

hardkon

PROGRAM

HARDKON LARPERS' RETREAT 2019

v 1.0 24.06.2019

31 sierpnia - 8 września, Przystanek Alaska, Gliśno Wielkie
retreat.hardkon.pl

Na program V Larpowej Ucieczki składają się prezentacje, dyskusje, warsztaty, sesje speed-prototypingu, warsztaty nanolarpów, testy i praca własna.

Z uwagi na nieco nieformalny charakter naszej inicjatywy (opisywanej w niektórych kręgach jako *“takie coś jak KOLA, tylko że przez tydzień i w lesie nad jeziorem”*), w pierwszych trzech latach program ucieczki publikowaliśmy na kilka lub kilkanaście dni przed jej rozpoczęciem. Od ubiegłego roku jest inaczej. Rozbudowaliśmy naszą stronę o niniejszą zakładkę o dumnej nazwie PROGRAM. To tutaj będziemy na bieżąco umieszczać informacje o kolejnych aktywnościach, które zaplanowaliśmy na V edycję HLR.

Mamy nadzieję, że zdecydujecie się dołączyć do grona naszych tutorów i również zdecydujecie się podzielić swoją wiedzą i doświadczeniem. Dajcie nam znać, jakich prelekcji, warsztatów czy aktywności oczekujecie. Cały czas zbieramy punkty programu i jesteśmy otwarci na wasze sugestie.

Jest jeszcze jedna rzecz, o której musimy wspomnieć. To pojawiające się pytanie które brzmi:

“Dopiero zaczynam swoją przygodę z pisaniem larpów. Czy ta impreza jest dla mnie?”

Kameralny charakter wyjazdu (który w tym roku potrwa 8 dni) zapewnia dość czasu by porozmawiać, popracować i każdy z tematów dokładnie omówić z tutorem lub innymi uczestnikami HLR. W tym roku przewidujemy też specjalną ścieżkę o roboczym tytule *“FUNDAMENTY”*, skierowaną głównie dla początkujących twórców. Możemy więc śmiało odpowiedzieć: TAK.

Jeśli chcesz napisać swoje pierwsze gry, jesteś mile widziany/a.

Przyjazd na Hardkon Larpers' Retreat to dobry pomysł.

Ucieknij z nami, nie będziesz żałować :)

PREZENTACJE

wciąż przyjmujemy kolejne zgłoszenia :)

- Archetypy Tami Cowden

Istnieje wiele systematyk i zestawień charakterystycznych, wzorcowych bohaterów. Kolekcja opracowana przez Tami Cowden składa się z trzech grup: kobiet / mężczyźni / złoczyńcy. Po kolei omówimy każdy z archetypów a na zakończenie zaprezentujemy jak korzystać z takich narzędzi podczas projektowania postaci na larp.

- Sound design w larpach

Projektując grę bardzo często skupiamy się wyłącznie na elementach scenograficznych odpowiedzialnych za wizualną stronę gry. Z tego powodu designerskie decyzje najczęściej dotyczą poziomem realizmu, jaki możemy osiągnąć w ramach budżetu, jakim dysponujemy.

Zaskakująco często pomijamy w tym procesie audiosferę naszych gier. Tymczasem przygotowanie dobrze działającej oprawy dźwiękowej jest o wiele prostsze i tańsze niż transformacja przestrzeni i wywołanie u graczy tzw. iluzji 360° w całym zakresie percepcji.

- Spatial Design 01. Od monologu po “plażę” - geometria konwersacji.

Są przestrzenie przyjazne kameralnym rozmowom. Są też takie, które doskonale służą pracy zespołowej. Czasem wszyscy mówią na raz i nikomu to nie przeszkadza. Zdarza się też, że chcemy coś powiedzieć... Ale miejsce jest ku temu nieodpowiednie.

Prezentacja dotyczyć będzie tego jak za pomocą mechanik, metatechnik i scenografii projektować przestrzeń larpu pod pożądany styl rozgrywki i doświadczenie graczy. Zerkniemy też na inspirujące *case studies*.

- Fundamenty. Żywe Świat - projektowanie settingu gry.

Co trzeba zaprojektować, żeby świat gry wydawał się żywy, realny, możliwy, prawdziwy? Ile powiedzieć trzeba, ile można, ile to za dużo? Jak wykorzystywać wyobraźnię graczy do ożywiania settingu danej opowieści?

Od krainy po społeczeństwo, od fauny i flory po zasady rządzące magią - opowiemy jak budować światy, które wydają się istnieć naprawdę.

- Fundamenty. Mechaniki i metatechniki.

Ile zasad potrzebuje twoja gra? Jak zaprojektować reguły rozgrywki, które będą wspierać temat / styl / konstrukcję scenariusza? Czym różnią się mechaniki od metatechnik? Czy lepiej sięgać po sprawdzone, ale nie do końca adekwatne

rozwiązania, kiedy lepiej odważyć się na eksperyment?

Podczas prezentacji zaprezentujemy ciekawe metody projektowania larpowych mechanik oraz inspirujące *case studies*.

- Fundamenty. Intryga

Bardzo wiele larpów nosi etykietę “gra pełna intryg i spisków”. Z czego powinna składać się dobra intryga, czym różni się od fascynującej opowieści?

Podczas prelekcji przedstawimy trzyaktowy model intrygi oraz omówimy klasyczne komponenty intrygi, które regularnie występują w opowieściach sensacyjnych i kryminalnych.

DEBATY

- Larp Poland- State of Design 2018/2019

Jak zmieniła się polska scena larpowa od poprzedniej ucieczki? Co jest HOT, co NOT, a co NEW? Jak co roku, będziemy plotkować i wzbudzać kontrowersje na FB.

- Warsztaty do warsztatów

Z ćwiczeniami przedlarpowymi mamy do czynienia coraz częściej. Co prawda wciąż szerokim łukiem omijają je twórcy larpów zniżkowych, ale na imprezach poświęconych przede wszystkim larpom pojawiają się coraz częściej. Od jakiegoś czasu pojawiają się głosy sprzeciwu ze strony graczy: “nie potrzebuję 18 godzin warsztatów do trzygodzinnej gry!”.

Ile ćwiczenia to za dużo, ile za mało? Czy rozgrzewka przed grą potrzebna jest zawsze? Co przećwiczyć warto, a czego absolutnie nie trzeba?

- Chcę się bać

Ten sam horror oglądany w kinowej sali przy pełnej frekwencji nie będzie nawet w połowie tak przerażający jak wtedy, gdy obejrzymy go samemu w domowym zaciszu. Z tego powodu trudno naprawdę bać się na larpach - zwłaszcza gdy dookoła jest pełno innych graczy.

Lubimy się bać. Jak dostarczyć straszne emocje w larpie?

- Twój czas się skończył

Śmierć jest nieodłączną częścią życia... Chyba że symulujemy nasze życie w larpie. Wtedy, to nie ;)

Nie wypada psuć innym gry i mordować ich postacie w pierwszych minutach gry choćby to miało sens. Nie udało się jeszcze nikomu zaprojektować mechaniki wskrzeszenia, którą nie odarłaby zgonu postaci z realizmu.

Jak poradzić sobie z Mroczną Panią w grach larpowych?

- A ja ciebie nie

Relacje romantyczne w grze to często bomba z opóźnionym zapłonem. Zdarza się, że “sieją” zniszczenie w prawdziwych związkach. Częściej są ignorowane przez graczy. Odgrywane niechętnie. Problemатyczne, gdy jedna z osób chce grać na takich wątkach a druga - nie.

Wyrzucanie wątków miłosnych z opowieści też nie ma sensu. Cóż więc pozostaje? Serduszkowy system ostrzeżeń na liście wakatów.

Porozmawiajmy o miłości w grze. Co zrobić, żeby służyła opowieści, a nie psuła rozgrywki.

- Kokreacja postaci - jak współtworzyć larp z graczami

Pisać postać razem z graczem - czy lepiej nie? Tak jak w przypadku każdego innego rozwiązania, zdania wśród twórców gier są podzielone. Dla jednych współtworzenie to podstawowy styl pracy. Nie wyobrażają sobie, by roli nie dopasować do gracza i nie pozwolić mu wpłynąć na jej ostateczny kształt. Po drugiej stronie barykady są twórcy, którzy chcą tworzyć gry uniwersalne, w które grać może każdy i wszędzie. W ostatnim roku ze strony graczy często pojawiały się zarzuty, iż kokreacja to coraz częściej wymówka od pisania kart postaci.

Jak więc z tym współtworzeniem jest?...

SESJE KREATYWNE

- Wyzwanie Kolorów

Najlepszy pomysł, jaki kiedykolwiek mieliśmy na HLR! Żadna inna sesja kreatywna nie przyniosła tak obfitych rezultatów. Zasady są proste: każdy z uczestników losuje flamaster z puli i następnie ma godzinę, by napisać larp w danym kolorze. Jak dotąd swoje premiery miały gry “Pod mocnym aniołem” (biały) i “Blue Atlantis” (niebieski). Wiemy, że czerwony i fioletowy czekają na swoje pierwsze odsłony. Jakie kolory wylosujecie w tym roku? Dokąd powiodą waszą wyobraźnię?

- Wyzwanie Tami Cowden

Nowy pomysł! Każdy z uczestników wylosuje zestaw kilkunastu kart przedstawiających przypadkowe archetypy opisane w typologii tej amerykańskiej pisarki. Następnie w 60 minut postara się napisać larp, w której udział weźmie przynajmniej połowa wylosowanych archetypów-postaci. Można zamieniać się kartami z innymi! Wszystko dla dobra waszych gier!

- Wyzwanie Majów

Nowy pomysł! To nie będą gry o końcu świata, to będą gry... O czym tylko chcecie. Jeśli tylko będzie wiązać się z jedną z wylosowanych kart. Na każdej z nich znajdziecie hasło związane z kalendarzem. Luty, wiosna, nów, święto plonów... Nie możemy zdradzać wszystkiego, jeszcze nie czas!

Szykujcie się do wyzwania, które zakotwiczycy waszą wyobraźnię w konkretnym czasie. Pamiętajcie, larp nie musi dziać się na stypie, weselu czy podczas otwarcia testamentu! Wszystko co wymyślicie, może po prostu wydarzyć się w czwartek!

ZOSTAŃ TUTOREM!

*Wciąż mamy miejsce na twój pomysł!
Zgłoś swój punkt programu na HLR2019, czekamy!*