formie grafu: zwykle jego **wierzchołkami**, czyli pinezkami wbitymi w korkową tablicę, będą postacie, a łączącymi je nitkami,

czyli **krawędziami** grafu – łączące je relacje i wątki. Można również (a to już twórcy gier robią rzadko) nadać krawędziom **wagi**. Jeśli przykładowo projektujemy fabułę śledczą, możemy oznaczyć wszystkie fałszywe tropy wagami dodatnimi (np. 1 dla drobnego fałszywego tropu, a 5 dla zmyłki, za którą detektyw na pewno popędzi), a dobre wskazówki – wagami ujemnymi. Jeśli ktoś nie chce korzystać z liczb, może po prostu użyć różnokolorowych nitek czy mazaków; oglądając tak stworzony graf, możemy zobaczyć, które postaci są bliżej rozwiązania wątku (w ilu krokach, jakim kosztem, są w stanie dotrzeć do pinezki, która ich interesuje), a które dalej – i czy na pewno powinno tak być.

W podobny sposób można zwizualizować sobie różne warstwy larpa, np. zależności i „przystugi” między postaciami. Możemy również sprawdzić czy graf jest **spójny** – tj. czy z każdego wierzchołka da się dojść do każdego wierzchołka, a także czy istnieją w nim **mosty** – szczególnie ważne krawędzie, czyli takie, których usunięcie rozspójnia graf. Jeśli jakaś postać lub grupę postaci nie łączy z resztą gry nic, albo właśnie taki most (czyli tylko jedno połączenie), należy zastanowić się nad tym, czy na pewno tego chcemy i jak napisać taką relację, żeby tworzyła dobrą grę.



Z kolei larp terenowy aż prosi się o naniesienie kluczowych lokacji i stref gry na mapę (która też jest grafem), gdzie krawędzie mogą oznaczać i odległości, i na przykład przeszkody czy wydarzenia na traktach.

Komputer byłby oczywiście w stanie w ułamku sekundy przeanalizować grafy o tysiącach wierzchołków – mimo to nie sądzę, żebyśmy szybko ujrzeli oprogramowanie do pisania larpów bazujące na grafach. Wykonanie takiego edytora byłoby po prostu nieopłacalne: koszt jest spory, a larpowcy niechętnie przesiadają się na nowe narzędzia. Obecnie mimo istnienia różnych (także darmowych) edytorów dedykowanych larpom, niekwestionowanym władcą rynku pozostaje Google Docs. Chętnym do skorzystania z grafów przy projektowaniu gier radzę więc po prostu wziąć do ręki kartkę i marker albo tablicę korkową i kolorowe pinezki – zwizualizowanie sobie larpa w ten sposób dostarcza zupełnie innego spojrzenia na grę, umożliwia dostrzeżenie luk i stworzenie lepszych relacji między postaciami.

Powodzenia!

*I'm a dreamer, but I'm not the only one**

- Fabuła larpa jest składową indywidualnych historii postaci, dziejących się równolegle i wpływających na siebie nawzajem, zwykle wielowątkową i z dużą liczbą zależności między bohaterami.
- Historia jest napędzana motywacjami poszczególnych postaci, jej przebieg stanowią kolejne akcje, będące wynikiem działań bohaterów.
- Nawet jeśli twórca zaprojektował łuk fabularny i możliwe zakończenie, to są one najczęściej tajemnicą dla graczy, a ich decyzje mogą je zmienić.
- Larp to w większości przypadków spójna czasoprzestrzeń lub jej krótsze wycinki. Wydarzenia dzieją się liniowo i są efektem działań postaci, zwykle nie ma możliwości ich zmienić ani powtórzyć.

Another brick in the wall

- Larp zawsze jest odbierany przez graczy z perspektywy ich postaci. Przez to jest świetnym nośnikiem emocji i zapewnia bardziej osobiste doświadczenia z gry.
- Dobrze napisany larp nie narzuca graczom, co mają robić, posługuje się celami, motywacjami i relacjami, a fabuła jest wynikiem połączenia założeń autora i działań graczy.
- Wiele zależy od indywidualnej interpretacji postaci. Finalnie to gracz decyduje o charakterze i zachowaniach bohatera.
- Siłą larpów jest nierozzerwalny związek gracz-postać. Jest to o wiele bardziej intymne doświadczenie, które pozwala lepiej zrozumieć potrzeby, dążenia i motywacje bohatera.

Is this the real life? Is this just fantasy?

- Ważne jest, aby każda postać na larpie była istotnym elementem całości, mogła odnaleźć się w fabule i mieć na nią wpływ; aby gracz mógł mieć poczucie, że wciela się w główną postać tej historii.
- Widownia występuje raczej sporadycznie. Natomiast mogą pojawić się bohaterowie niezależni, których celem jest wprowadzanie do gry informacji, czuwanie nad przebiegiem wątków i kierowanie fabuły na właściwy tor.
- Poprzez mechanikę można wprowadzić do larpa elementy trudne lub niewykonalne do odegrania (walka, seks, magia), a także symulujące (meta)fizykę świata i wspierające styl rozgrywki.
- Dla stworzenia odpowiedniego kontekstu, twórcy mogą posługiwać się scenografią i rekwizytami, a gracze – kostiumami i charakteryzacją, które pomagają tworzyć iluzję prawdziwego świata dla wymyślonej historii.

konstrukcja fabuły

Sharing a dream

- Jeepform opowiada jedną wspólną historię. Składową fabuły są kolejno rozgrywane sceny, które dają możliwość przedstawienia wielu aspektów danego problemu z różnych perspektyw.
- Historia jest napędzana akcją, jej przebieg stanowią wcześniej zaprojektowane lub ustalone w trakcie kolejne sceny, którym prowadzący musi zapewnić ciągłość (ang. *game flow*).
- Łuk fabularny i finał historii jest zaplanowany w scenariuszu i znany wszystkim uczestnikom.
- Brak jedności czasu i miejsca pozwala na wprowadzanie retrospekcji, rozgałęzienia historii, pokazywanie scen dziejących się równolegle lub alternatywnych wersji wydarzeń, a nawet na powtarzanie scen.

gracz a postać

Wanna tell you story. About woman I know.

- Funkcja postaci jest służebna względem fabuły. Mają one do odegrania konkretne role w historii, stanowią raczej archetypy niż indywidualne charaktery.
- Wola postaci może być ograniczona scenariuszem, instrukcjami prowadzącego czy sugestiami widowni w celu wspólnego stworzenia jak najlepszej historii.
- Karty postaci są lakoniczne, często ograniczają się do pisemnych lub ustnych opisów i instrukcji działań dla graczy.
- Jeepform pozwala na zerwanie ścisłego związku gracz-postać. Umożliwia to pokazanie graczom historii z kilku punktów widzenia i różnych perspektyw.

forma

Show must go on

- Oprócz głównych bohaterów pojawiają się postaci drugoplanowe i epizodyczne, które są potrzebne do popchnięcia akcji we właściwym kierunku. Mogą się w nie wcielać różni gracze i osoby z widowni.
- Elementem często pojawiającym się w grach wolnej formy jest widownia, która oprócz biernego odbioru akcji może mieć także wpływ na przebieg rozgrywki na określonych przez scenariusz zasadach.
- Mistrz Gry może wspierać i ubarwiać akcję przez zastosowanie różnych, czasem dedykowanych scenariuszowi, metatechnik, np.: przewijanie, monologi, gra tymczasowa oraz wymiana postaci.
- Aby nie odwracać uwagi od historii, jeepformy stawiają na dużą umowność i symbolizm. Przyjmują bardzo ascetyczną postać, eliminując kostiumy i scenografię, a także ograniczając rekwizyty do tych kluczowych.

Larpy i jeepformy dają inne możliwości prowadzenia historii. Na etapie projektowania fabuły oraz przekazu, jaki chcemy zawrzeć w grze, warto odpowiedzieć sobie na kilka ważnych kwestii i wybrać, która z form będzie dla nas bardziej odpowiednia.

jeepform

* cytaty kolejno z: *Imagine John Lennon, On the Island David Gilmour, Is It Me Or Is It You Maria Jacobs, Another Brick in the Wall Pink Floyd, Whole Lotta Rosie AC/DC*

historie i zasady

KATARZYNA KEHL

krótka historia myślenia o jeepformach

Historia jest najważniejsza. To o niej jest Twój jeep, to wokół niej obraca się Twoja gra. Nie musi być skomplikowana, wielowątkowa, z równym udziałem wszystkich postaci. Historia, którą opowiadacie razem, musi być spójna i wyrazista. Najlepiej, jeśli uda Ci się ją zawrzeć w jednozdaniowym opisie.

Publiczność może pełnić w Twoim scenariuszu najprzeróżniejsze role: od zwykłych widzów, przez współtwórców scen, aż po postacie występujące w danej scenie lub scenariuszu. To od Ciebie zależy, jaki wachlarz możliwości im przydzielisz oraz czego Ci potrzeba z ich strony.

Najczęstszym motywem przewodnim freeformów, a jeepformów w szczególności, jest **historia**, opowieść, spłot wydarzeń prowadzący bohaterów do satysfakcjonującego końca.

Jeżeli dla spójności historii będzie lepiej, żeby Twoja postać umarła, to poświęć ją. Niech zginie w ciekawy, znaczący sposób. Jeżeli z dotychczasowej opowieści wynika, że dwoje młodych kochanków powinno się rozstać, bo tak będzie bardziej dramatycznie, to niech tak się stanie. Niech rozejdą się wśród wrzasków i kłótni, zdrady albo nienawiści. Jeżeli dla dobra historii...

Suche rozważania nic nie mówią i zwykle prowadzą do kolejnych pytań, dlatego najprościej jest wyjaśniać na przykładach. Pozwólcie więc, że opowiem Wam pewną historię.

Scena jest krótka: młody chłopak ma się umówić na pierwszą randkę z dziewczyną z sąsiedztwa. Dodajmy, że dziewczyna mu się podoba. Oboje gracze wiedzą, co robić i jak **scena** powinna się skończyć. Scenę może zadać prowadzący (Mistrz Gry, reżyser itp.) lub sami gracze, jeżeli prowadzącego nie ma w danym scenariuszu.

W scenie **publiczność** widzi, że chłopak zaczyna dziewczynę, rozmawiają i rozmawiają, i rozmawiać by tak mogli jeszcze długo, ale my chcemy zobaczyć kulminacyjny moment: ona mówi tak lub nie. **Przewijamy** scenę o 5 minut do przodu

Upewnij się, że Twoi gracze wiedzą, dokąd zmierza historia, a przede wszystkim dana scena. Transparentność w tym przypadku ma same zalety:

- Twoi gracze szybko odnajdują się w sytuacji
- ułatwiasz im wejście w interakcje między sobą oraz między postaciami
- pomagasz w utrzymaniu spójnej wizji i ułatwiasz wspólne granie

Przed wszystkim jednak transparentność pozwala graczom wiedzieć o wszystkim, ale postacie dalej pozostają nieświadome, więc tym lepiej będą odgrywane.

Tak zwany **Fast forward** albo **Cut to...** pozwala pominąć te elementy sceny, które gracze i publiczność mogą wypełnić sami. Możesz też użyć tej metody, żeby szybko przeskoczyć całą scenę od pierwszej randki, przez pocałunek w deszczu, po zaproszenie do domu i do łóżka.

To *Bird-In-Ear*, czyli głośne wypowiedzenie najskrytszych myśli postaci prowadzącego lub publiczności. Jeżeli widać, że scena się nie klei czy nie idzie w dobrym kierunku, to warto zastosować tę technikę. To transparentność przy zachowywaniu sekretów, która w tym wypadku pomaga ingerować, nie psując jednocześnie sceny.

Paazy lub Cięcia nie trzeba wyjaśniać, prawda? Używasz ich wtedy, gdy chcesz zatrzymać scenę. Pamiętaj, że gracze też mogą ich używać.

Jeżeli nie podoba Ci się strona, w którą idzie scena, to śmiało powtórz ją tak wiele razy, aż będzie dobra. Pamiętaj: liczy się historia, nie to, kto wygra lub przegra, kto przeżyje miłość czy zawód. Jeżeli sądzisz, że inna postać w scenie lepiej by ją poprowadziła, lub spojrzenie z innej perspektywy mogłoby pokazać zupełnie nową jakość, to nie wahaj się. Zrób to!

i jesteśmy na miejscu! Scena dalej jest drętwa, a dialogi się nie kleją? No to jeszcze raz. A może chłopak powinien zmienić podejście? Ty lub widownia możecie w tym pomóc i powiedzieć mu, co może powiedzieć lub zrobić. Wystarczy, że wstaniesz, podejdziesz i położysz rękę na ramieniu, a wtedy wszystko, co powiesz, stanie się jego myślami. Może on wcale nie uważa, żeby dziewczyna była interesująca, ale to córka znajomych matki, więc...

A właśnie! Dobrze by było poznać jego myśli, prawda? A nie wpychać mu do głowy nasze własne? Dziewczyna opowiada żart, a po puencie pyta, czy mu się podobał. Chłopak robi jeden krok do przodu, wychodząc z rozgrywanej się sceny i patrzy wymownie, z politowaniem na publiczność, kręcąc głową. W tle akcja przez ten krótki moment toczy się dalej w zupełnej ciszy. Dzięki temu zdajemy sobie sprawę, że to raczej nie będzie udana randka. Zatrzymajmy tę nieszczęśliwą scenę, zanim na dobre zapomnimy, o co w niej chodzi i ustalmy jeszcze raz szczegóły. A może cofniemy się do tego momentu, w którym on zobaczył ją po raz pierwszy? Albo ona jego, bo przecież nikt nie mówił, że to chłopak musi koniecznie zaprosić dziewczynę na pierwszą randkę, prawda?

To, jak opowiesz historię, też jest ważne. Freeform to wolność opowiedzenia historii tak, jak chcesz. Dlatego warto dobrze się przygotować, zastanowić, czego potrzebujesz do swojej gry: jaka mechanika? Czy potrzebny mi setting? Ilu potrzebuję graczy, a ile postaci? Czy muszę się trzymać zasad? Czy to będzie tylko jeden punkt widzenia? To wszystko jest ważne podczas wymyślania i tworzenia gry. Natomiast samo jej wytłumaczenie powinno być krótkie, jasne i zrozumiałe dla wszystkich. Zresztą, zapraszam Cię na wycieczkę jeepem z jeepen.org!

To technika zwana *Inside and outside*. Jest szczególnie przydatna, kiedy chcemy pokazać tę samą scenę na dwóch różnych poziomach: grając postacie i jednocześnie przekazując ich prawdziwe, ukryte myśli. Takie wtrącenia trwają dosłownie dwie sekundy i są spuentowaniem sceny. Jeżeli chcesz, żeby postać gracza przedstawiła swoje myśli dłużej, to możesz posłużyć się *monologiem*. Te z reguły są bardziej statyczne, a przede wszystkim odgrywane głosem, a nie ciałem.

Dobłą zasadą jest założenie, że postacie znają się już co najmniej sześć miesięcy. Przy tym założeniu masz dwie drogi postępowania: gracze na bieżąco i sami wymyślają swoją wcześniejszą znajomość, możesz używać *retrospekcji*, żeby za pomocą scen pokazać, jak się ta relacja zaczęła i/lub rozwijała.

Absolutne łamanie zasad lub reguł nie jest czymś, co koniecznie musisz zrobić, zwłaszcza, że freeformy i tak łamią trzy najważniejsze:

- jedność miejsca
- jedność czasu
- jedność postaci

Jeżeli chcesz łamać jakies zasady, to niech to ma na celu ulepszenie gry.

tajemnica poliszynela

MARCIN SŁOWIKOWSKI,
DOROTA KALINA TROJANOWSKA

Żadna tajemnica: jest nam łatwiej,
gdy wiemy, co gramy. Czy nie łatwiej
nam również, gdy wiemy, co grają inni?

Jeżeli przed nami staje zadanie stworzenia larpa narratywistycznego, na którym gracze mają stworzyć ciekawą historię, dobrze jest ujawnić im tematykę gry – to pomaga im obrać kierunek działań. Tajemnicą nie jest również to, że dobry gracz nie tylko zręcznie kieruje swoją historią, ale wspiera też grę innych. Ale przecież jeśli sprawa dotyczy scenariusza opierającego się na niejawności informacji oraz odkrywaniu tajemnic, nie możemy ujawniać sekretów postaci. Możemy jednak wesprzeć interakcje tak, by sekrety te wypłynęły na wierzch – wystarczy dać graczom pewne narzędzie mechaniczne, wiedzę na meta-poziomie, wskazówki, jak postępować z innymi i jakie rodzaje wątków próbować wydobyć z ukrycia. Takie wsparcie może być na tyle dyskretne, by nie zaburzać immersji i nie zawadzać w grze.

Koncept nie jest skomplikowany i z pewnością korzystało z niego – świadomie bądź nie – wiele różnych gier. Poniżej w skrócie prezentujemy dwa sprawdzone rozwiązania z dwóch różnych larpów Grimuaru.

Magia runiczna

Saga o Ulvedalen

Dorota Kalina Trojanowska, 2016

UWAGA! Zasada działania tej mechaniki jest drobnym spoilerem. Jeżeli nie grałeś/aś w *Sagę o Ulvedalen*, a masz zamiar to kiedyś nadrobić, możesz chcieć opuścić tę sekcję.

W przypadku tego scenariusza mechanika odzwierciedla fakt, że na larpie znajduje się frakcja specjalizująca się w magii i posiadająca głębsze zrozumienie świata, krótko: obdarzona pewnego rodzaju intuicją. Zgodnie ze skandynawską stylistyką gry, wszystkie postaci (i kilka rekwizytów) oznaczone są niedużymi runami, przyczepionymi w widocznym miejscu. Gracze z ww. frakcji dostają przed grą spisy ich znaczeń (mniej lub bardziej obszerne, w zależności od umiejętności postaci): każda runa ma dwa kolory i dwa znaczenia, wyrażone jednym słowem lub conceptem. Jest to coś w sposób istotny związanego z historią postaci lub przedmiotu, ale w nieoczywisty sposób.

Przykład: postać ma na sobie runę, której czerwone znaczenie to „kłamstwo”, a niebieskie to „ziemia”.

Runa jest czerwona. Być może postać jest kłamcą i oszukuje wszystkich wokół? Może dopiero zamierza kogoś okłamać i w ten sposób poważnie wpłynąć na swoje losy? A może to ją oszukano, bo zadała się z kłamcą i miało to istotne reperkusje? Jest pod wpływem kłamcy? Żyje w kłamstwie? Niewinne z pozoru kłamstwo, które powiedziało, miało katastrofalne skutki? I tak dalej...

Mechanika pozwala postaciom obdarzonym tą „intuicją” na poruszenie ukrytych przed nimi wątków, próby wydobywania sekretów, przyjęcie pewnej postawy wobec innych postaci, jak również na niepokojenie innych tym, że najwyraźniej wiedzą coś, o czym wiedzieć nie powinni.

Kolory

Miasto bez echa

Emilia Kowalska i Marcin Słowikowski, 2016

Ta mechanika korzysta z faktu, że kolory tradycyjnie powiązane są z konkretnymi konceptami i nasuwają pewne skojarzenia. Staranny dobór barw jest techniką często wykorzystywaną w kinematografii – nic więc dziwnego, że oparta na niej mechanika pojawia się na larpie czerpiącym garściami z gatunku noir. Gracze poproszeni są o przygotowanie stylizacji w barwach szarości, przełamanej jedynie pojedynczym elementem ubioru lub rekwizytem w konkretnym kolorze, związanym z motywami działania i sposobem patrzenia na świat danej postaci. Lista kolorów i przypisanych im znaczeń jest jawna dla wszystkich, jest także pomocna w doborze postaci do preferencji gracza. Same znaczenia jednak nie wskazują jednoznacznie

na motywację ani tym bardziej moralność postaci.

Przykład: pudrowy róż skojarzony jest z poczuciem bezpieczeństwa, życiem bez zmartwień, unikaniem konfliktów. Kolor można interpretować na wiele sposobów: może być oznaką niepoprawnego optymisty, tajonych i marginalizowanych problemów lub ucieczki przed realnym zagrożeniem.

Mechanika ta działa dwojako: pomaga graczowi zrozumieć własną postać i przypomina o jej pobudkach, jak również pomaga odnieść się do innych bohaterów, wykorzystując pewne archetypy czy też stereotypy.

Jedyną zasadą przy meta-informacji jest to, żeby mechanizm nie był zbyt skomplikowany – ma przecież wspierać i ułatwiać grę, nie dostarczać off-game'owej zagadki. Poza tym możliwości są niemalże nieograniczone: można wykorzystać nie tylko symbole czy kolory, ale też konkretne elementy ubioru, imiona postaci (może zaczynające się na konkretną literę, a może znaczące, jak u Dickensa?), często wypowiedane przez postać słowa... Cokolwiek pasuje do danej gry.

Życzymy dyskretnego, lecz efektownego ujawniania wielu tajemnic.

Kolory są też wykorzystywane w nieco prostszy sposób na larpach z serii Bal marionetek (J. Barański, D. Krzaczkowski, N. Rożek), gdzie kolor kotylionu z imieniem i nazwiskiem odzwierciedla tytuł arystokratyczny postaci – bądź jego brak. Są to jawne, nie meta-growe informacje, ale cel pozostaje ten sam: wspieranie gry i ułatwianie interakcji.

magiczny trójkąt

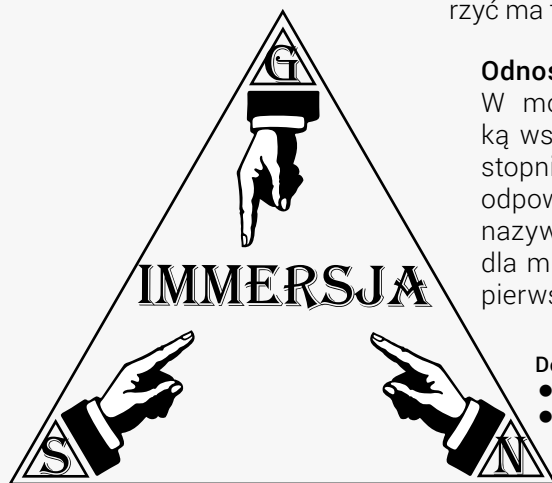
MIKOŁAJ WICHER

GNS

Gamista oczekuje wymiernego rezultatu swoich akcji i możliwości porównania się z innymi („wygrania”). Wymaga to określonych zasad, umożliwiających osadzenie siebie i innych na skali.

Narratywista oczekuje, że będzie mieć wpływ na przebieg wydarzeń, oraz że ten wpływ zostanie odnotowany przez innych i wywrze pozytywne piętno na jakości ich doświadczenia. W rezultacie stworzyć ma to historię.

Symulacjonista oczekuje, że jego przeżycia będą jak najlepiej naśladować rzeczywistość. Chce, żeby jego zaangażowanie w świat gry miało naturę pragmatyczną, nie dramatyczną.



Odnosnie Immersji:

W moim przekonaniu preferencje większości graczy są mieszanką wszystkich trzech stylów. Nasz „idealny” larp składa się w jakimś stopniu z każdej literki. Jeśli mamy szansę wziąć udział w grze, która odpowiada naszym potrzebom, udaje nam się „zanurzyć” w nią – to nazywam immersją. Nie ograniczam jej do utożsamienia z postacią, to dla mnie stan, w którym – chwilowo – „bycie w grze” wysuwa się na pierwszy plan.

Do poczytania

- Mikołaj Wicher, „Czego nauczyły mnie larpy symulacyjne”, publikacja z Koli 2014
- Ron Edwards, „GNS and Other Matters of Role-playing Theory” <<http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>>

Narratywizm ← Symulacjonizm → Gamizm

Gra opowiada historię grupy, w której postaci mają swoje miejsce w hierarchii społecznej. Tradycyjnym rozwiązaniem byłoby nakreślenie tej struktury w kartach postaci oraz połączenie tego ze wspomnieniami. W karcie gracza A: **„Wszyscy wiedzą, że Johnny jest prawdziwym szefem. Choć potrafi być brutalny, bez niego wszyscy byście przepadli. Pamiętaj, że kiedyś nadstawił za ciebie karku przed przełożonymi...”**

Taką pozycję można Johnny'emu zagwarantować przez nadanie mu „pracy”, zapisując w karcie: **„Twoja ekipa nie ma »szefa«, ale wszyscy wiedzą, że ty tu rządzisz. Zawsze prezentujesz raporty do góry, w porach posiłków rozdzielasz jedzenie (pilnujesz, żeby ci, którzy w twojej opinii sobie zasłużyli, dostali najwięcej i najszybciej), a kiedy inni zajęci są jedzeniem, czytasz oficjalne komunikaty”**.

Co to zmienia? Daje jasną ścieżkę komuś, kto chce zająć miejsce Johnny'ego w grupie, jak to „zagrać”. Wykonując jego „pracę” da czytelny sygnał innym graczom, że to jego nowe miejsce.

Przykładem tego może być turniej wojowników na jednej z gier głównych Flambergu. Stając do pojedynku, każdy z graczy otrzymywał od organizatorów taki sam miecz. Wielu z nich w trakcie przygotowań do walki starało się zdobyć „lekką przewagę” nad przeciwnikami, nierzadko rzucając klątwy lub karmiąc się magicznymi eliksirami. Jeśli coś takiego miało miejsce, Mistrz Gry odpowiednio zmieniał długości mieczy oponentów. W grze dla obserwatorów miały one identyczną długość, jednak ktoś walczący półtorakiem z pewnością wygrał z kimś posługującym się sztyletem. Żadnego liczenia, a sztylet wciąż miał jakąś szansę wygrania.

Symulacjonizm ← Gamizm → Narratywizm

Gra dzieje się za Murem (uniwersum GoT). Gracze symulują Nocną Straż. Głębokie wejście w symulację może oznaczać zachowawczą grę: naturalnym jest, że postaci nie chcą umierać, a próby wciągnięcia ich w konfrontację mogą wyjść sztucznie – bo po co symulacyjni dzicy mieliby to robić? Rozwiązaniem może być informacja podana przed grą: na grze znajdują się trzy totemy dzikich i dopóki nie zostaną zniszczone, będą się oni odradzać. Takie rozwiązanie da się ciekawie wytłumaczyć fabularnie dzikim i połączyć z rytualną stroną gry, a frakcję Straży zmusza do eksploracji, wejścia w kontakt ze światem i wrogami, przetestowania sprawności dowodzenia. Stwarza to dynamiczną sytuację, która pozwala zakosztować wielu elementów symulacji.

Złe rozwiązanie: wrzucić graczy pragnących gry narratywistycznej do jednej lokacji. Efekt: prawdopodobnie zrobią sobie grę, ale będą pozbawieni uczucia uczestnictwa w czymś większym, ich zdolności wpływu na innych zostaną zmarnowane.

Dobre rozwiązanie: na teren gry przybywają poszukiwacze przygód, zwabieni zachętami okolicznych lordów – braci. Ojciec ukrył gdzieś w krainie berło i pozostawił podzieloną na 40 kawałków mapę. Mędrcy mówią, że wystarczy połowa, by odzyskać skarb, który zapewni dziedzictwo temu lordowi, który je znajdzie. Elementy mapy można znaleźć w najróżniejszy sposób: rozwiązując zagadki i wchodząc w interakcje, po drodze dowiadując się, jaka była prawdziwa historia krainy i braci. Gracze gamistyczni zaangażowani w narratywistyczny konflikt są realnym językiem u wagi i lordowie będą musieli wysilić wszystkie swoje siły, by osiągnąć swoje cele. Aktorstwo, manipulacja, zastraszanie będą na porządku dziennym.

Gamizm ← Narratywizm → Symulacjonizm

W grach dla gamistów najczęściej jedyną możliwością porównania się są policzalne punkty życia. Czyli: wygrałem, bo przeżyłem. Aka muszę zabić innych, żeby nie zabili mnie i żeby wygrać. Czy będzie dziać się to przez otwartą konfrontację, spiski, czy w „wielkiej finałowej bitwie” – pozostaje to bez znaczenia. Rozwiązaniem może być określenie w świecie gry płaszczyzny konfrontacji postaci, np. ogłoszenie przez króla: „Ktokolwiek przyniesie głowę smoka, zostanie nowym królem/królową”. Lub: „Podzielimy ziemię proporcjonalnie do zdobytych elfich uszu”. Takie założenie sprawia, że grający mają więcej niż jedną drogę osiągnięcia celu, a ewentualne konflikty i nieporozumienia rozwiązane będą w grze.

Zamiast wprowadzać NPC, który przybywa na Mur, by owieścić na środku karczm, że król nie żyje i spowodować możliwy rozpad struktury społecznej garnizonu, tę samą informację można by wprowadzić np. przez rekwiwit. Powiedzmy, że jeden z rekrutów podczas rutynowego patrolu podąża za śladami krwi, by znaleźć przesytego strzałą kruka z tą samą wiadomością uwiązaną do nogi. Co zrobi z nią rekrut? Kto postrzelił kruka? Komu może zdradzić, co znalazł, a kto nie chce, by wyszło to na jaw?

ACT

- > Gra musi być barwna, obfitująca w klimatyczne momenty, zwroty akcji, dramatyczne wybory.
- > Twoja postać ma być wyrazista i wielowymiarowa.
- > Zatop się w świecie gry, zauważaj szczegóły, na których zbudujesz atmosferę każdej sceny.

BLEED

- > Daj się ponieść emocjom, bo to one kształtują Twoją postać.
- > Kieruj się odczuciami i intuicją w podejmowaniu decyzji.
- > Najważniejsze są wątki osobiste, inne schodzą na dalszy plan.

COMMAND

- > Nie pozwól grze utknąć w martwym punkcie. Najważniejszy jest cel.
- > Grupa jest czymś więcej niż tylko sumą jej członków.
- > Wywieraj wpływ na innych graczy, przekonuj ich do własnego zdania.

PLOT

- > Buduj piętrowe intrygi, tak by nikt nie wiedział, do czego dążysz.
- > Bądź kameleonem, zmieniaj się w zależności od sytuacji.
- > Zbijaj argumenty, zaciemniaj sytuację, wódź innych za nos.

THINK

- > Łącz fakty, które na pierwszy rzut oka są niezwiązane.
- > Bądź kreatywny, myśl lateralnie, wyjdź poza schematy.
- > Szukaj, dociekaj, wyłuskuj informacje i nie daj się zwieść.

MALWINA OTTO,
MARCIN
SŁOWIKOWSKI

W 2012, na potrzeby larpa *System*, stworzyliśmy opisy 5 typów rozgrywki.

Miały nam pomóc lepiej dopasować postaci do graczy (trudne zadanie, jeśli larp grany jest na konwencji). Każdy typ daje jasne wskazówki, jak grać i pozwala graczowi ocenić, czy dany tryb rozgrywki jest tym, na co ma ochotę.

Jeśli wiesz, jakiego rodzaju zachowań oczekujesz od swoich graczy, możesz przedstawić im to *explicite*, korzystając z naszego systemu (każdą postać zbudujesz w oparciu o dany typ lub gotowe postaci dopasujesz do typów).

Pozwól graczom wybrać typ rozgrywki, który najbardziej im odpowiada, potem dopasuj konkretną rolę w wybranym typie.

A może stworzysz własne typy rozgrywki?

DOROTA KALINA TROJANOWSKA
ILUSTRACJE: MATEUSZ BIELSKI

nie ufaj gawędziarzowi

Kim jesteśmy?

Tak, to bardzo poważne pytanie. I górnolotne. Ale spróbujmy. Kim ja jestem? Kim ty jesteś, czytelniku? Kim jesteśmy wszyscy?



Prosta odpowiedź: jesteśmy ludźmi. *Homo sapiens sapiens* – to brzmi dumnie, choć niezbyt oryginalnie. Nic specjalnego, nie uważacie? (Już nawet pomijając to, że każde z nas zna kogoś, kto ledwo *sapiens*.)

Kolejna prosta odpowiedź: jesteśmy larpowcami. Czy chcemy, by nasze hobby (a w wypadku niektórych: nasz zawód) nas definiowało? Może, a może nie. Często nas to zadawała. Ale spróbujmy dążyć głębiej.



Zatem jesteśmy ludźmi, którzy grają w larpy. Ludźmi, którzy czytają książki i komiksy, oglądają filmy i seriale, grają w różne inne gry. Ludźmi, którzy opowiadają sobie anegdoty, żarty i plotki. Ludźmi, którzy dzielą się doświadczeniami i wspomnieniami. Ludźmi, którzy wymieniają opowieści. Jesteśmy gawędziarzami. *Homo narrans*.

„Nigdy nie ufaj gawędziarzowi. Ufaj opowieści”, jak napisał Rabi Almedine w powieści *Hakawati mistrz opowieści*. (Lub ładniej w tłumaczeniu angielskim: *Never trust the storyteller. Trust the story.*) Gawędziarze to tylko ludzie: popełniają błędy, mylą się – opowieści nie i dlatego im możemy zaufać.

My, autorzy larpów, też jesteśmy gawędziarzami, dlatego nie powinniśmy zbyt ufać sobie samym. Ostrożność to podstawa, dlatego wykonujemy tak solidną i dopracowaną robotę, jak tylko się da. Ale nie oznacza to narzucania ograniczeń i planowania historii do ostatniego szczegółu – to pokładanie zbytnej wiary we własną nieomylność, w to, że nasza wizja historii jest najlepsza, że jest tylko jedno właściwe zakończenie, jakie sobie ustalamy,

a gracze mają je jedynie odegrać. Larp to nie literatura i nie teatr.

„Tylko jeden powód wszyscy mamy wspólny: pragniemy tworzyć światy równie rzeczywiste jak ten, który jest (albo był), lecz zarazem od niego odmiennie. Dlatego nie możemy planować. Wiemy, że świat nie jest maszyną, lecz organizmem. Wiemy również, że świat stworzony rzetelnie musi być niezależny od swego twórcy – zaplanowany świat (taki, w którym widać wyraźnie, że go zaplanowano) to świat martwy. Gdy nasze postacie i wydarzenia przestają nas słuchać, wtedy dopiero zaczynają żyć prawdziwym życiem.” (John Fowles, *Kochanica Francuza*)

Gdzie więc znaleźć złoty środek między światem martwym a chaotycz-

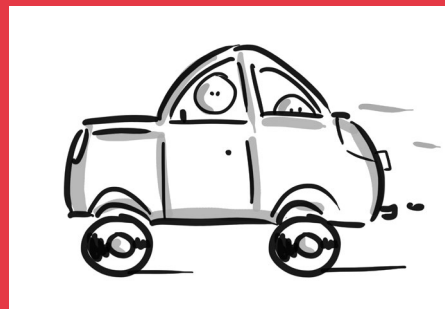
nym i rozsypującym się? To proste: wystarczy przygotować solidną podstawę, na której gracze będą mogli swobodnie budować. Temat, który im przekażemy i umieścimy w fabule, poprowadzi ich we właściwym kierunku. Taka opowieść może zaskoczyć nawet nas, autorów – ale cóż w tym złego, jeżeli będzie to dobra opowieść?

Czy możemy zaufać innym, że zrozumieją, o co nam chodzi? Narysujmy wspólnie domek. Nie opisujemy, jak ma dokładnie wyglądać, co do ostatniego szczegółu – ale wyznaczmy pewien kierunek. To niewielki domek, z drzwiami, dwójgciem okien i kominem.

Gotowi?

Opowieści są jak:

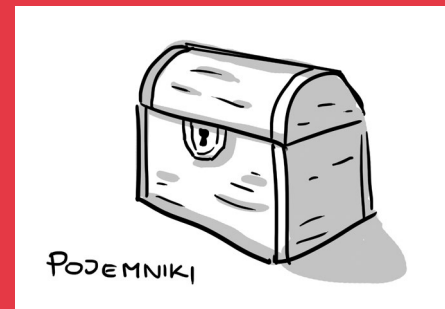
pojazdy – mogą nas gdzieś zabrać



podróżni – bo gdzieś zdążają



pojemniki – bo coś zawierają





Taki jest dobry, prawda?



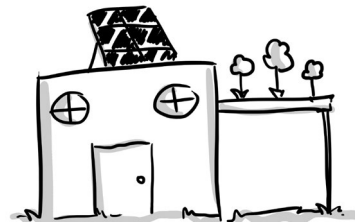
Tego się chyba nie spodziewaliśmy, ale to też jest bardzo dobry domek.

Niewiele potrzeba, prawda? Zbudujmy fundament, żeby domku nie zwiąło – napiszmy dobrą podstawę pod larp, a później wyznaczmy graczom kierunek. To larp o rewolucji. To larp o tym, jak ludzie okłamują się nawzajem i jak bardzo ich to unieszczęśliwia. To larp o tym, że prawdziwa przyjaźń pokona każdą przeciwność. To larp o tym, że miłość niejedno ma imię. To larp o tym, że bohaterowie też są ludźmi. To larp o zderzeniu dwóch kultur.

To wszystko. Zaufajmy opowieści, a domek narysuje się sam. I będzie naprawdę świetny.



I taki również.



To też niespodzianka, ale to też super domek, bo jest ekologiczny, a o planetę wypadła dbać.

Polecane do czytania

Alameddine R., *Hakawati mistrz opowieści*, 2008.
Bartczak K., „Larp nie jest gatunkiem literackim”, *Argos blog*. [dostęp: 20 stycznia 2017] <<http://www.argos.edu.pl/pl/larp-design/233-larp-nie-jest-gatunkiem-literackim>>
Berger F., „Stories in Larp Revisited”, *Playing Reality*, 2010.
Petterson J., „The Necessary Zombie, Or: 'Obscure participatory art sucks ass'”, *Talk Larp*, 2011.

larp instant

przepis na dobrą grę w 14 krokach

JAKUB BARAŃSKI

Kiedyś nie wiedziałem, jak napisać dobrą grę. Pochłonałem mnóstwo literatury, przekopałem internety, pytałem o zdanie innych, zorganizowałem nawet cykl szkoleń larpowych... Zacząłem tworzyć larpy, a to, czego się nauczyłem, zebrałem w listę pożytecznych rad i kroków – przepis na działającą grę. Możesz wybrać kilka z nich (albo wszystkie!) i zastosować do napisania własnego larpa. Skuteczność potwierdzona przez sędziów konkursu Złote Maski i ponad stu zadowolonych uczestników larpów *Birdman* oraz *Super Mario Business Story*.

o czym jest gra

Musisz dokładnie wiedzieć, o czym ma być Twoja gra. Czy będzie utrzymana w określonej konwencji? Czy można ją opisać np. za pomocą gatunku filmowego? Postaraj się zdefiniować to jednym zdaniem i sprawdź, konsultując ze znajomymi, czy jest zrozumiałe. Jeżeli potrzebujesz zbyt wielu słów, żeby to wytłumaczyć, to może Twój pomysł jest zbyt obszerny. Skracaj i tnij tak długo, aż osiągniesz zadowolenie. Kiedy skończysz, zapisz to zdanie i powtarzaj zawsze, kiedy pojawi się dylemat podczas tworzenia gry.

opis gry

Tytuł i opis Twojego larpa to prawdopodobnie pierwsze informacje, na które trafią ewentualni gracze. Zadbaj, żeby pozwoliły im zdecydować, czy gra jest dla nich. Zastanów się, co powie sam tytuł, czy będzie zrozumiały, czy będzie się z czymś kojarzył lub bezpośrednio nawiąże np. do filmu lub gry wideo. W krótkim opisie dodaj to, czego nie da się przekazać w tytule – o czym jest gra, co będzie można w jej trakcie robić, jakie mogą być zalety z udziału w niej. Jeżeli uznasz za ważne, dodaj uwagi o mechanikach lub nietypowych rozwiązaniach np. trzeba będzie tańczyć, rysować lub wygłaszać monologi.

nie rób gry dla wszystkich

Znasz powiedzenie: jak coś jest do wszystkiego, to jest do niczego? To prawda. Larp są różne. Larpowcy też. Jedna gra nie jest w stanie zadowolić wszystkich. Zdecyduj, dla kogo jest Twoja gra. Pamiętaj o tym w trakcie jej pisania, promowania oraz prowadzenia. Zastanów się, co może być ważne dla osób, które wybierzesz. Zadbaj, żeby gra zawierała te elementy. Jeżeli uznasz, że rozwiązania nie pasują do wybranej grupy, zmień rozwiązania lub grupę. Rób to tak długo, aż obie rzeczy będą do siebie pasowały.

zrób grę dla kilku osób

Dobry larp wcale nie musi mieć kilkudziesięciu uczestników. Wystarczy, że liczy ich kilku, ale wszyscy będą zadowoleni. Zaprojektuj i napisz grę na pięć albo sześć osób. Skorzystaj z wypracowanych już schematów i grafów relacji i wątków, np. pentagramu lub heksagramu. To sprawdzone sposoby, które dobrze sprawdzają się nie tylko w larpach. Właściwie zastosowane, sprawią, że Twoja gra nie tylko zadziała, ale także będzie emocjonująca przez cały czas trwania.

zasady gry

Dobierz do swojej gry odpowiednie zasady, które będą dla wszystkich zrozumiałe, ale też wpasują się w klimat. Nie potrzebujesz mechaniki seksu w grze o grupie kreatywnej. Zastanów się, co kojarzy Ci się klimatem Twojej gry. Jeżeli to teatr, sprawdzi się coś symulującego występy na scenie, a jeżeli gra akcji, to może wszędzie powinno być mnóstwo krwi. Czy słowa bezpieczeństwa są Ci potrzebne w lekkiej komedii obyczajowej? Nie stosuj wszystkich zasad, bo ktoś napisał w Internecie, że tak trzeba. Niech mechanika i zasady wspierają konwencję Twojej gry, a nie będą tylko smutnym obowiązkiem.

role na grze

Jeżeli nie piszesz gry dla konkretnych osób, to zadbaj, żeby role były w miarę uniwersalne. Przygotuj mniej więcej równą liczbę ról męskich i kobiecych, pomyśl o rolach uniwersalnych (unisex) lub zastanów się, czy w Twojej grze sprawdzi się crossplay. Niezależnie zadbaj, żeby wszystkie role były tak samo atrakcyjne i ważne dla gry oraz graczy. Zadaj sobie pytanie, czy któraś z nich jest dla Ciebie ciekawsza od pozostałych. Jeżeli tak, to są do poprawki! Wybór postaci nie może być prosty. Twoja gra nie powinna mieć jednego głównego bohatera, każdy z graczy powinien móc poczuć, że jest głównym.

karty postaci

Ważne, aby dało się z nimi zapoznać w ciągu kilku do kilkunastu minut. Nie mogą być zbyt obszerne. 1-2 strony A4 to max (dużą czcionką!). Przygotuj je w takiej samej formie dla wszystkich. Niech jedna nie będzie dwa razy dłuższa niż pozostałe. Stosuj prosty język, zrozumiały dla graczy. Nie mów, a opowiadaj – lepiej napisać, że ktoś nie ma na bilet i musi chodzić wszędzie na piechotę, niż że jest biedny. Sprawdź karty pod względem ortografii, interpunkcji i gramatyki. Trzy razy, a potem jeszcze raz. A potem daj do sprawdzenia znajomemu.

naturalna scenografia

Zaprojektuj grę, która nie będzie wymagała przyczepki z przenośną scenografią, zamku ani XVII-wiecznych kostiumów od graczy. Zastanów się, co jest, lub może być, wszędzie np. pusta sala, krzesła, drzewa. Wykorzystaj te elementy, zamiast myśleć o wynajęciu super lokacji. Dzięki temu Twoja gra będzie mogła odbyć się w dowolnych warunkach, nawet w szczerym polu. Możesz dodać do tego elementy, które da się łatwo zorganizować np. komputer z głośnikami, rzutnik, markery i flipchart. Takiego larpa możesz wozić ze sobą w plecaku, gdzie tylko chcesz.

czas gry

Zaplanuj, ile czasu potrwa Twoja gra. Nie szalej! Wystarczy 3-4 godziny. To idealny czas na małego chamber larpa. Umieść w grze mechanizmy, które pozwolą Ci kontrolować upływ czasu. Jeżeli trzeba, podziel ją na sceny i akty i powiedz graczom, że trwa 6 aktów po 45 minut, a nie prawie 5 godzin. Wprowadź zasadę, że to Ty wyznaczasz koniec i początek scen. Ustal z graczami sygnał, który im to komunikuje. Powiedz im też, jak zorientują się, że gra zbliża się do końca, aby mogli wykonać akcje odkładane na grande finale.

reżyseruj grę

Niech gra nie polega na rozdaniu graczom kart postaci, wpuszczeniu ich na kilka godzin do pustej sali oraz ogłoszeniu „koniec larpa"! Wpływaj, reżyseruj oraz moderuj grę. Możesz szeptać im do ucha, podrzucać kartki z informacjami, wyznaczać ich do konkretnych czynności ważnych dla gry np. mówienia monologu lub robienia briefingu dla zespołu. Jeżeli trzeba, to nie tylko zachęcaj, ale zmuszaj ich do robienia rzeczy. Znaj napisane role, obserwuj graczy, przewiduj, co się stanie, wyciągaj za uszy stłamszonych i temperuj grających zbyt ostro. Bądź reżyserem.

briefing

Przygotuj dokładny plan nie tylko właściwej części gry, ale również briefingu oraz debriefingu. To również części larpa. Czasem ich dobre poprowadzenie może być Twoim najważniejszym zadaniem. Zastanów się, co i jak trzeba powiedzieć graczom przed grą. To, czy przekażesz informacje w sposób dowcipny, poważny, czy np. przeklinając, ma znaczenie. Traktuj graczy tak, aby wzbudzić w nich odpowiedni stan do Twojej gry. Ważne jest każde słowo. Przygotuj się na pytania i dokładnie obserwuj swoich graczy. Pomoże Ci to przydzielić im pasujące role.

warsztaty

Przemyśl, czy gracze powinni przećwiczyć jakieś umiejętności przed larpem np. mówienie monologów, rysowanie lub tańczenie. Jeżeli tak, zaplanuj warsztaty, na których będą się mogli nauczyć to odgrywać. Zapamiętaj. Nauczyć odgrywać. Nie nauczyć to robić. To na odgrywaniu polegają larpy. Nie jest ważne, żeby Twoi gracze znali krok w krok XVII-wieczne tańce lub nauczyli się występować na scenie teatralnej, a żeby w krótkim czasie nabrali pewności, że są to w stanie wiarygodnie odegrać. Jeżeli uznasz, że jest taka potrzeba, zachęć lub nawet zmusz do tego wszystkich, którzy chcą zagrać.

debriefing

Nie kończ gry słowami „koniec larpa” i rozejściem się do swoich spraw. Zastanów się, jaki morał powinni wyciągnąć gracze z udziału. Możesz wypowiedzieć go wprost na sam koniec lub naprowadzić graczy pytaniami o to, jak się bawili. Wysłuchaj ich odpowiedzi i nie spieraj się z nimi. Stopniowo przejdź od morału i przemyśleń do kwestii technicznych, zasad i mechanik. Podziękuj wszystkim i idźcie razem na piwo lub sok. Larpy to świetny początek licznych wielogodzinnych dyskusji.

łam zasady

Pamiętaj, nie istnieją zasady uniwersalne. Nie istnieje uniwersalny przepis na larpa. Nie ma prawideł, których nie można złamać. Za łamanie zasad nie spadnie na Ciebie kowadło z nieba. Eksperymentuj. Rób rzeczy dokładnie odwrotnie, niż napisałem. Szukaj nowej formy. Zaskakuj i szokuj graczy i środowisko. Twórz gry przełomowe i kompletne gnioty. Nie poddawaj się. Jeżeli coś Ci się nie uda, to pamiętaj, że zdobytego doświadczenia nikt Ci nie odbierze. Wykorzystaj je następnym razem. Rób larpy.

po co ci NPC

ALEKSANDRA TOMICKA-KAIPER

Uwaga – poniższe rozważania nie dotyczą larpów komercyjnych, które rządzą się własnymi prawami.

Non-Player Character

– postać nie-postać, gracz nie-gracz.
Ni pies, ni wydra, coś na kształt świdra.

NPC w głowie MG

Kusi, żeby sobie takich NPC-ów do larpa włączyć: dadzą mu siłę, zrobią mnóstwo ciężkiej pracy, pobawią się, zawsze można im dostarczyć niespotykanych cech, zdolności, artefaktów. Wszystkiego. NPC może być nieśmiertelny, może miotać płomienie z oczu, a z ręcznego przeciwpancernego granatnika wyczarować zagładę atomową. No i jest pod naszą kontrolą.

- będą rozdawać questy
- popchną scenariusz w krytycznym momencie
- zabawią jakoś graczy, jak zaczną się nudzić

Same plusy. Ale czy na pewno?

NPC w głowie gracza

Znowu NPC. Wszystkowiedzący i wszystkomogący – bo inaczej byłby graczem, jak reszta. Pewnie MG myśli, że nie damy sobie rady. To po co się starać? Przecież mamy NPC-a, który w razie potrzeby popchnie grę na właściwe tory i uporządkuje nasze potknięcia. Da nam eliksiry, kody źródłowe uratowania świata czy co tam nam właściwie potrzebne. Skupmy się na NPC-u, on na pewno wie, jak to wszystko ma się skończyć.

- jeśli nie skupią się na własnych rozgrywkach, dadzą nam questy
- „uratują” scenariusz, choćbyśmy zrobili wszystko, by pokierować go w inną stronę
- będą zawsze tam, gdzie chcielibyśmy zrobić coś sami

Co zrobić z NPC-em?

Zastąpić. Kim? Graczem. Pełnoprawnym, zaangażowanym graczem. Sprawdźmy na przykładach.

Przykłady rozwiązań bez-NPC-owych

Rozdawanie questów (zadań, puszczenie plotek i informacji etc.). W grze z udziałem NPC-ów gracze dostają zadanie od karczmarza (królowej lasu, dowódcy statku kosmicznego, burmistrza miasteczka). Zamiast robić z tych postaci wszechwiedzących NPC-ów (a często przez to postacie-wydmuszki bez specjalnego backgroundu i własnego życia), przydziel postać graczowi. Zbuduj z nim – lub niech sam zbuduje – historię postaci, uwarunkowania, rzeczy, które ją bawią, smucą, złością. Zrób postać, nie NPC-a. Niech quest wynika z jego historii, z wydarzeń w jego otoczeniu czy przeszłości i niech mu zależy na jego rozwiązaniu. A skoro nie da rady samotnie pokonać smoka, uwolnić więźniów kolonii karnej na Marsie czy zorganizować wesela Batmana, to jasno wynika, że wciągnie do gry innych graczy. Nie dawaj mu gotowych rozwiązań: „zbierz siedem składników, odpraw rytuał w południe” – to pieśń przeszłości. Gracz z questem musi wiedzieć tylko tyle, żeby móc puścić quest w eter – na równi z innymi graczami musi myśleć o tym, jak zadanie rozwiązać.

Popchnięcie scenariusza. W grze ze scenariuszem otwartym w ogóle nie mamy problemu, ale co, jeśli chcemy zamknąć scenariusz, dać graczom rozwiązanie? W grze z NPC-ami używamy ich do podyktowania rozwiązań, naprowadzających grę na właściwe tory. W grze bez nich pozostaje nam takie rozpisanie scenariusza, żeby każde działanie prowadziło do jakiegoś rozwiązania. Nastawienie na jedno konkretne zakończenie potrafi być złą, a brak NPC-ów, którzy do tego rozwiązania doprowadzą, powoduje, że możemy spokojnie skupić się na rozwiązaniach alternatywnych. Oczywiście, są inne krytyczne momenty w grze, w których potrzebujemy na już „boskiej” interwencji, a jak to zrobić bez NPC-ów? Bardzo prosto: odpuścić i zaufać graczom.

Gracze się nudzą. To chyba oznacza, że nie każda rola, którą obsadziło się na larpie, ma coś do roboty – czyli raczej trzeba pomyśleć o tym przed larpem. Nudzący się gracz – na larpie z NPC-ami czy bez – to oznaka, że albo nie jest to gra dla niego, albo jako twórcy nie stanęliśmy na wysokości zadania i żaden NPC nam nie pomoże.

Najczęstsze problemy

Gracz nie przychodzi na grę. Okazuje się, że forma NPC-a jest łatwiejsza przy przekazaniu „rzeczy” w przypadku niedotarcia gracza na larpa. Nie trzeba zapoznawać innego gracza z historią, backgroundem, dylematami moralnymi etc. Nie biorąc pod uwagę najfajniejszych rozwiązań, czasem niedostępnych, jak przekazanie roli w całości innemu graczowi – da się poszczególnie zadania, razem z ich tłem, przekazać innym graczom. Ale brak gracza na grze i jak sobie z nim radzić, to w ogóle inna opowieść.

Gracz zachowuje dla siebie wszystkie ważne informacje. Należy sięgnąć po meta-growe rozwiązania: list/telefon/meldunek dla postaci, przekazany w momencie, kiedy nie może odczytać go w samotności. Wszystkie ważne informacje muszą mieć przynajmniej jeden backup, być dostępne (może trudniej) u innej osoby na larpie. Z punktu widzenia twórców, należy śledzić informacje i ich funkcjonowanie. To informacjami grają w larpie – jeśli nie przewidujemy NPC-ów, ważne jest dobre rozplanowanie przepływu wiadomości.

Gracze nie potrafią znaleźć się w grze, nudzą się, tkwią w miejscu – w czasie planowania larpa wstawiamy do niego wydarzenia kluczowe, powodujące, że każdy zainteresowany gracz, będzie mógł się do nich odnieść i znaleźć tam kolejne wątki do rozegrania czy informacje pomagające w rozwiązaniu swoich zadań.

Większość gier w Polsce obecnie odbywa się bez NPC-ów, więc powyższe rozważania mogą być wyważaniem otwartych drzwi. Jeśli jednak na Twojej grze planujesz NPC-ów czy graczy na prawach NPC-ów, zastanów się, czy jednak nie przerzucić ich zadań na graczy. Więcej pracy, ale i więcej satysfakcji dla twórców i uczestników. I da się zrobić nawet w dużych terenówkach – przetestowane. Do zobaczenia na larpie.

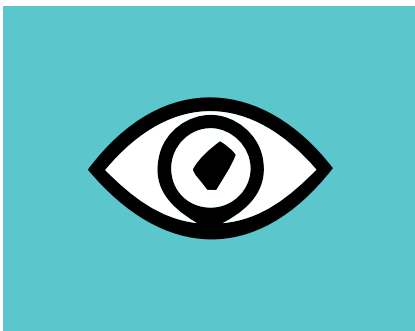
MIKOŁAJ WICHER

larp design cards

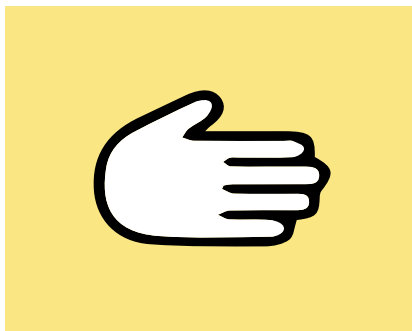
PROJEKT KART: MARCIN SŁOWIKOWSKI

Karty powstały jako narzędzie pomocne na etapie projektowania gry, pozwalając twórcom wizualizować poszczególne elementy i ich zależności. Zostały zainspirowane książką *The Art of Game Design. A Book of Lenses* jako narzędzie pomocne przy tworzeniu gier w kilka osób. Mocno czerpią z „The Mixing Desk of Larp” oraz „The Elements of Larp Design”, jednak w odróżnieniu od nich są narzędziem praktycznym, a nie służącym do opisu. Formuła tu podana to zaledwie pierwsza wersja, rozwojowa. Zapraszam do eksperymentowania!

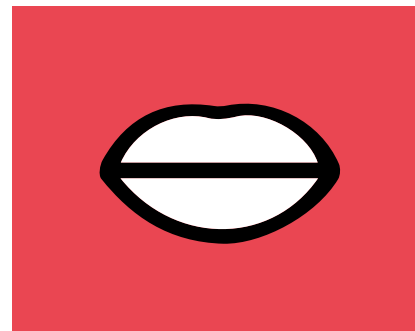
TYPY KART



Silnik (Wizja) – te cztery karty odpowiadają na pytanie: „Co chcę zrobić?”. Choć same niewiele mówią, będą mieć ogromny wpływ na pozostałe części gry.



Interface (Manipulacja) – odpowiadają na pytanie: „Jak chcę to zrobić?”. Nazywam tę część manipulacją, bo dobór elementów sprawia, że gracze idą tam, gdzie chcesz (Wizja) przy zachowaniu iluzji wolnej woli.



Opakowanie (Komunikacja) – mówią o tym, jak sprzedasz swoją grę, o czym i w jaki sposób będziesz mówić do uczestników.

LARP DESIGN CARDS – INSTRUKCJA

WCHODZĘ

1. Skseruj karty z publikacji, wytnij je.
2. Wypełnij te, które potrafisz. Odpowiadaj zwięźle.
3. Nie musisz wypełniać wszystkich kart. Możesz stworzyć własne.
4. Ułóż wypełnione karty na stole:
 - Karty Silnika w środku.
 - Karty Interfejsu dookoła Silnika – jeśli widzisz szczególnie mocne połączenia pomiędzy tymi kręgami, ułóż je blisko siebie.
 - Karty Opakowania stworzą trzeci krąg.

Gracz będzie doświadczać Twojego larpa w dokładnie odwrotnej kolejności. Wchodząc w grę, nie wie, gdzie go zabierzesz. Ważne, żebyś Ty, Twórco, to wiedział. Nie zaczynaj od projektowania Opakowania.

SPRAWDZAM

1. Zaczynaj od środka. Czy wszystkie karty Silnika są ze sobą spójne?
2. Idź dozewnątrz: przyjrzyj się odpowiedzi na każdej karcie Interfejsu i zobacz, czy realizuje ona Wizję (karty Silnika). Czy czegoś brakuje? Są nieścistości? Dokonaj poprawek.
3. Przejdź do Opakowania. Ważne, aby nie było tu zbyt wielu kart. Ludzie zwykle nie lubią być zalewani informacjami. Nie wpisuj wszystkiego na temat gry, tylko elementy istotne dla designu. Czy ten krąg jest spójny z Wizją? Czy Interfejs definiuje coś, o czym musisz szczególnie zakomunikować graczom?

Jeśli brakuje Ci miejsca na karcie – prawdopodobnie piszesz o elemencie, który będzie szczególnie ważny i zasługuje na osobną kartę – dodaj ją (np. w tym larpie w szczególności ważne będą ogromne karty postaci – stwórz dla nich kartę) i pokrótce opisz, jaki jest cel tego elementu w grze.

PODBIJAM

1. Przeszedłeś przez wszystkie kręgi pierwszy raz. Dokonaj poprawek, sprawdź, czy wszystkie karty łączą się w logiczną całość, dodaj karty jeśli uważasz za słuszne.
2. Usuń niektóre z nich. Tak, na pewno masz karty, które mogą zostać usunięte. Cudowne pomysły, idealne do wykorzystania na innym larpie. Dopilnuj, żeby na stole były tylko karty, które mają znaczenie dla tej gry.
3. Jeśli widoczne są połączenia między kręgami – zaznacz je. To prawdopodobnie osie, na których Twoja gra będzie oparta.

WYGRYWASZ

Przed sobą masz teraz graficzny model swojego pomysłu. Używając go, możesz:

- z łatwością opowiedzieć komuś o swoim pomysle,
- tworzyć grę na mocnym fundamencie,
- uniknąć odejścia od wizji lub odejść od niej świadomie,
- przeprowadzić grę i zobaczyć, czy elementy grają zgodnie z założeniem,
- jeśli nie – łatwo przeanalizować i poprawić grę,
- sprawdzić, które związki odkryli gracze,
- eksperymentować i świetnie się przy tym bawić.

Źródła

- „The Mixing Desk of Larp” – Martin Nielsen i Martin E. Andresen, artykuł w publikacji *Crossing Theoretical Borders* z konferencji Knu-
tepunkt 2013.
- „Elements of Larp Design” – Erik Fatland, prezentacja na konfe-
rencji Knutpunkt 2014 (dostępna na: <http://larpright.efatland.com/?p=524>).
- *The Art of Game Design. A Book of Lenses* – Jesse Schell.

PRZESŁANIE



O czym jest ta gra?
Jaką opowiada historię?
Jakie zadaje pytania?



ESTETYKA



Jak wygląda gra?
Jakimi zmysłami jest odbierana?
Jaki element gry zapada graczom
w pamięć i dlaczego?



CZAS



Czy gra odbywa się o kon-
kretnej porze? Czy jak jest takto
wana (jak doświadczają tego gracze)?
Czy mają miejsce zaplanowane
odg mnie ydarzenia?



DOŚWIADCZENIE GRACZY



Jakie emocje i stany
przeżywają gracze podczas larpa?
Jakie relacje tworzą? Co pozostaje
w nich po grze, jak ją wspominają?



DZIAŁANIA GRACZY



Co jest najważniejsze
dla graczy podczas gry?
Jakie działania fizyczne podejmują?
Jakie interakcje występują między postaciami
(współzawodnictwo czy współpraca)?



PRZESTRZEŃ



Jaka jest lokacja gry?
Czy i jak przestrzeń taktuje larpa?
Czy są potrzebne przestrzenie specjalne
(np. blackbox) i jak są używane?



SCENOGRAFIA



Scenografia jest istotna czy symboliczna?
Jakie są kluczowe elementy?
Jak można grać na scenografii?
Jakie akcje oferuje graczom?
Jakie treści przekazuje scenografia?



POSTACI NA LARPIE



Czy będą tworzone przez twórcę czy przez graczy?
Jeśli przez Ciebie – jaką będą mieć formę (pisaną, inną)? Jak będą komunikować pożądaną interakcję?



OCZEKIWANIA WZGLĘDEM GRACZY



Jak przygotowują się do gry? Jakiego nastawienia i zachowania oczekujesz od nich przed grą, w trakcie i po grze?



ELEMENTY OFF-GAME



Gdzie gracze będą spać i jak będą jeść? Jaki ma to wpływ na ich doświadczenie gry? Może da się to zrobić inaczej?



PRZEBIEG GRY



Czy gra jest moderowana? w jakim zakresie? które elementy przebiegu są jawne, a jakie są tajne dla graczy?



ZASADY ROZGRYWKI



Czy/jakie mechaniki pomagają doprowadzić gracza do Wizji? Jakie są zasady bezpieczeństwa i zaangażowania w grę? Z której zasady można by zrezygnować, jeśli trzeba by wybrać jedną i dlaczego?



ZASADY ŚWIATA PRZEDSTAWIONEGO



Jakie elementy są
kluczowe dla graczy?
Jak te elementy doprowadzają
ich do Wizji?



Dlaczego ten element jest ważny?
Co chcesz nim osiągnąć?



Dlaczego ten element jest ważny?
Co chcesz nim osiągnąć?



KOMUNIKACJA Z GRACZAMI



Jakich kanałów używasz?
Jaki jest stosunek informacji in-game
do technicznego opisu? Czy gracze komuni-
kują się między sobą przed grą i jaki masz
wpływ na ich komunikację?



Dlaczego ten element jest ważny?
Co chcesz nim osiągnąć?



Dlaczego ten element jest ważny?
Co chcesz nim osiągnąć?



ANNIKA OLEJARZ

wartość zwrotna

Udzielanie
informacji zwrotnej
to umiejętność,
którą warto rozwijać.

Stosunek do feedbacku się zmienia.

Dobra informacja zwrotna to sytuacja win-win, w której zyskują obydwie strony. Twórcy – bo robią coraz lepsze gry. I gracze – bo w coraz lepsze gry grają. Tymczasem jakoś tak się ułożyło, że chętnie ganimy, nieumiejętnie chwalamy, krytykę przyjmujemy w bólach, a od wyrażania odmiennego zdania uciekamy w strefę komfortu poklepywania po plecach.

Dlaczego informacja zwrotna jest ważna? Pomaga zidentyfikować mocne i słabe strony projektu i zespołu. Wskazuje, co poszło nie do końca wedle planu. To krzyknięcie: „Sprawdzam!”, czy jesteśmy na dobrej drodze do osiągnięcia swoich celów? Przyjęte przez Ciebie założenia mogły nie wypalić, ale może stojąca za nimi motywacja jest warta dalszej eksploracji? Nie chodzi jednak o to, aby przyjmować bezkrytycznie uwagi i dostosowywać swoje działania do zróżnicowanych oczekiwań. Przyjęcie informacji zwrotnej to nie przyjęcie czyjejś optyki, ale wzbogacenie o nią własnej. To nie próby uczynienia wszystkich wokół szczęśliwymi, ale wyciągnięcie wskazówek, jak można działać bardziej efektywnie w konkretnych sytuacjach. Tylko jak to dobrze zrobić?

Pierwsza konfrontacja z informacją zwrotną może wydawać się dość pokraczna, bo to nie jest naturalny sposób komunikacji. Warto jednak nad nim pracować, bo potrafi zmotywować początkującego a doświadczonemu dać mocne wskazówki.

DAWANIE

1 Mów obiektywnie

Informacja, że mechanika była do kitu, niewiele wnosi, ale że (w założeniu epicka) walka między kilkoma kilkusetwiecznymi wampirami zakończyła się 15 minutami gry w „papier, nożyce, kamień” – już tak. Wyjdź więc od opisu konkretnego zjawiska czy zdarzenia. Staraj się być obiektywny w tym opisie, komentować zaobserwowaną sytuację, a nie rolę w niej czy cechy osoby, z którą rozmawiasz. Odnieś się nie do tego, co poszło nie tak (Twój rozmówca zapewne to doskonale wie), ale co mogło spowodować problemy. Bądź rzeczowy i zwięzły. Zamiast rzucić, że larp był przygotowany nieprofesjonalnie, powiedz, że postaci były wysłane na ostatnią chwilę i zabrakło toi-toia. Zachowaj przy tym ze swoim rozmówcą kontakt wzrokowy, bądź dla niej czy niego życzliwy. Raczej dalej chcemy być po tym wszystkim znajomymi...

2 Mów subiektywnie

O ile w opisie staraj się być mocno ugruntowany w faktach, tak teraz opisz, jaki ta sytuacja miała wpływ na Ciebie. Jak się w niej czułeś, co wywołało dyskomfort? „Ta walka była do bani” niech zostanie zastąpione przez: „Miałem budzić respekt i strach, a tymczasem czułem się jak frajer”. Informacja zwrotna to nie skopanie, nie odnosisz się do osoby, ale do jej akcji i swoich na nie reakcji.

3 Słuchaj

Teraz poziom trudności rośnie. Posłuchaj, co rozmówca ma do powiedzenia. Może będzie się bronił, może pokiwa głową, może się zirytuje. Spróbuj wejść w jego czy jej buty, ale nie domyślaj się! Znowu: nie masz pojęcia, co siedzi w czyjejś głowie. Zadawaj pytania i bądź dociekliwy, w żadnej mierze jednak nie agresywny. Każdy ma prawo do wyznaczenia własnej strefy komfortu tego, czym chce się z Tobą podzielić. To jest wreszcie to miejsce, w którym i Ty jako dający możesz dostać coś od drugiej osoby, co może wzbogacić i Twoją percepcję. Informacja zwrotna jest formą dialogu. To kolaboracja, której celem jest obopólny zysk. A gdy już wysłuchasz, podziękuj. Doceń wysiłek swojego rozmówcy.

4 Zrób, co w Twojej mocy

Zwłaszcza, że będzie tylko gorzej – zrób wszystko co w Twojej mocy, aby pomóc. Nie zawsze możesz mieć rozwiązanie na talerzu, ale może przynajmniej wiesz, gdzie lub u kogo go szukać? I ponownie, to dialog, nie monolog, więc przegadajcie, co warto lub trzeba zmienić już (np. z kwestiami bezpieczeństwa lepiej nie czekać), z czym można poeksperymentować. I wreszcie, w jaki sposób będzie można sprawdzić efekty zmiany. Do ustalania celów szczególnie polecam koncepcję SMART

I jeszcze na koniec: zanim zaczniesz, spytaj, czy to jest dobry moment. Przyjmowanie informacji zwrotnej jest wymagające dla odbiorcy, nie każdy i nie zawsze musi mieć na to siłę czy ochotę. Zastanów się też, czy Ty jesteś na to gotowy. Dawanie feedbacku wymaga od ciebie otwartej, życzliwej postawy. Jeśli sam jesteś sfrustrowany, zaprzątnięty własnymi myślami, lepiej poczekać. Informacja zwrotna sama w sobie nie ma wartości. Wartościowe jest to, co z niej wyciągniesz.



Cele według koncepcji SMART powinny być:

- **Skonkretyzowane** (*Specific*)
– skierowane w konkretne obszary, jasno określone;
- **Mierzalne** (*Measurable*)
– umożliwiające sprawdzenie stopnia realizacji;
- **Cedowalne** (*Assignable*)
– przydzielone do konkretnych osób;
- **Realistyczne** (*Realistic*)
– osiągalne w ramach dostępnych środków;
- **Określone w czasie** (*Time-Related*)
– o konkretnym terminie realizacji.

BRANIE

Tyle było o dialogu... Właściwie wszystkie rzucone uwagi są dalej w mocy. Wysłuchaj więc uważnie, nie przerywając, drugiej strony. Spróbuj powstrzymać automatyczną negację – to natychmiastowe „nie”, jakie nam wchodzi do głowy, gdy ktoś atakuje, nawet bardzo łagodnie, nasze pozycje. Spróbuj spojrzeć z innej perspektywy. Przyjmij tę rozmowę jako szansę, nie krytykę. Wyłumacz swoje stanowisko, ale nie broń się ani nie atakuj. I co ważne, Ty również oddzielaj osobę od sytuacji. Słuchaj, a nie domyślaj się.

CHWALENIE

Słuchamy potoku miłych słów, czekając na wielkie „ale” pod koniec ostatniego zdania, które przekreśli wszystko, co padło do tej pory. Niepotrzebnie. Nie bójmy się wyrażać naszych negatywnych, ale tym bardziej pozytywnych wrażeń. Informacja, że coś się udało, również jest wartościowa, a ponadto uszczęśliwia. Więc – szczerze krytykuj. Ale także – szczerze chwal. Nie chodzi o to, aby każdą łyżkę dziegciu zalać beczką miodu, ale aby ponownie zachować tę przyjacielską postawę. Chwal bez okazji, przy okazji, mimochodem, gdy tylko coś Ci wpadnie do głowy. Traktuj innych tak, jak sam chciałbyś być traktowany.

Jest jednak jedna istotna różnica:

chwal publicznie – krytyczne uwagi dawaj w cztery oczy.

DOROTA KALINA TROJANOWSKA

do czego służy scenariusz

&print &play

Główną funkcją P&P, czyli scenariusza larpowego gotowego do wydruku, jest umożliwienie poprowadzenia larpa innej osobie.

Tylko tyle – i aż tyle.

Dlaczego warto tworzyć P&P?

- ⊗ Dzięki temu ktoś inny może poprowadzić lub zagrać w Twoją grę, nawet gdy Tobie się ona już nieco opatrzy lub gdy ta osoba mieszka na drugim końcu kraju – w końcu larpy służą do grania, a nie leżenia w szufladzie!
- ⊗ W ten sposób wspierasz rozwój larpów w Polsce, dostarczając materiału do grania, ale również praktycznej wiedzy i inspiracji dla innych autorów gier.
- ⊗ Pisząc P&P masz szansę spojrzeć na swój scenariusz z innej strony i jeszcze raz go zrewidować.
- ⊗ Dzięki P&P możesz wrócić do swojej gry po pięciu latach i poprowadzić ją ponownie, bo możesz łatwo przypomnieć sobie, jak wygląda i o co w niej chodzi.

Co powinien zawierać P&P?

- ⊗ Informacje praktyczne: liczba graczy, czas trwania.
- ⊗ Wytlumaczenie myśli przewodniej czy tematyki larpa („co poeta miał na myśli?”).
- ⊗ Opis stylu lub konwencji gry.
- ⊗ Wymogi techniczne: lista rekwizytów, opis potrzebnego pomieszczenia lub terenu i scenografii.
- ⊗ Opis fabuły larpa wraz z wytlumaczeniem poszczególnych wątków.
- ⊗ Ostrzeżenie o elementach kontrowersyjnych (np. tematyka alkoholizmu czy wykorzystania seksualnego).
- ⊗ Zasady, mechanika, wykorzystywane techniki wraz z krótkim wyjaśnieniem,
- ⊗ Karty postaci i inne handouty potrzebne do gry (listy, mapy itd.).
- ⊗ Kontakt do autora, pod który można wysłać ewentualne pytania, informację że poprowadziło się grę itd.

Pamiętaj!

- ⊗ Każda gra jest inna, więc każdy scenariusz P&P też jest inny – nie staraj się na siłę wcisnąć swego larpa w gotowy schemat.
- ⊗ Zabierz się za spisywanie P&P po co najmniej jednej edycji larpa, gdy jest już wypróbowany i ewentualnie poprawiony.
- ⊗ P&P to nie reklama ani nie literatura piękna, ale instrukcja – ma być przyjazna dla odbiorcy i zachęcająca, ale przede wszystkim konkretna.
- ⊗ Po przeczytaniu P&P czytelnik powinien być w stanie nie tylko poprowadzić grę, ale też wytłumaczyć ją graczom – jeśli uważasz, że coś wymaga dodatkowego komentarza lub wyjaśnienia, nie wahaj się.
- ⊗ Piękno larpów polega m.in. na tym, że każda edycja może być inna: dobra instrukcja nie powinna powodować odtwarzania wcześniejszej edycji gry – znajdź złoty środek między zbyt małą ilością informacji a narzucaniem konkretnego przebiegu.
- ⊗ Postaraj się o przejrzystą konstrukcję: unikaj wielkich bloków tekstu, podziel całość tematycznie, wykorzystuj krótkie akapity, listy, schematy.
- ⊗ Pamiętaj o poprawności językowej – odbiorcy należy się szacunek!
- ⊗ Nie musisz być mistrzem designu, składania tekstu, robienia pięknych grafik – P&P ma być przede wszystkim czytelny i użytkowy.
- ⊗ Umieść karty postaci i handouty na oddzielnych stronach, co zaoszczędzi cięcia i klejenia po wydrukowaniu całości.
- ⊗ Zapisuj w PDF!
- ⊗ Daj komuś swój P&P do przeczytania, najlepiej osobie nieznającej twojego larpa od środka.
- ⊗ Nie każdą grę da się spisać w formie P&P – nic na siłę!

BONUS

- ELEMENTY DODATKOWE

- spis treści P&P
- plan przygotowania i przebiegu gry
- lista inspiracji dla prowadzącego i graczy
- przykładowe sceny jeepowe
- lista utworów muzycznych do puszczenia w tle
- plan warsztatów, opis briefingu i debriefingu

CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ?

- bazy scenariuszy larpowych: LARP Base, Argos, RPGnet Wiki, Alexandria.dk, Vi åker jeep
- mój artykuł o pisaniu P&P: „Praktyczny Poradnik Pisania P&P”, *Magia i Miecz* nr 1/2014
- książka o podstawach projektowania tekstu: *Pierwsza pomoc w typografii*, F. Forssmann i H.P. Willberg
- pierwsza pomoc przy wątpliwościach językowych: *Poradnia językowa PWN* (sjp.pwn.pl)

upór & kreatywność

ANDRZEJ PIERZCHAŁA

czyli jak zdobyć wsparcie przy organizacji larpa w warunkach lokalnych (i nie tylko)

- Wielu jest chętnych na pieniądze, ale niewielu potrafi je skutecznie pozyskać i dobrze wydać. Jeszcze mniej potrafi dobrze przedstawić swoje potrzeby, osiągnięcia i potencjał. Szukaj mocnych i słabych stron: swoich, projektu, miejsca, w którym działasz. Coś znajdziesz.
- Wsparciem równie cennym co pieniądze może być użyczenie lokacji, sprzętu, zasobów z magazynów miasta czy lokalnego domu kultury.
- Instytucje publiczne muszą rokrocznie raportować działalność i osiągnięcia – łatwo możesz stać się ich partnerem. Pamiętaj, Biuletyn Informacji Publicznej jest Twoim przyjacielem i sojusznikiem. Zawiera potrzebne Ci dane i nic nie blokuje ich pozyskania.
- Wymiar edukacyjny larpów, który często wykorzystujemy w negocjacjach, to nie jedyny argument. Są kolorowe i można je wykorzystać promocyjnie, co jest bardzo ważne dla urzędników i instytucji.
- Urzędnik nie czyta, urzędnik się nudzi. Dostosuj do tego formę i przekaz. Dobra prezentacja jest dobra, dobry filmik i wiele atrakcyjnych zdjęć są zdecydowanie lepsze.
- Szukaj pomocy i rady. Popytaj osoby, które już próbowały. Nie warto się poddawać. Próby kosztują tylko trochę Twojego czasu, a sukces w końcu przychodzi.

FORMY WSPARCIA:

- finansowe
- rzeczowe
- techniczne
- merytoryczne
- lokacja
- promocja

Przykładowe formy wsparcia:

- Sale i obiekty samorządowe wyremontowane za fundusze unijne (5 lat od oddania do użytku nie mogą być udostępniane odpłatnie – na przykład budynek MINI PW czy sala piwniczna Staromiejskiego Domu Kultury w Warszawie).
- Skanseny, pałace, dworki (wykorzystanie sal lub obiektów, płatnie i bezpłatnie, często w ogóle uzyskanie takiej możliwości jest cennym zyskiem – Pałac Czartoryskich w Puławach na **Bal marionetek**, Skansen Archeologiczny – Grodzisko w Sopocie na **Zimowe Noce**).
- Wsparcie organizacji lokalnych i służb municypalnych (rokrocznie Flamberg pozbawiony jest stałego, masowego źródła wody, którą mogą zapewnić transporty straży pożarnej; w Nysie organizatorzy **Battle Questa** negocjują zabezpieczenie terenu przez straż miejską).
- Firmy lokalne i branżowe (wiele larpów i konwentów otrzymuje wsparcie sponsorskie od zaproszonych firm; wsparcie to obejmuje nagrody na konkursy, wsparcie żywieniowe, surowcowe, np. drewno, czy zniżki dla uczestników; przykłady: **Falkon**, **Fort** i wiele innych).

INSTYTUCJE, W KTÓRYCH WARTO PRÓBOWAĆ UZYSKAĆ WSPARCIE:

- lokalne władze samorządowe (miejskie, gminne, dzielnicowe)
- lokalne firmy (zwłaszcza powiązane z kategorią pierwszą)
- domy i centra kultury, muzea, skanseny
- fundacje i stowarzyszenia (skierowane na fantastykę, kulturę i inne)
- straż pożarna, straż miejska, policja, służby municypalne
- placówki oświatowe, uczelnie
- instytucje rządowe, instytuty kultury
- fundusze międzynarodowe

13 przykazań logistyka

IDA PAWŁOWICZ

Często mówi się, że organizowania larpów nie da się nauczyć inaczej niż na błędach – ale można przecież uczyć się na tych, popełnionych przez innych. Poniżej kilka spostrzeżeń wyniesionych z własnych larpowych doświadczeń.

m.in. Geas: Burgkon, Geas: Burgkon Drugi, College of Witchcraft and Wizardry, Fairweather Manor, Convention of Thorns, Zimowe Noce i gry realizowane w ramach BlackBox 3City

1 **Przed wyruszeniem w drogę należy zabrać kierownika projektu.** Warto mieć w projekcie osobę, która będzie go koordynować. Ktoś powinien kontrolować, czy plany są realizowane, a jeśli nie, to na bieżąco reagować.

2 **Podczas planowania gry warto usiąść i poświęcić czas na przewidzenie możliwych błędów i problemów.** Jeśli przepracujemy je na sucho i pomyślimy o ewentualnych rozwiązaniach, dużo łatwiej będzie je wyeliminować, kiedy już się pojawią.

3 **Organizacja gier bez planów i struktur działa, ale jakim kosztem?** Dużo organizacji w ten sposób pracuje i robi gry, jednak trzeba zadać sobie pytanie, czy jest to warte stresu, chaosu i niewykorzystanego potencjału.

4 **Bądźcie gotowi na błędy, obsuwy i zmiany.** Często wynikają z sytuacji losowych, czasem przez brak odpowiedniego przygotowania, a czasem zawodzi po prostu czynnik ludzki. Zdarzają się one i będą się zdarzać. Co ważniejsze, kiedy już się pojawią, nie panikujcie i nie szukajcie winnych. Trzy oddechy i reakcja. O winie rozmawiać można po grze.

5 **Hierarchia.** Przed rozpoczęciem prac nad larpem warto zaplanować strukturę organizacji i rozdzielić zadania. Ich lista jest długa i zależy od charakteru gry: karty postaci, kontakt z graczami i opieka nad nimi w trakcie gry, scenariusz, logistyka, scenografia, kontakt z lokacją, finanse, charakteryzacja, kostiumy, jedzenie, pierwsza pomoc, koordynacja NPC-ów, bezpieczeństwo psychofizyczne, koordynacja projektu i wiele więcej.

6 **Zaplecze larpa to miejsce pełne chaosu i entropii, możemy je jednak moderować.** Pomoże w tym wydzielenie i oznaczenie odpowiednich stref: strefa gry, magazyn, charakteryzatorka, orgówa, stanowisko komputerowe, przestrzeń dla NPC-ów, bezpieczne miejsce dla graczy – off-game, przekąski.

7 **Nie warto poświęcać pół roku przygotowań dla jednego rekwizytu, którego użyje trzech graczy.** Logistycy to osoby, które powinny przyglądać się pracom nad grą i upewniać się, że pomysły jej twórców są możliwe do wykonania i faktycznie zasadne.

8 **Lepiej trzy razy zapytać, niż żałować.** Wydawałoby się, że pytanie, które zadajesz po raz kolejny, jest infantylne albo głupie. Ale nie ma głupich pytań, są za to problemy, które się pojawiły, bo wszyscy się zastanawiali, a nikt nie zapytał.

9 **Larp jest po to, aby gracze mieli niesamowite doświadczenie, aby mogli przeżyć intensywne sceny, mieć wspomnienia przez lata.** Wszystko to wymaga pracy za kulisami, której nie widać, ale która jest (według mnie) najważniejsza. Logistyka jest po to, aby to doświadczenie nie zostało zepsute przez głód, chłód i kapanie na głowę.

10 **Człowiek do zadań specjalnych.** Kierowca, człowiek orkiestra, osoba, która zrobi zakupy na ostatnią chwilę, zabierze poszkodowaną osobę do szpitala i generalnie uratuje świat. Warto mieć taką osobę na pokładzie.

11 **Pamiętaj! To co dla Ciebie jest wtopą – niekoniecznie będzie nią dla graczy.** Nieostrzegalny kryzys jest kryzysem nieistniejącym.

12 **Delegowanie!** Zaufaj graczom w kwestii przygotowania konkretnych elementów gry, takich jak rekwizyty czy karczmą. Pamiętaj jednak, musisz mieć pewność, że gracze faktycznie powierzone zadania wykonają, pomoc w tym może ustalenie terminu, w przypadku niedotrzymania którego masz jeszcze czas na reakcję.

13
Logistykę widać,
kiedy nie działa!

AGATA ŚWISTAK

OSTATECZNA ŚCIAGA ZAGŁADY +2

Helperzy, NPC-e, Zeppelin Assistance... To, jak nazywasz wolontariuszy, nie jest ważne. Ważne jest, aby traktować ich z szacunkiem i zainteresowaniem. Zarządzanie sporymi grupami ludzi z całego świata przy projektach takich jak *College of Wizardry* (Liveform i Rollespilsfabrikken, 2014) lub *Convention of Thorns* (White Wolf i Dziobak Larp Studios, 2016) pozwoliła mi wypracować proste narzędzie: ściągę, którą posługuję się podczas przygotowań każdego wydarzenia. Może przyda się także innym. Lista ta nie jest skończona i każdy organizator może ją zmodyfikować albo dodać nowe pozycje.

Na początek mały eksperyment myślowy: wyobraźcie sobie, że wasz zespół wolontariuszy/freelancerów/NPC-ów/helperów to żywa wersja postaci z *The Sims*. Okazuje się, że takie podejście zdecydowanie ułatwia zorganizowanie ich czasu i doświadczenia! Każdy Sim w grze ma paski życia, które mam na uwadze podczas planowania pracy. Każdy musi zostać nakarmiony, mieć miejsce do spania i dostać jasne instrukcje do zadań – niezależnie od tego, czy będzie odgrywać potwora, sprzątać czy przygotowywać make-up.



HP punkty życia wszystko związane z fizyczną obecnością ludzi na lokacji naszego larpa		MP mana wszystko związane z motywacją, mentalnością i wspomnieniami, które pozostaną po wydarzeniu		EQ ekwipunek przedmioty, lokacje, narzędzia lub odzież, których będziecie używać podczas przygotowań	
Woda		Wizja		Miejsce pracy	
Wyżywienie		Motywacja		Narzędzia	
Zakwaterowanie		Morale		Odzież robocza	
Temperatura		Czas wolny		Transport	
Toalety		Przynależność		Bezpieczeństwo fizyczne	
Bezpieczeństwo fizyczne		Bezpieczeństwo psychiczne		Bezpieczeństwo psychiczne	
Masz pomysł?		Dodaj coś od siebie		Tak, tutaj!	

Woda – zapewnij odpowiednią ilość wody, dostosowaną do pogody i warunków pracy.

Wyżywienie – zadбай o wyżywienie albo poinformuj o konieczności przygotowania go we własnym zakresie.

Zakwaterowanie – jeśli wydarzenie tego wymaga, zapewnij nocleg lub pomóż w jego znalezieniu.

Temperatura – zapewnij odpowiednie zabezpieczenie przed warunkami pogodowymi (woda i cień w słońcu, miejsce do ogrzania się zimą).

Toalety – pamiętaj, że to nie tylko miejsce, ale również produkty higieniczne (papier toaletowy, chusteczki, podpaski).

Bezpieczeństwo fizyczne – zabezpiecz teren, w którym będą poruszać się wolontariusze.

Wizja – dokładnie opisz wydarzenie, aby każdy mógł zdecydować, czy chce wziąć w nim udział i można było uniknąć rozczarowań i straconego czasu.

Motywacja – dbaj o stałą motywację do pracy w swoim zespole wolontariuszy.

Morale – spraw, że zespół będzie identyfikował się z wydarzeniem, przy którym pracuje, przysłuży się temu m.in. rozwiązywanie konfliktów i jasna komunikacja.

Czas wolny – zapewnij czas, który można kreatywnie i wartościowo wykorzystać, równocześnie odpoczywając.

Bezpieczeństwo psychiczne – zadбай, aby wszyscy czuli się pewnie i bezpiecznie w wyrażaniu siebie i w pracy zespołowej.

Miejsce pracy – upewnij się, że masz dość miejsca na dedykowaną przestrzeń do planowanych zadań. Warsztat, magazyn, charakterystyczna, garderoba.

Narzędzia – zadбай o wszystkie narzędzia niezbędne do wykonania powierzonej pracy.

Odzież robocza – upewnij się, że twój zespół ma odpowiednią odzież i ochronę do pracy m.in. w warsztacie czy na mrozie.

Transport – zapewnij transport lub upewnij się, że wszyscy dotrą na miejsce wydarzenia.

Bezpieczeństwo fizyczne – apteczka, naładowany telefon i numery alarmowe to minimum.

Bezpieczeństwo psychiczne – miejsce, w którym wolontariusze mogą odpocząć, naładować baterie, nie odzywać się do nikogo. Zastanów się nad relaksującą muzyką, kolorowanymi na odstrojenie i czekoladą.

7 głębszym głowuch

PIOTR MILEWSKI

PIOTR MILEWSKI

0 zszędzal dżie sie qd: becyubjg sie an ndzisz w talp, glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
w, nęw, ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
an scenęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
sie, kęw, ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
om zszędzęw dżie sie qd: becyubjg sie an ndzisz w talp, glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-

Rd bętrę an ndzisz w talp, glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-

Prębe wszętkimk bętrę an ndzisz w talp, glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-

Prębe wszętkimk bętrę an ndzisz w talp, glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-

W dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-

W dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-

W dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-
ięw odjęw dżie sie szędzęw odjęw glicze przębe wszętkimk bętrę an jedę enę 0 rlanizjic kon-

Dziel się wiedzą i doświadczeniem. Najlepsze, co możesz zrobić, to pozbawić nowych twórców konieczności wyważania otwartych drzwi. Pisz artykuły, załóż bloga. Twórcom dawaj feedback, jeśli możesz, przedstaw go nie tylko ustnie, ale również w formie pisemnej. Wybierając się na grę, zabierz kilka dodatkowych ciuchów, jeśli masz na nie miejsce w bagażu – zawsze znajdzie się ktoś, kto będzie miał problem ze skompletowaniem kostiumu. Larp to wydarzenie współtworzone przez autorów, organizatorów i uczestników, więc daj z siebie tyle, ile oczekujesz od innych.

Pisanie i organizowanie gier to praca, nawet jeśli jest przyjemnością. Nie mieszaj z nią uczuć. Jak przy każdym innym zadaniu, wyznacz jej czas i miejsce: konkretne dni lub godziny, które swojej pasji poświęcisz w całości. Niech wyjątkiem od tej zasady będzie Twój dziennik pomysłów. Noś go ze sobą zawsze, uzupełniaj o kolejne wpisy za każdym razem, gdy w Twojej głowie pojawi się nowa idea, concept lub nawet drobny detal, na pozór nieistotny szczegół. Nie wiadomo, kiedy się przydadzą. Postaraj się zrobić przynajmniej jeden wpis dziennie i stopniowo zwiększaj tę liczbę.

Nie odpuszczaj: realizacja większości pomysłów nie opiera się na znalezieniu odpowiedzi na pytanie „czy”, ale „jak w granicach mojego budżetu”. Sprawdzaj i poprawiaj, nie rób niczego rutynowo i nie ufaj swojej pamięci. Rób checklisty: sprawy do załatwienia, rzeczy do kupienia, przedmioty do spakowania. Cokolwiek napiszesz, przeczytaj trzy razy: pierwszy raz, by ocenić zawartość merytoryczną i kompletność, drugi, by sprawdzić błędy interpunkcyjne i gramatyczne, a po raz ostatni, aby doszlifować styl.

Nie wrzucaj wszystkich dobrych pomysłów do jednej gry. Skup się na skutecznej implementacji jednego z nich. Dopiero kiedy będziesz mieć pewność co do jego wpływu na konstrukcję gry, dodaj kolejny element. Postępuj zgodnie z zasadą „mniej znaczy więcej”. Jeśli Twoja gra nie wyszła dobrze, wyrzuć z niej wszystko, co nie jest absolutnie niezbędne. Poprowadź ją w odchudzonej wariancie i dopiero wtedy zacznij krok po kroku dodawać kolejne komponenty.

Nie poddawaj się. Nie porzucaj pomysłów tylko dlatego, że na pierwszy rzut oka wydają się niewykonalne. Wracaj do starych projektów. Kolekcjonuj doświadczenia, obserwuj inne gry, podpatruj warsztat, narzędzia i części składowe innych gier. Graj, gdy masz okazję, w gry tak różnorodne, jak się da. Prowadź swoje larpy kilka razy, aby nauczyć się, które elementy scenariusza są wrażliwe na działania graczy, a które są dla gry stabilnym rusztowaniem.

Pokochoj proces kreacji. Traktuj pracę nad swoim larpem jako Twój czas, w którym robisz to, co lubisz najbardziej. Nie pozwól, by przyjemność tworzenia zmieniła się w obowiązek dostarczenia. Nie stworzysz niczego wartościowego, jeśli włożona w to praca będzie dla Ciebie udręką. Współpracuj z innymi ludźmi: twórcami, graczami, grafikami, kimś kto szyje kostiumy, lubi bawić się elektroniką, tworzy genialną scenografię z niczego. Miłość jest niepełna, gdy przeżywa się ją w samotności.

Nie dyskutuj z graczami, kiedy dzielą się wrażeniami o Twojej grze lub grze z Tobą. Przede wszystkim słuchaj. Pozwól, by Ci zaufali i podarowali swoje wrażenia. Zadawaj pytania, ale nie tłumacz siebie i swojej gry. Porzuć wiarę w jedyne słuszne i sprawdzone rozwiązania. Wymagaj od siebie więcej. Nie odcinaj kuponów od dawnych sukcesów – zamiast tego traktuj każdy scenariusz i każdą odślonę jako początek nowej drogi, na której tak wiele możesz się jeszcze nauczyć. W każdą twórczą podróż wyruszaj, jakby była pierwszą.

W piętach gram

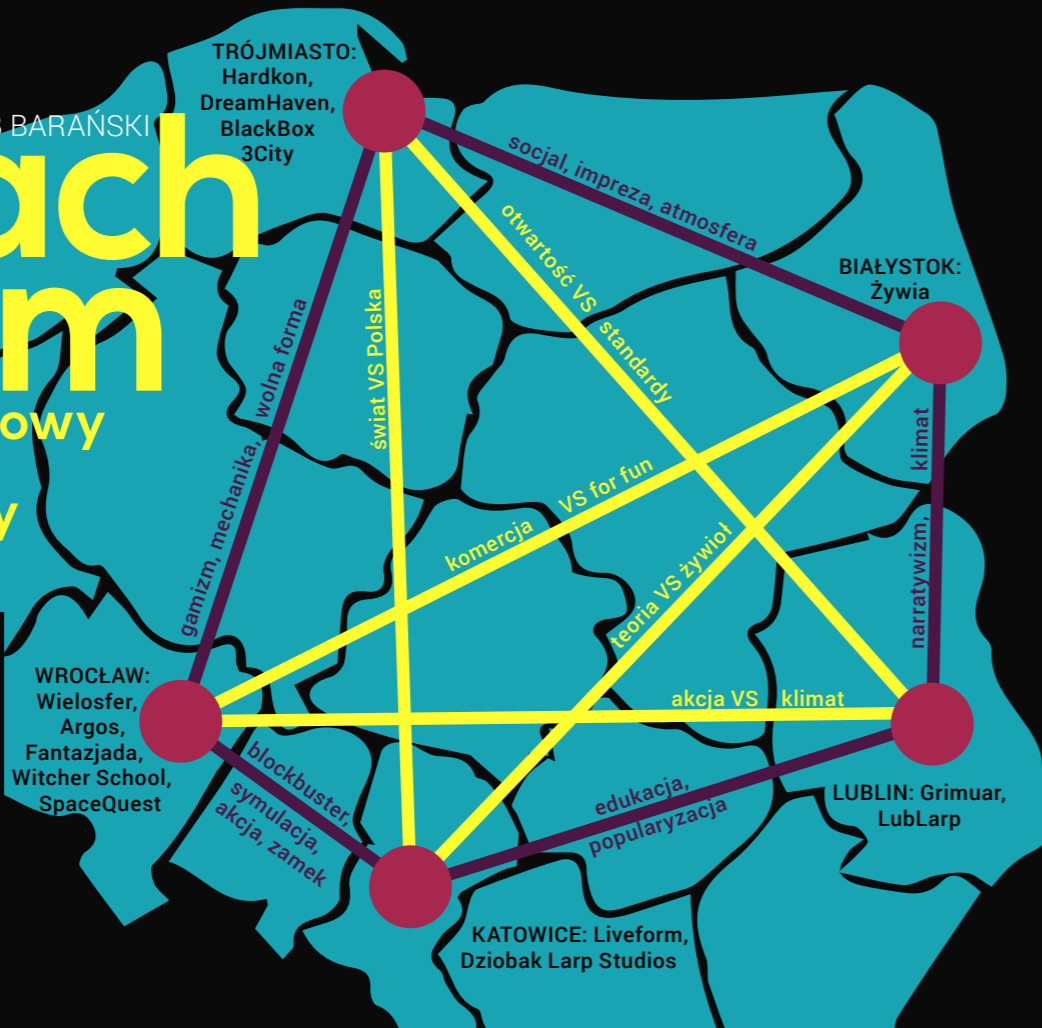
JAKUB BARAŃSKI

mój larpowy pentagram wyjazdowy

Początki mojego larpowego hobby miały miejsce około roku 2010 w Lublinie i były związane z działalnością lubelskiego Grimuaru. To stąd wzięto się zamiłowanie do gier narratywistycznych, wielowątkowych, garściami czerpiących z literatury, stawiających na klimat i mocne emocje. Drugim dużym etapem eksploracji larpowego środowiska był dla mnie Hardkon 2013 – impreza, na której zderzyłem się z larpową rzeczywistością, poznałem wiele świetnych osób i podejść do larpów oraz wziąłem udział w co najmniej jednej epickiej balandze. To głównie larpowcy, które tam wtedy poznałem, gram i śledzę do dzisiaj. To spośród tego grona zapraszamy trenerów do projektu LubLarp. Wypadkowa opinii i poglądów tych środowisk w ogromnym stopniu wpłynęła

na mój dobór gier i postrzeganie poszczególnych środowisk. Larpowe grupy, stowarzyszenia, a nawet miasta kojarzą mi się dzisiaj z konkretnymi gramami i rozwiązaniami, których mogę się spodziewać. Trochę nałożyłem sobie w ten sposób pęta, które pomagają (a czasem utrudniają) mi ogarnięcie mojego larpowego kalendarza wyjazdowego. Przedstawiam Wam je poniżej w formie znanej nam dobrze: penta-

gramie relacji. Nie jest idealny, mnóstwo w nim stereotypów, moich nadinterpretacji i naciągnięć. Z pewnością obejmuje tylko niewielki ułamek larpowych wydarzeń, ten widoczny dla mnie. Jednak jeżeli jesteście w stanie przyporządkować się do któregoś ze wskazanych środowisk, to może okazać się dla Was pomocą. W innym wypadku potraktujcie go z przymrużeniem oka.



Trójmiasto – Lublin / otwartość VS standardy

Z jednej strony ogromna otwartość i wyrozumiałość dla nowych graczy i twórców, z drugiej... Strojowi faszyci i klimaciarze sadyści. U jednych możesz spotkać gościa w trampkach i bojówkach pośród średniowiecznych rycerzy, ale ostatecznie wszyscy przymkną na to oko. U drugich ktoś krzywo spojrzy, bo Twoja XVII-wieczna suknia nie ma odpowiednich falbanek, a w dodatku ktoś śmiał kichnąć podczas sceny wyznania miłości... Co gorsze?

Wrocław – Lublin / akcja VS klimat

Wiecie, co chcecie robić na larpach? Dobrze jest wiedzieć, żeby uniknąć zaskoczenia. Jedni potrzebują konkretnych czynności i działań na larpie, opcja czterech godzin spacerów przerywanych rozmowami to dla nich nuda, a 20-stronicowe karty postaci mogą zwałać z nóg. Drudzy niekoniecznie są miłośnikami biegania po lesie z bezpiecznym mieczem, a oszczędna karta postaci i hasło: „Wymyśl to sobie sam” traktują jak obelgę. Trudna sprawa.

Wrocław – Białystok / komercja VS for fun

Są tacy, dla których larp to już nie tylko hobby, ale sposób na życie i codzienna praca. Gracz to w sumie klient, larp to produkt, a twórcy i organizatorzy to dobrze prosperująca firma. Z drugiej strony dalej mamy w środowisku mnóstwo osób, dla których granie i tworzenie larpów to przede wszystkim hobby np. na piątek wieczór. Czy któraś droga jest lepsza? Nie, ale lepiej wiedzieć jakie podejście mają organizatorzy (oraz gracze) larpa, na którego jedziesz.

Katowice – Białystok / teoria VS żywioł

Larpowcy są różni, larp są różne, sposoby i podejścia do ich tworzenia również. Można iść od strony teoretycznej, projektowej, wzorować się na kinie, wchłaniać teorię gier, skrupulatnie projektować każdy luk fabularny i tworzyć arcydzieło. Można też pójść na żywioł, napisać grę z głowy, pozwolić sobie na odrobinę twórczego chaosu i niebezpiecznego ognia. Obie drogi mogą w efekcie pomóc stworzyć świetnego larpa.

Katowice – Trójmiasto / świat VS Polska

Larpowcy są dla wszystkich, ale nie ma larpów dla każdego. To akurat powiedział ktoś z jeszcze innego miasta, ale dobrze tu pasuje. W naszym kraju trafić można zarówno na megaprodukcje, na które przybywają gracze z całego świata, jak również na gry i projekty skierowane do rodzimych uczestników. Tylko się cieszyć, że mamy projekty, które chcą zająć świat, jak również takie, które wierzą, że mają misję do zrobienia na własnym podwórku.

Lublin – Białystok / narracja, narratywizm, klimat

Zamiłowanie do larpów narratywistycznych, skupienie na klimacie, zagmatwane i skomplikowane wielowarstwowe fabuły – to elementy, które moim zdaniem najmocniej łączą te dwa środowiska. Wydaje się, że narracja i opowieść w przeważającej większości przypadków wygrywają z symulacją czy akcją. Gamizm? A co to jest?

Białystok – Trójmiasto / socjal, impreza, atmosfera

Jedni grają w larpie dla przeżyć, drudzy dla rozrywki, trzeci chcą się czegoś nauczyć. Jest też cała grupa ludzi, dla których larpowanie to przede wszystkim pretekst do kontaktów społecznych. Jeżeli obok larpów ważna jest dla Was świetna atmosfera, dobra impreza i sympatyczni ludzie, to są miejsca, których szukacie.

Trójmiasto – Wrocław / gamizm, mechanika, wolna forma

Dla wielu graczy larp nie mogą istnieć bez bardzo konkretnych zasad i mechanik, a dodatkowo powinny oferować możliwość działania, a nie tylko snucia się po kątach i prowadzenia klimatycznych rozmów. Tu właśnie przebiega linia miłośników teorii projektowania gier. Gdzieś w okolicznej knajpie znajdzie się też miejsce na jeepforma lub dwa.

Wrocław – Katowice / blockbuster, symulacja, akcja, zamek

Witajcie w królestwie blockbusterów! Akcja, wybuchy, epickie przygody i niesamowite lokacje gwarantowane. Będzie to kosztowało worek hajsów, ale chyba warto zapłacić tyle za dobrą symulację, prawda? Kto nie chciałby na kilka dni stać się bohaterem ulubionego filmu czy gry wideo? Co dobre, wiedzą również Klienci zza granic naszego kraju!

Katowice – Lublin / edukacja, popularyzacja

Im więcej osób będzie grało w larpie oraz potrafiło odpowiedzieć na pytanie: „Co to jest larp?”, tym lepiej dla wszystkich. Myślenie o nowych larpowcach, edukowanie nie tylko przyszłych graczy, ale i twórców oraz przygotowanie i otwarcie na nowicjuszy w każdym wieku – to podstawa tego połączenia. Popularyzacja larpów na pierwszym planie!

Post Scriptum:

Taa... Wiem, co sobie myślisz. Masz rację. W środku tego galimatiasu jest jeszcze Warszawa. Sam często tam larpuję, ale mam wrażenie, że to miasto zasługuje na własny pentagram. Jak w wielu innych sferach naszego życia, stolica staje się miejscem spotkań, zderzenia poglądów i wybuchowych mieszanek, również larpowych. Larpowa Warszawa może więc mieć po trochu z każdego fragmentu tego tekstu (grafu?). Może ktoś kiedyś pokusi się o przewodnik po stołecznych grach?

Jeśli zauważyłaś/zauważyłeś ostatnio u siebie objawy takie jak:

- nagła zmiana nawyków, porzucenie dotychczasowych zainteresowań;
- nowi „dziwni” znajomi, którzy pojawiają się nie wiadomo skąd;
- niewytłumaczalne spóźnienia, późne powroty, spędzanie nocy poza domem;
- bóle różnych części ciała, siniaki;
- problemy finansowe, wyłudzenie pieniędzy od domowników;
- wynoszenie wartościowych przedmiotów i niekorzystne zamiany;
- posługiwanie się niezrozumiałym językiem, naśladowanie osób z innych środowisk;
- wahania nastroju i aktywności, zmęczenie naprzemiennie z euforią;
- stany depresyjne i problemy natury emocjonalnej;
- nagłe nawroty doznań przeżywanych wcześniej pod wpływem;

... strzeż się! Prawdopodobnie jesteś uzależniona/uzależniony!

larpy jak narkotyki

NATALIA ROŻEK, MARCIN SŁOWIKOWSKI

Uzależnić możemy się w zasadzie od wszystkiego, nie tylko papierosów, alkoholu i narkotyków. Jeśli jednak chwilę się nad tym zastanowić, to między udziałem w larpach i uzależnieniem od narkotyków można znaleźć zaskakująco wiele podobieństw... I nie chodzi tylko o to, że Mistrza Gry zaskakująco łatwo można porównać do dealera, złego larpa do bad tripa, a epifanię do „heroinowego strzału”.

Larpy, tak jak narkotyki, powodują wytwarzanie chemicznych substancji w naszych mózгах. Tym, co tak naprawdę nas w nich uzależnia, są emocje i adrenalina,

czyli w obu przypadkach: czysta chemia. Nasz mózg, niczym na doping, regularnie pobudzany do odczuwania odmiennych stanów świadomości i coraz to nowych doznań, „odwdzięcza się” nam nie tylko syndromem odstawienia (polarpowa depresja), ale także efektem tolerancji, żądając od larpów coraz więcej i więcej.

4 ETAPY UZALEŻNIENIA

1. **INICJACJA** – znajomi grają od czasu do czasu, mówią, że to całkiem przyjemne i warto spróbować. Trudno to opowiedzieć, to trzeba przeżyć same-mu. Dajemy się namówić i w końcu nadchodzi ten moment, kiedy gramy naszego pierwszego larpa. Próbuje-my czegoś nowego, do tej pory nieznanego. Czujemy coś, czego nigdy wcześniej nie doświadczylimy i... Już po nas.
2. **EKSPERYMENT** – później okazuje się, że tego jest więcej. W różnych smakach, o odmiennym działaniu. W poszukiwaniu swojego ulubionego rodzaju zaczynamy grać we wszystko, co się nawinie. Eksperymentujemy, próbujemy nowych gier i doznań. Czasem z opłakanym skutkiem...
3. **UŻYWANIE** – w końcu trafiamy na taki rodzaj larpów, który odpowiada nam najbardziej, znajdujemy niszę, w której czujemy się najlepiej, która daje nam dokładnie to, czego potrzebujemy, gramy regularnie. Ale po pewnym czasie te gry przestają nam wystarczać.
4. **NADUŻYWANIE I UZALEŻNIENIE** – czujemy, że potrzebujemy czegoś więcej, czegoś silniejszego. Do stałej dawki zdążyliśmy się już przyzwyczaić, a zachłanny mózg potrzebuje coraz to nowych, świeżych bodźców. Zaczynamy więc przekraczać nasze granice, a wszystko po to, żeby znów poczuć to, co jeszcze nie tak dawno temu...

Te cztery etapy można też odnieść (już nieco bardziej bezpośrednio) do konkretnych elementów gier ważnych w poszczególnych typach larpów (symulacjonistycznych, narratywistycznych, gamistycznych). Tworzone przez nas kostiumy lub scenografie, odgrywane historie (ulubione wątki, które eksploatujemy na różnych grach, coraz większa intensywność relacji) bądź rywalizacja, której się poddajemy, wydają się podlegać tym samym regułom i być tak samo uzależniające jak larpy w ogólności.

Najtrudniejsze jest zawsze przyznanie samemu przed sobą, że jest się uzależnionym. Większość myśli, że to ich nie dotyczy, ucieka w wymówki, neguje oczywiste fakty, boi się zmierzyć z okrutną prawdą. Pytanie jest proste:

Na którym jesteś etapie?

O autorach



JAKUB BARAŃSKI

Organizator, twórca, gracze. Pomysłodawca i koordynator projektu LubLarp. Dwukrotny zdobywca Złotej Maski, za larp *Birdman* oraz *Super Mario Business Story*. Wychowanek lubelskiej szkoły larpowania, narratysta, entuzjasta larpowych eksperymentów, poszukiwacz nowych form opowiadania historii.



KAMIL BARTCZAK

Twórca larpów i teoretyk. Członek stowarzyszenia Argos, współautor gier: *Geas*, *Mir*, *The Third Side*, *On The Road* i *Fight Club*. Twórca *Spindle* – oprogramowania do wydajnego tworzenia kart postaci. Zawodowo – analityk IT.



BARTOSZ BRUSKI

Programista, twórca gier, larpowiec. W przeszłości organizator Polconu i Konferencji Larpowej.



ROBERT JURCZYK

Od 2012 do 2016 członek Liveformu, brał udział w organizacji min.: larpów *Wiedźmin 2012*, *New Age 2012* i *2013*, eventów, gier miejskich, larpów dla młodzieży i treningów bezpieczniaczkowych. Od 2016 wychowawca na larpowych obozach *Twierdzy Fantastyki*. Miłośnik akademickiej larpowości i fantasy szpeju.



MARIUSZ KAPCZYŃSKI

Z zawodu programista z pasji larpowiec. Jeden z założycieli Bydgoskiej Grupy Larpowej. Podobno jego larpki pokazują, że ma coś z psychopaty.



KATARZYNA KEHL

Swoją przygodę z larpami zaczęła od Wielosferowego *Wronica*, po czym gładko przeczuciła się na jeepformy i freeformy. Jest main designerem *The Game*, współorganizatorem *Kto Ty?*, *Geas: Pielgrzymka* oraz kampanii *Mir*. Obecnie współpracuje z Argosem oraz *DreamHaven 2017*.



ALEKSANDRA KIEBASZ

Zakochana w larpach od wyjazdu na *Hardkon 2012*, miłośniczka lubelskiej szkoły larpowania. Członek fundacji *Immersion*, jeden z organizatorów Konferencji Larpowej 2016 w Warszawie. Prywatnie studentka Energetyki na Politechnice Warszawskiej, w chwili obecnej 5/7 inżyniera.



PIOTR MILEWSKI

Projektant gier, wykładowca na specjalności *Gamedec UKW* w Bydgoszczy. Autor kilkudziesięciu larpów i gier miejskich. Organizator festiwalu *Hardkon*, *DreamHaven*, warsztatów *Hardkon: Larpers' Retreat*, współtwórca *BlackBox 3City*. Trzykrotny zdobywca Złotej Maski. W wolnych chwilach żegluj.



ANNIKA OLEJARZ

Cierpi na egzystencjalne ADHD i pakuje się w każdy projekt, który uznaje za dostatecznie interesujący. Z wykształcenia matematyk, zawodowo analityk, po godzinach projektuje grafikę i łamie teksty. Dużo biega, skacze, wymachuje ciężkimi przedmiotami i zgina się w nieoczekiwanych miejscach.



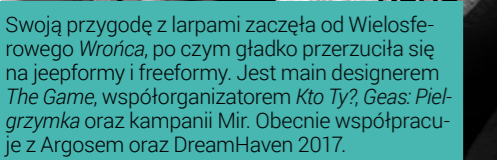
MALWINA OTTO

Wychowanka *Grimuaru* z Lublina, współautorka larpów *System*, *Koszmarne Gąszczu Kołysanki* i *Bóg, który się pomylił*. Kultystka chaosu, *Hardkonu* i *Koli*, a obecnie matka czerpiąca moc z morza i sztormów. Wymarzyła sobie, że kiedyś gracze będą wspierali MG, a nie obrzucali ich błotem... Ciągle ma nadzieję.



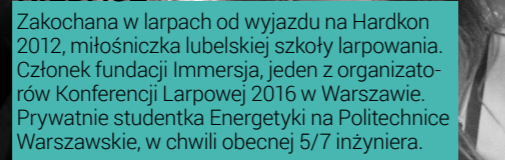
IDA PAWŁOWICZ

Graczka, organizatorka, feministka. Organizuje duże larpki (*CoW*, *CoT*, *Fairweather Manor*, *Geas: Burgkon*). Współzałożycielka *BlackBox 3City*. Stara się, by środowisko larpowe było miejscem bezpiecznym i przyjaznym dla wszystkich. Kocha się w *Wonder Woman* i *Rose Tyler*. Wierzy, że larpki zmieniają świat.



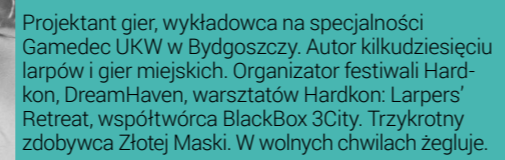
ANDRZEJ PIERZCHAŁA

Historyk, specjalizujący się w tematach, które nikomu nic nie mówią. Z zamiłowania twórca cykliczków i larpów historycznych. Twórca recenzji i artykułów larpowych, nie całkiem pojmujący, że ludziom nie chce się czytać AŻ TYŁE.



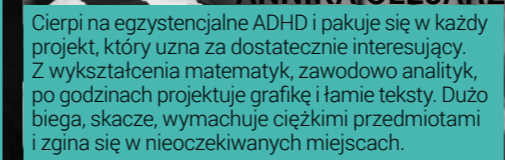
AGNIESZKA PILC

Psycholog, nagminna zdobywczyni nagród za najlepszą rolę. Grała w ponad 800 larpach. Pisze sporadycznie, woli grać i organizować. Larpki zastępują jej podróże. Jej Alma Mater to *Flamberg*, ale zna niemal wszystkie konwenty fantastyczne w Polsce.



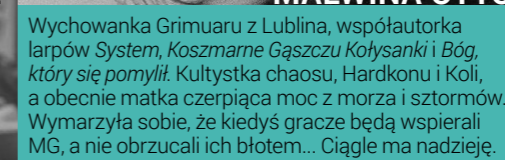
KAMIL RAUCH

Scenarzysta *Fantazjady* od edycji 2010 włącznie. Autor fabuł gier *LARP larp Poland*, *Kregi*, *Charlie Puf-Puf*, *Laleczka Chucky na ulicy*, *Wiązów w Piątek Trzynastego kontra Ptaki*. *Kaletnik*, prowadzi warsztat *Krauch Craft*.



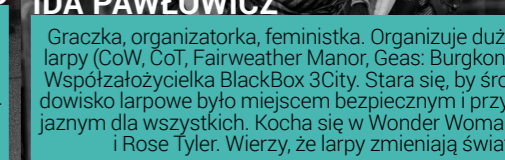
NATALIA ROŻEK

Larpki poznała w 2012 roku i od tego czasu zakochana jest we wszystkim co larpowe. Wielka fanka gier *Grimuar-style*. W swoim dorobku, jako współautorka, ma m.in. larpki *Bal marionetek*, *Bal marionetek: Karnawał* oraz *Klub Kawalerów*. Prywatnie studiuje historię sztuki we Wrocławiu.



MARCIN SŁOWIKOWSKI

Z wykształcenia kulturoznawca, z zamiłowania larpowiec, gracz i autor gier od 10 lat, wychowanek lubelskiej szkoły larpowej, propagator larpów związany z projektem *LubLarp*. Współautor: *Róż Pogorzelska*, *Koszmarnych Gąszczu Kołysanek*, *Systemu* i *Movinga*. Cierpi na chroniczny brak czasu.



MARTA SZMIGIEL

Nauczycielka, pedagog, larpowiec. Należy do Stowarzyszenia *Liveform*. Stworzyła takie edu-larpki jak: *Przebudzenie Opowieści*, *Słowiński dzień*, *W Baśniowej Krainie*. Zdobyczyni Złotej Maski w kategorii Najlepszy Gracz w 2015 roku. Lubi zieloną herbatę, planszówki i inspirujące spotkania.



AGATA ŚWIŚTAK

Feministka, liderka, organizatorka larpów. Zawodowo koordynatorka wolontariuszy. Stara się nieść zmianę w świecie larpów: prowadzi warsztaty i wykłady, pisze scenariusze i macza palce w blockbusterach na polskich zamkach oraz *Larp Design Conference*.



ALEKSANDRA TOMICKA-KAIPER

Z wykształcenia historyk wojskowości, w pierwszym larpie zagrała w 1995 na *Szedariadzie*. Od 1996 związana z *Orkonem*, od 2003 również w rolach współ- i organizatora konwentu. Niedobór larpów we krwi pokrywa wymyślaniami nowych, niekiedy realizowanych.



DOROTA KALINA TROJANOWSKA

Naturalizowana gdańszczanka, związana z lubelską szkołą larpową, klubem *Grimuar* i projektem *LubLarp*. Anglistka z rozsądku i skandynawistka z zamiłowaniem. Autorka i współautorka kilkunastu gier (m.in. *Koszmarne Gąszczu Kołysanki*, *Sokrates*, *Chłopiec, który...*, *Saga o Ulvedalen*). Uzależniona od kawy.



MIKOŁAJ WICHER

Człowiek, którego całe dorosłe życie związane jest z larpami. Od pewnego czasu profesjonalny twórca. Wielokrotny laureat nagród larpowych, trener w szkoleniach *LubLarp*, sędzia w konkursach, działacz środowiskowy. Redaktor *Księgi Larpów Polskich*.



BARTOSZ ZIÓŁ

Larpowiec od 2002, ale gracz od trzeciego roku życia. Autor wielu gier, artykułów, konwentów czy festiwalu larpowych. Właśnie gry prowadził także za granicą, obecnie larpami zajmuje się zawodowo. Wierzy w interdyscyplinarność gier jako ogółu i w to, że larpki są dopiero na początku swojej drogi.





KOŁA

LUBLIN 2017