

Střepiny - crossover sci-fi a postapo

Střepiny je projekt hry pro cca 40 účastníků, opakující se v několika bězích, odehrávající se v prostředí postapokalyptické sci-fi. Původní plán realizovat hru v roce 2011 narazil na finanční problémy, které nám berou vítr z plachet. Předpokládáme, že s prostředky z nadace by projekt byl realizovatelný bez větších finančních problémů.

Příběh

Galaxie/Sít'

Střepiny se odehrávají ve světě, který byl ještě před několika generacemi galaktickou Sítí (Sít'/Network je slovo, nahrazující název státního zřízení galaxie, jako je např. Impérium nebo Republika ve Star Wars) planet a základen o stovkách světů a bilionech obyvatel. Lidstvo během historie Sítě vytvořilo takové technologické zázraky, jako je singulární superintelligence, několik podras s pomocí genetických modifikací, terraformaci, kterou využilo na celé řadě planet, setkalo se s jinými rasami a běžně vytvářelo průmyslové systémy na úrovni sluneční soustavy.

Apokalypsa

Před několika generacemi však z neznámého důvodu došlo ke ztrátě možnosti mezihvězdného cestování a komunikace. Centrální autoritativní vláda se, stejně jako celá Sít', rozpadla na střepiny. Následovalo drastické snížení životní úrovně, bezpečnosti, dostupnosti technologií i populace jako takové - vypukly občanské války, které zničily i to, co přežilo pád Sítě.

Planeta/Navarra

Příběh se odehrává na planetě Navarra na okraji civilizace, která je postupně zamořována a ničena Molochem - obrovitým orbitálním těžebním zařízením. To původně planetu živilo, jenže se po pádu Sítě porouchalo a Navarra nemá prostředky k jeho opravě. Samosprávu Navarry tvoří pohrobci někdejší průmyslové vlády, členové dnes již fakticky neexistující dynastické korporace. Ti obývají Port, místo, odkud dříve bylo možné teleportovat se na oběžnou dráhu.

Nobilia

Prostřednictvím Portu vládu Navarry před desítkami let kontaktovala Nobilia - pozůstatek vlády Sítě - která si zachovala omezené možnosti mezihvězdného cestování a snaží se o obnovu civilizace. Jednou za desetiletí je nudný a nebezpečný život Navarry ozvláštněn příchodem cizinců, kteří s sebou nesou zprávy, technologické zázraky starého světa, nově příchozí přistěhovalce, ale i jedinou možnost jak opustit tento svět. Většina příběhových linek se nějakým způsobem dotýká současné návštěvy Nobilie.

Proč sci-fi postapo?

Sci-fi svět je zatím téměř neprobádané LARPové území, které nabízí zcela nové prostředí pro dobrodružné i filosofické příběhy. Postapo nám umožní prostředí vytvořit diegetické, protože nemusí být tak high-tech, jak je ve sci-fi běžné (např. ve Star Trek nebo jiných moderních filmových sci fi). Vysvětlujeme tím absenci kosmických lodí, mrakodrapové zástavbě, ale i bizarnímu oblečení a doplňkům.

Obecně o světě, aneb výzvy tvorby sci-fi světa

Stojí před námi úkol vytvořit sci fi svět, který je mnoho tisíc let v budoucnosti, a tedy nejsme schopni racionálně vysvětlit jak fungují jeho technologie (a ani to vysvětlovat necheme). Během dějin byly vědci prozkoumány systémy znalostí, které jsou dnes považovány za okultní, mystické nebo náboženské. Lidstvo se setkalo již nejméně se dvěma bohy – jedním lidského původu a jednou počítačovou singulární superinteligencí. Mezihvězdná navigace a celá řada technologií využívala tzv. neurozhraní, přístroje kombinujícího výpočetní kapacitu počítače a vlastnosti lidského mozku nebo psi-amp, tedy zesilovač psychické energie, kterou se lidstvo naučilo využívat. Nebudeme tedy nutně vždy hard sci-fi. Důvodem k tomuto přístupu je především to, že chceme příběh situovat do daleké budoucnosti, nejsme spisovatelé hard sci-fi a pak také to, že populární jsou i sci-fi příběhy, které jsou ve skutečnosti hodně fantasy, např. Duna nebo Warhammer 40000, kde fungování techniky není nijak vědecky vysvětlováno.

Čím to bude sci-fi LARP?

Ptali jsme se mnoha hráčů, co si představují pod pojmem sci-fi LARP, případně co má LARP mít, aby byl vnímán jako sci-fi. Dozvídáme se, že by měl obsahovat silný a zajímavý svět, roboty, mimozemšťany, umělou inteligenci a především diegetickou technologii. Silný svět je problém, protože ten znamená jednak propracovanou historii galaxie, ale i jednotlivých planet, ras, popisy technologií a podobně. V tom nám ulehčuje práci postapo - většina věcí se prostě neví, je zapomenuta. I tak nás ale čeká dost psaní – pro tým dojednáváme až pět autorů textů. Mnoho informací do hry dostaneme s pomocí databáze, která nám mimo jiné umožní sdělit hráči informace až během hry samotné. Mimozemšťané a cyborgové jsou technicky jen jinak vypadající fantasy rasy, přičemž se chceme vyhnout nevěrohodně vypadajícím kostýmům, jaké známe z akční fantasy nebo i filmů např. Star Wars. Roboti, umělá inteligence i diegetická technologie je de facto úhelným kamenem našeho projektu. O všech těchto aspektech uvedeme více detailů dále.

Jeviště

Původní idea interiéru vodní elektrárny se po návštěvě zařízení jeví jako nereálná. Proto v současnosti sháníme bunkr civilní ochrany nebo podobnou stavbu, která poslouží jako jeviště příběhu – podzemní prostor Portu, kde se obyvatelstvo skrývá před toxickou atmosférou povrchu. Toto jeviště hodláme ozvláštnit použitím celé řady technologií, s nimiž již máme zkušenosti z jiných vlastních her nebo si je hodláme osvojit, například:

Projection mapping – technika projekce na 3D objekty, kterou použijeme na vytvoření zařízení teleportu a dalších high-tech zařízení. Technický rozsah a možnosti využití je třeba teprve určit na základě pracnosti. Tuto techniku jako jedinou nemáme odzkoušenou. Každopádně možnosti 3D

mappingu jsou obrovské, i nez velkých časových investic

Pro ilustraci: <http://www.socialtimes.com/2011/02/3d-projection-mapping/>

Projekce – hráči budou komunikovat s jinými místy na povrchu planety nebo s loděmi na její orbitě, jako v seriálu Start Trek. Budeme tak moci vstupovat do hry prostřednictvím CP, které bude technicky mimo hru, ale v kostýmu před naklíčovaným pozadím. Jednoduše tak vytvoříme několik lokací, se kterými budou hráči komunikovat. Namísto projekce můžeme samozřejmě použít i monitor.

Příklad: Na orbitě je zpola funkční stanice, která má malou posádku – došlo zde ke vzpouře a její posádka hráčům vyhrožuje orbitálním bombardováním, zatímco paralelně nás kontaktuje stále loajální skupinka, která potřebuje naši pomoc, aby vzpouru potlačila.

Databáze – hráči budou mít během hry k dispozici databázi (de facto v nejjednodušší verzi offline wiki), kterou budou moci za určitých podmínek prohledávat. Bude se jednat o jakýsi zbytek zazálohovaného „internetu“ Síť, galaktický slovník. Jeho prostřednictvím můžeme zajímavým způsobem pracovat s informacemi, zejména vytvořit mechaniku, kterou si hráč zjistí až během hry (jak hacknout robota, kudy se dostanu z bunkru), vypouštět detailní informace bez použití CP (popisy, historie, slovníková hesla), ale i předat hráči komplikovaný příběh tak, aby jej nemusel celý číst před hrou a zapamatovat si každý detail.

Abychom nemuseli simulovat galaktický internet, prohlásíme databázi za pouhý zbytek, zachráněný ze zničených datových skladišť a hráči budou moci vyhledávat pouze pomocí klíčových slov v názvu článku, nikoli ve fulltextu. Budu tedy muset znát název hesla, abych si je mohl zobrazit. Tím vytvoříme minihru, kdy hráči budou hádat hesla, případně hádat které názvy by mohly být hesla v databázi.

Příklad: Potřebuji zjistit, odkud je pan X, tvrdí mi, že věří v boha B, já si boha B najdu v databázi a zjistím, že bůh B se uctíval pouze na planetě P a tudíž z ní pan X asi i pochází.

Robotické postavy – pomocí systému Spykee hodláme vytvořit robotickou postavu, tedy postavu, která bude ve hře reprezentována asi 40cm vysokým robotem, kterého bude ovládat hráč/NPC prostřednictvím notebooku a wifi sítě. Systém umožňuje hlasovou komunikaci a jednosměrný vizuální kontakt. Robotickou inteligenci je možné simulovat i bez robota, tedy pouze projekcí nebo terminálem. Komunikace prostřednictvím počítače vytvoří pocit chladu a odstup, který by v roleplayingu umělé inteligence neměl chybět.

Laser – určité části herního území budou zabezpečené, hráči budou muset opakovaně procházet scannerem, který bude tvořen klubovým laserem. Podobně efekt teleportace bude podpořen použitím laseru. Laser použijeme i pro znervózňování hráčů v určité oblasti hry scanováním (mřížkou z paprsků, probíhající po zemi a stěnách).

Virtuální hra – určitou část herního obsahu budeme vytvářet s pomocí virtuální hry. Část hráčů se bude snažit s pomocí polorozbité orbitální základny opravit Moloch – onen příslovečný Damoklův meč, či spíše prstenec visící nad planetou. Hráči jej budou prozkoumávat s pomocí sond s různými vlastnostmi a tento průzkum bude mít samozřejmě zpětný vliv na hru samotnou. Hru budou ovládat s pomocí rozkazů prostřednictvím projekce, tedy nepřímou. Vizualizace průběhu a výsledků se bude zobrazovat v rámci projekce.

Hráči a požadavky na ně

Příběh chceme vytvořit tak, aby se mohl odehrát ve vícero bězích, zároveň však chceme počítat s

různými schopnostmi hráčů. Role necháme hráče vybrat dopředu, protože budeme požadovat poměrně složité kostýmy, ale k jejich nabídce přidáme i požadavky, např. zkušenosti, kostým, aktivita, vůdcovství, herecké schopnosti apod. Počítáme, že se přihlásí spíše zkušenější hráči z širší české a slovenské komunity (prezentace na Odrazu, Slavconu, larpových webech) přihlášky nehodláme omezovat pozvánkami, i když na testovací běh s nimi počítáme.

První testovací běh chceme odehrát během podzimu a další běhy si nechat na zimu, protože v bunkrech je celoroční konstantní teplota. Hra bude počítat s nožší teplotou a hráčům poskytneme dostatek kalorií, teplých nápojů a podle možnosti i topení. Kostýmy budou samozřejmě rovněž muset dobře izolovat, to ale pro vesmírné skafandry a postapo ochranné obleky nemusí být problém.

Kostýmy

Kostýmy jsou samostatnou kapitolou. Staví před nás výzvu: vytvořit pro hráče jakési mantinely, podle nichž si mohou snadno vytvořit kostýmy, které jsou věrohodně sci-fi (i když postapo), působí dojmem konzistentního světa a zároveň obsahují dostatek rozdílných prvků, kterými odlišíme jednotlivé hráčské skupiny, kterých nebude málo. Nejen, že ve hře máme sociální skupiny (vesmírní cestovatelé Nobilia, vládnoucí vrstva Navarry, běžný obyvatel a lůza z pustiny), máme zde i několik ras (zatím uvažujeme o maximálně pěti včetně lidí a cyborgů), a v rámci nižších sociálních vrstev i několik kultur.

Potřebujeme tedy jak silné mantinely pro vytvoření konzistentního vizuálu světa, tak variabilitu. Tento úkol cheme řešit workshopem organizátorů, který proběhne během jara a potom dalším, pro hráče, kde jim pomůžeme s výrobou složitějších kostýmů.

Kostýmy budou navíc obsahovat často i masku (ochranný oblek, skfandr), která docílí toho, že se rozvolní notorická známost členů komunity. Jen si vzpomeňte, jaké je to hrát s lidmi, které neznáte a naopak jaké je to hrát s kamarády, od kterých víte, co máte čekat. Zbraně se budou ve hře vyskytovat, ale pouze minimálně. Použijeme technologii NERF, tedy naprosto bezpečné hračky, které přemalujeme, protože jinak by byly k smíchu. Hráče budeme krmit MRE (sci fi) a konzervami (postapo) podle sociálního statutu.

Hráčský prožitek

V oblasti dramatických zápletek a práce s hráčem si hra klade asi nejmenší ambice. Neznemená to, že chceme něco odfláknout, ale nehodláme zde předvést ani nic závratně nového.

Hra nemůže a nemá být akční, ale zároveň ji nechceme dělat ani příliš řešičskou. Budeme se snažit vytvářet dramatické situace a situace hororové nebo lépe řečeno „psycho“.

Věříme, že nám k tomu dopomůže diegetické sci fi postapo prostředí hry.

Budeme těžit z klasických zápletek, čerpajících z témat rodiny, organizovaného zločinu, sociální stratifikace, odboje, udržování statu quo z pozice síly a podobně. Zároveň nám sci fi otevírá bránu k zápletkám, které nejsou jinde běžné a mohou být neokoukané – umělé inteligence, technika a problémy s ní, kosmologicko-fyzikální problémy, mimozemšťané a jejich soužití s lidmi, nekonzistence dat, průniky do počítačových sítí, implantáty, nezodpovědné pokusy s novými technologiemi, meziplanetární komunikace, hranice vědomí a poznání a podobně.

Využití prostředků nadace

Prostředky využijeme především na nákup kostýmů a výrobu masek. Během uplynulého roku příprav jsme zjistili, že se bez peněz nikam nepohneme. Plánujeme část rekvizit (larva mimozemského parazita) postupně odprodávat a získané prostředky částečně investovat zpět do

nadace. Nakoupené kostýmy hodláme zapůjčovat dalším tvůrcům larpů, kteří o ně projeví zájem.

Závěrem

S pomocí techniky, kterou jsme v našich hrách doposud využívali spíše okrajově, chceme vytvořit prostředí, které umožní hráčům prožít hru ve světě sci fi. Věříme, že tím vneseme do světa LARPU nový prvek a budeme jedni z prvních, kteří se pokusí vytvořit sci fi prostředí, které v hojně míře využívá techniku, roboty, mimozemšťany a další propriety sci fi settingu.

Organizační tým

Web: www.strepiny.wordpress.com

Hlavní designér: Martin „Mart’ušák“ Vaňo

Designéři: Jakub „Kvík“ Guman, Filip „Marky“ Dvořák, Adam Streck, David „Conlai“ Klimeček

Produkce: Barbora „Baška“ Provazníková

Kostýmy: Tomáš „Hollas“ Holík, Sabbas FX

Technická realizace: Jan „Tervi“ Veselý

Technická konzultace: Andrej Boleslavský (CIANT)