

Mlha

(pracovní název)

Tým

Hra vzniká ve spolupráci Kamila Buchtíka (Škola, Odznak) a Katky Soudkové (Blok D). V případě realizace se počítá s rozšířením týmu o další organizátory a CP.

Formát

Indoorový komorní larp pro přibližně 12 hráčů s možností opakovaného uvedení (cílíme na cca 10 repríz).

Prostředí a zápletka

Larp je volně inspirován filmem *The Mist* (F. Darabont, 2007), potažmo novelou od S. Kinga.

Současné maloměsto je náhle zahaleno do mlhy, ve které se pohybují vraždící monstra. Skupina sousedů se ukryje před nebezpečím v budově obchodu. Hrozba číhající za výlohou však pouze katalyzuje spory uvnitř skupiny, které se ukazují potenciálně stejně smrtelné jako dění vně. Strach postupně ubíjí v lidech racionalitu a podporuje fanatismus.

Herní design

Larp stojí žánrově na pomezí hororu a psychologického dramatu. Hororová atmosféra je budována pomocí zvláštních efektů a připravených scén CP odehrávajících se „za výlohou“. Kromě toho budou některé reakce postav (emocionální výlevy - pláč, zuřivost i složitější předem navržené scény) přednastavené na určité podněty (zvuky, světlo, zápach, teplota, konání jiných postav, informace z vnějšku atd.), což hráčům umožní lépe se vžít do atmosféry paniky a strachu. Herní náplň hráčů stojí na vzájemných sporech a protichůdných charakterech, stejně jako na ztvárňování přednastavených reakcí.

Hra bude kombinovat imerzní a dramatický přístup k larpovému hraní.

Hráči

Hra bude otevřena pro všechny hráče od 15-ti let. Každý hráč si před hrou vybere jednu z předem připravených postav.

Co larp přinese nového

Hra se cíleně vyhýbá tradičnímu pojetí komorního larpu, hráče nenutí pouze si představovat podmínky světa okolo, ale pomocí „výlohy“ jim je bezprostředně naservíruje.

Atmosféra nebude simulována jen zvuky, ale bude působit na všechny smysly (mlha/kouř, teplota, světlo, vstupy CP, zápach, rádio), takže hráče zcela vtáhne.

Larp zprostředkuje hráčům skutečný pocit ohrožení zvenčí, čímž se výrazně umocní hráčský prožitek,

pomůže jim skutečně se vžít do postavy a rozvíjí téma strachu jakožto katalyzátoru lidských vztahů a emocí.

Ve hře se cílevědomě pracuje se spouštěči a přednastavenými reakcemi na ně, čímž hra vybočuje ze schématu klasického konverzačního komorního larpu. Použití těchto spouštěčů si klade za cíl umocnit napětí uvnitř hráčské skupiny a vyhnout se tak prostému sledování dění „za výlohou“.

Využití financí

- Pronájem odpovídajících prostor
- Případně pořízení náhražky výlohy, která oddělí hráče od vnějšího prostředí (pravděpodobně z průhledného měkčeného PVC)
- Efekty (regulace teploty, stroj na kouř, světelné a zvukové efekty)
- Masky a kostýmy (zejména pro monstra)
- Herní rekvizity