

Obora 2P915

Termín: 19. - 22. 7. 2012

Účastnický poplatek: 750 Kč

Počet účastníků: 50

Počet organizátorů: 6 + cca 20 cp

Webové stránky: <http://obora.drevarna.cz/>

Úvod

Obora 2P915 je outdoorový larp odehrávající se na počátku devadesátých let v Čechách mající specifické fantasy prvky. Otevřený je všem lidem, kterým je 18 a více let - tedy i nováčkům.

Téma hry

Jak jsem již uvedla, larp se odehrává v devadesátých letech- konkrétně v roce 1992 v pohádkové verzi tehdejšího Československa. Nepředstavujte si pohádky jako nějaké veselé postavičky, ale spíše jako členy tajné subkultury/podzemní organizace žijící v naší realitě, kteří své pravé tváře, pokud nevypadají jako lidé, skrývají pod rouškou kouzel. Ti, jež si to nemohou dovolit, žijí v oborách. Toto společenství se samo spravuje, má svou vlastní hierarchii, politiku, vládnoucí třídu...

Hra bude zaměřena převážně na emoce a osobní dramata přibližující ducha doby ne tak vzdálené, přesto tolik odlišné.

Hráči

Hráči budou představovat jednotlivé pohádky (neboli našince), či oživé legendy (neboli zdejší *). Důraz však bude kladen na jejich lidství, ne na jejich nadpřirozené schopnosti.

Součástí přihlášky je vyplnění dotazníku, podle kterého zjistíme, zda je pro daného hráče hra vůbec vhodná (především zda on neočekává od hry něco jiného). Na jeho základě je hráčům též přidělena herní skupina. Tento postup jsme zvolili proto, že je pro hru velmi důležité ponechat skupiny tajné. Navíc každá skupina bude mít rozdílné fungování ve hře (přestože jsou si, co se týče zábavnosti, rovnocenné), čímž můžeme uspokojovat individuální hráčské preference.

**Pro hru není důležité rozlišovat kdo je kdo a někdy to také ani není jednoznačné.*

Začátek hry:

Začátek hry má každá skupina jinde, jinak a jindy. Nicméně děj se odehrává v jedné z obor, což jsou místa, kde žijí našinci nelidského vzezření, kteří kvůli své nápadnosti nemohou žít vedle obyčejných lidí.

Po pádu komunismu postupně ruší našinci a zdejší opouští různé státní pozemky a vojenské prostory (v nichž se často nacházejí i Obory) a pomalu se vrací do Ruska, nic ovšem nejde tak hladce – stejně jako v našem světě.

Účel peněz

Rádi bychom vytvořili hru co nejvíce opravdovou, plnou zvláštních efektů se zajímavými rekvizitami/kulisami a v neposlední řadě s věrohodnými kostýmy cizích postav. Většina těchto věcí bude mít „nespotřebovatelný“ charakter, tedy půjde použít i v dalších hrách.

Vytvořil by se tím soubor nových věcí stylizovaný do neohrané a larpově ještě velmi málo „probádané“ doby. Použitelný jednak na hry ze současnosti, nebo třeba na postapo či dokonce na epickou fantasy. Zároveň věříme, že bychom mohli předat dále i nově nabyté zkušenosti a poznatky týkající se nejrůznějších materiálů a postupů výroby.

Peníze bychom rádi využili takto:

Položka - Částka

Zajištění jídla pro CP plus doplňkového jídla pro hráče - 5.000

Pořízení kulis, rekvizit a kostýmů - 16.000

Náklady na dopravu - 6.000

Na příklad chceme použít signální pistole, provádět různé chemické pokusy/výbuchy, a vytvořit neobvyklou stavbu herních lokací...

Co naše hra přinese komunitě?

Hra je plánovaná jako opakovatelná outdoorová hra velkého formátu, které se dnes již moc nedělají.

Na její realizování je zapotřebí velkého CP týmu, který jsme již začali dávat dohromady.

Mezi oslovenými je mnoho mladých dřevárníků, jenž ještě nemají s larpy žádné zkušenosti a o hraní rolí zatím neměli zájem. Překvapeně jsme zjistili, že se tito lidé neznají se zbytkem komunity a chceme je pomocí naší hry přiblížit. Tuto formu vidíme jako účelnější než teoretická setkání.

Organizátoři

Petr Platil, Eva Mlejnková, David Wagner, Markéta Haladová, Ondřej Hartvich a Zuzana Karasová.

...Přičemž poslední tři jsou absolutní nováčci, co se týče organizování larpů, Eva to nazvala její první smysluplnou organizátorskou činností a zbytek z nás má na triku pár až několik mnoho her.

Za organizátorský tým
Zuzka Karasová