

## Žádost o dotaci pro Steampunkový larp

### Proč zrovna Steampunklarp?

Vzhledem k tomu, že česká scéna je přesycená klasickými fantasy LARPy, které úspěšně začínají vykrádat sami sebe, rozhodli jsme se pro vytvoření netradičního projektu, který by znovu lidi motivoval k tomu, aby jeli na LARP kvůli LARPu - aby se ponořili do hraní svých postav a užili si to. Rozhodli jsme se sáhnout po steampunkovém žánru. Touto volbou navíc chceme ukázat, že existuje mnohem širší paleta žánrů, která se dá v LARPu ztvárnit. Hlavní rozdíl mezi steampunk a fantasy larpem je v ladění světa, přítomnosti střelných zbraní a důrazu na všudypřítomnou techniku.

### Jaké jsou novinky, které přinese naše hra?

- 1) **Steampunkový svět**, který přináší celkově jiné ladění světa, jiné kostýmy a rekvizity. V neposlední řadě steampunk přináší modernímu člověku mnohem více možností nakládání s herním světem než klasické fantasy.
- 2) **Zbraně a souborový systém** - steampunkovým larpem chceme představit a zpopularizovat makety střelných zbraní „Nerf“, které jsou velice bezpečné a navíc jsou vhodnou alternativou pro městské LARPy.
- 3) **Důraz na techniku a konstrukci vynálezů**, které hodláme přiblížit co nejvíce realitě.
- 4) **Realistické prostředí ve formě dřevěného městečka**, které podpoří atmosféru LARPu, a navíc v kombinaci s vlastním pozemkem vytvoří vznik zázemí pro ostatní LARPy, které by toto městečko chtěly využít.
- 5) **Rekvizity** (především reálné výrobní součástky) budeme ochotni zapůjčit jiným larpům podobného ražení.

### Jaké jsou hlavní pilíře naší hry?

- 1) **Důraz na RP**, propracované postavy a jejich vztahy. Každý hráč nám odešle koncept historie své postavy a my mu vypracujeme dodatek k historii, postavu zasadíme do herního kontextu, takže z celé hry si budou moci všichni zúčastnění odnést zcela unikátní zážitky.
- 2) **Důraz na realističnost a atmosféru**. Hlavními opěrnými body tohoto pilíře je v první řadě dřevěné městečko (vystavěné z krajinek a trámů) a kvalitní kostýmy, ke kterým se hráče snažíme motivovat. Další velmi důležitou věcí je reálné sestavování vynálezů ve steampunkovém stylu, které umožňuje každému hráči získat téměř jakýkoli vynález. Toto sestavování bude probíhat ze směsice dílů na bázi stavebnic a la merkur, doplněné o hodinové strojky, baterie, žárovky a další specifické díly, které umožní vystavět reálnou zmenšeninu jakéhokoli vynálezu, která jej pak bude představovat ve hře.
- 3) **Individuální přístup organizátorů**, kteří se snaží zajistit podmínky pro splnění téměř jakéhokoliv hráčského herního přání. Samozřejmě v mezích steampunkové atmosféry a lidských možností organizátorů.

### Na co získané prostředky vynaložíme?

- 1) **Materiál pro stavbu dřevěného městečka**, které vytvoří reálné kulisy pro samotnou hru a bude pak dále sloužit jak k pořádání dalších ročníků, tak i jiných larpů (zapůjčování prostoru organizátorům)
- 2) **Součástky**, ze kterých se budou ve hře stavět technické vynálezy, které budou sestavovány tak, aby se funkčností nebo vzhledem co nejvíce blížili tomu, co reálně představují

### Prvotina nebo ne?

Když navštívíte stránky [www.steampunklarp.wz.cz](http://www.steampunklarp.wz.cz), mohlo by se zdát že LARP, který zde prezentujeme, už proběhl. Není to úplně pravda. Akce, která proběhla, nám sloužila jako betates pravidel a připravovaného konceptu, a i když základní směřování celého projektu už v něm bylo obsažené, velká část ho chybí, nebo nebyla využita v dostatečné hloubce. Přesto Vám prostudování stránek může poskytnout dobrou představu o tom, co chystáme. V čem se tedy už proběhlá a budoucí hra liší?

- Finální hra bude vícedenní (hra, která proběhla, byla v podstatě jednodenní)
- Bude probíhat v přírodě a dřevěném městečku
- Bude pro více hráčů (60 až 70) s herními mechanismy ještě více propracovanými a doladěnými
- Bude zde fungovat plnohodnotný systém vynálezů a sestavování za použití reálných komponent (na betatestu se testoval pouze základní koncept za použití provizorních komponent typu drátky, tužkové baterie a diody)

Vypracovali:

Jiří „Zeldar“ Hauser, Martin „Regis“ Brabec, Jakub „Hector“ Třešňák