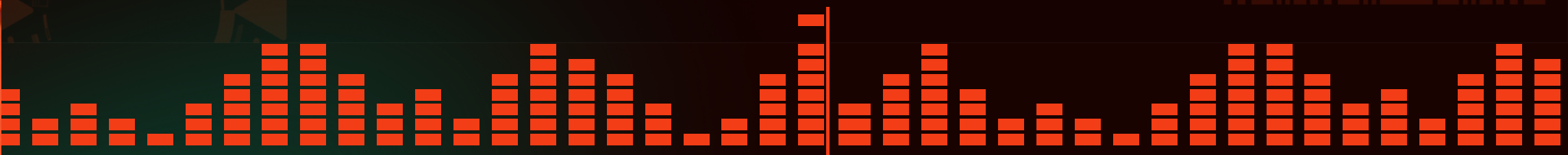




2054

CYBER PUNK

ONE WAY TICKET



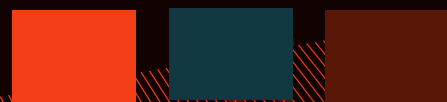
O PROJEKCIE

O czym jest ta gra?

“Dołącz do innych **Edgerunnerów** w porcie kosmicznym **New Port District**. Ta dzielnica to bliski psychozy tygiel sprzecznych interesów, walk o kontrolę w cyberprzestrzeni oraz mrocznych układów, które rozumieją wyłącznie fixerzy. Wejdź do gry i sprawdź, czy **3City 2054** wyniesie Cię na wyżyny, czy doprowadzi do obłądu jak setki innych przed tobą”.

Data: 06.04.2024 r.

Miejsce: 3City



01

DESIGN DOC



KONWENCJA, GATUNEK I STYL GRY

CP2054 to immersyjny, narracyjny larp akcji o konstrukcji typu “playground” (plac zabaw). Jest zbiorem opowieści, których wspólnym źródłem jest skomplikowana dynamika społeczna szerokiej galerii postaci zamieszkujących **New Port District**. To z tego powodu nie znajdziesz w nim najważniejszej linii fabularnej ani wspólnego dla wszystkich graczy i graczek głównego questu.

To, czego zaś możesz oczekiwać, to sporo zróżnicowanych wątków, w które bardzo mocno zaangażowanych będzie kilka do kilkunastu postaci. Pamiętaj jednak, że ludzie w NPD są niesłuchanie wścibscy. Gorąco zachęcamy, by w tej grze wtrącać nos i wszczep w nie swoje sprawy!

Projektując tę grę, myśleliśmy również o tym, jak utrzymać balans pomiędzy różnymi stylami gry. Dlatego przygotowaliśmy cele, zadania i motywacje dla różnych typów graczy i graczek.





GAMIZM

W naszej grze to przede wszystkim zadania problemowe, klasyczne questy, które zrealizujesz konkretnym działaniem, logicznym myśleniem i sprawną gadką. Czasem przydadzą Ci się zdolności negocjacyjne, czasem umiejętność zdobywania nowych przyjaciół. To nie jest larp, który można wygrać. To larp, po którym — jeśli wszystko dobrze pójdzie! — możesz poczuć się cholernie wygranym/ną!

NARRATYWIZM

W świecie naszej gry postacie nie zostaną postawione w obliczu Bardzo Wielkich Wydarzeń. Jednak decyzje, jakie podejmą, będą mieć swoje konsekwencje zarówno na poziomie postaci, jak i frakcji, dzielnicy a być może nawet jednej z najbardziej wpływowych korporacji świata gry. Ty zdecydujesz, który z aspektów jest najważniejszy i na którym skupisz swoją uwagę. Na pewno nie uda Ci się zająć wszystkim. Zastanów się więc dobrze, czy to dzień, w którym uruchomisz snuty przez dekady plan zemsty, czy też taki, który po prostu chcesz... przeżyć, najlepiej w jednym i tym samym kawałku!



SYMULACJA

CP2054 pozwoli Tobie na eksplorację zarówno realnych jak i wirtualnych elementów świata. Marzy Ci się na kilka godzin odwiedzić rzeczywistość rodem z "Łowcy Androidów", cyklu powieści "Modyfikowany Węgiel" czy anime "Pluto"? Chcesz buszować po cybernecie, tańczyć do mrocznego electro w klubie, kraść wszczepy i jeść tanie żarcie o azjatyckim rodowodzie? Stwórz jedną z barwnych postaci zaludniających NPD i pomieszka tu z nami przez chwilę, zajmując się swoimi sprawami. To też jest ok! Jeśli przygoda sama Cię odnajdzie, zawsze możesz zmienić zdanie...

x



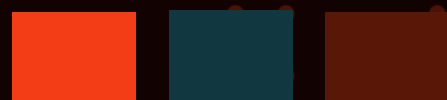
INSPIRACJE

Cyberpunk to gatunek, który w fantastyce na dobre zadomowił się prawie 40 lat temu. Wizję przyszłości, w której świat wirtualny miesza się z realnym we wszystkich aspektach życia, wykorzystano w tysiącach filmów, komiksów, książek i gier. Kilka z nich jest nam, autorom gry, szczególnie bliskich, dlatego ich echa mocno pobrzmiwają w naszym scenariuszu. Tytuły, jakie znajdują się wśród nich to:

- gry: Cyberpunk 2020 i Cyberpunk 2077;
- filmy i seriale: Blade Runner, Blade Runner 2049, Pluto, Edgerunners;
- literatura: Philip K. Dick Czy androidy marzą o elektrycznych owcach?, William Gibson Neuromancer, Richard Morgan Modyfikowany Węgiel, James S.A. Corey Ekspansja.

Hej typie! Znam te tytuły! Akcja niektórych z nich mocno zahacza o kosmos!

Cóż mogę Ci odpowiedzieć... Widzisz podtytuł naszego larpu, prawda?



DLA KOGO JEST TA GRA?

Co będziemy robić?

New Port District nie zasypia nigdy! Tu nie tylko nie ma nudy — tu cały czas musisz wiedzieć, co i kto czai się za twoimi plecami. Każda pora jest dobra na ubicie interesu, każdy nieopatrzenie porzucony wszczep warto przygarnąć, a każda cenna informacja jest ukryta gdzieś w cybernecie. Wstawaj, nadszedł nowy, neonowo brudny dzień. Horoskop znaleziony w barze Midnight Asia mówi Ci, że dziś możesz spodziewać się:

- ataku hakerów i wyczyszczenia Ci portfela z kredytów... oraz udanych włamów na cudze konta w twoim wydaniu;
- napadów i strzelanin z udziałem policji, gangusów i cholera wie kogo jeszcze (w których weźmiesz udział lub przezornie schowasz się w klubie techno);
- spotkań z korpami, którzy dadzą Ci ofertę pracy oraz położą na stole niezbyt miłe propozycje nie do odrzucenia;
- wszystkiego, co tradycyjnie oferują dworce i porty na każdej planecie od zarania dziejów;
- szybkich robótek dla i od fixerów, ripperdoców i ludzi, których lepiej nie pytać kim są;
- śmierci, podróży, odrodzenia i poszukiwania istoty istnienia oraz własnego ja...
- ... przy jednoczesnym balansowaniu na krawędzi cyberpsychozy.

Zacznij od kawy (zawsze warto zacząć od kawy) i po chwili namysłu...



WEŹ UDZIAŁ, JEŚLI:

- chcesz zagrać w grę z uniwersum Cyberpunka;
- konwencja SF jest Ci bliska i fascynuje Cię tematyka dystopijnej przyszłości;
- czujesz cyberpunkowe motto "styl ponad wszystko";
- lubisz świadomie sterować swoją postacią i styl gry nazywany Play4Trouble;
- negocjacje, handel, polityka, questy i zagmatwana sieć relacji to Twój larpowy żywioł;
- kręcą Cię gry pełne akcją i konkretnych zadania do wykonania;
- masz ochotę pobawić się na larpie technologią.

ODPUŚĆ JEŚLI:

- zależy Ci na odgrywaniu konkretnej postaci lub historii z uniwersum gier z serii Cyberpunk;
- lubisz scenariusze oparte na walce i eliminowaniu innych graczy;
- cenisz sobie historie postaci pełne wielu trudnych, bolesnych i traumatycznych przeżyć;
- najważniejszą częścią larpu są dla Ciebie predefiniowane relacje z innymi postaciami;
- oczekujesz scenografii gwarantującej iluzję 360°;
- trzymanie klimatu przez cały czas trwania gry nie jest dla Ciebie priorytetem;
- chcesz zagrać wyłącznie z powodów towarzyskich.



ŚWIAT GRY

NEW PORT DISTRICT

Choom, lecisz wahadłowcem na **Marsa**? Nieźle, ale w takim razie musisz wybrać się do kosmoportu. Skoro nigdy wcześniej tam nie byłeś to postaw mi piwo, to powiem Tobie, jak tam jest.

Jest to cholernie dziwne miejsce. Z jednej strony mają kosmoport — jedyny w mieście. Nic tak nie napędza interesów, jak przepływ ludzi. A tam cały czas wrze jak w ulu. Ktoś przylatuje, ktoś wylatuje. Wszyscy gdzieś się spieszą, dobijają targu zanim to ich prom odleci. Ładunki są transportowane we wszystkich kierunkach. Nie jest trudno o zagubienie siebie albo gratów w tym zamieszaniu, rozumiesz?

Prom? Nie, nie masz szans go zobaczyć z zewnątrz. Cała dzielnica zabudowana jest pod ziemią, pod pasami startowymi. Wiesz jaki tam huk jest na górze? Nie słyszałyś swoich myśli, a już na pewno strzału z pistoletu. Heh, nie bój się. Te czasy już minęły. Co prawda zostało tam kilka gangów, ale to już niedobitki. Policja sprowadziła naprawdę dobrych ludzi i sprzęt. Prawie wszyscy świecą się od wpakowanego w nich chromu. Można bezpiecznie przejść w nocy po ulicy. Zresztą, słońca i tak nie widać. Nigdy nie wiesz jaka jest pora dnia.

Na Twoim miejscu uważałbym najbardziej na miejscowych handlarzy. Te ścierwa skroją Ciebie z ostatniego kredytu.



FRAKCJE

Dobre to piwo, może jeszcze po jednym?

Pamiętaj, że policja wszędzie nie ma swoich oczu, a na pewno nie zdąży do każdego wezwania. Musisz uważać gdzie chodzisz i komu podpasz.

W kosmoporcie władze przejęły korpo. Od jakiegoś czasu nie ma tam burmistrza i nie za bardzo wiadomo kiedy się następny pojawi. Korpo kontrolują poszczególne sektory i trzeba tańczyć tak jak zagrają. Z tego co słyszałem to na pewno spotkać możesz tam chłopców od Arasaki, na nich na pewno trzeba uważać. Mają do dyspozycji najnowsza i najlepsza broń na rynku. EBM na pewno też był widziany w okolicach K-portu. Oni z kolei zaopatrują prawie wszystkich ripperdoców w mieście. Jeśli chcesz w siebie wpakować jakiś chrom, to na pewno będzie to ich produkcja. Możesz też spotkać się z ludźmi z InfoComp. Ci z kolei handlują informacjami. Jeśli wiesz coś czego oni nie wiedzą, to możesz skosić na tym gruby hajs. Oczywiście jeśli to przydatna informacja, a nie historia o ciotce Jane walącej syntkokę w czwartek wieczorem.

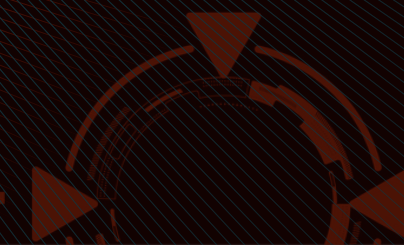
X





Musisz także uważać na gangi. Nie są tak silne jak w innych dzielnicach, ale to żadne pocieszenie jak dostaniesz kulkę, gdy przypadkiem natkniesz się na nich w ciemnym zaułku, których w **New Port District** nie brakuje. Na Twoim miejscu najbardziej uważałbym na **Rockerboysów**. Pamiętasz Johnego Silverhanda? Ci wariaci nadal słuchają jego muzyki, a w transie potrafią zrobić niezłą rozwałkę, tak bez powodu. Wystarczy że któryś zarzuci za dużo prochów. Dla własnego bezpieczeństwa powinieneś ich unikać. Prócz nich, są jacyś lokalsi, **Fireflies**, Firefliers, coś z ogniem w każdym razie. Nie słyszałem żeby byli agresywni dopóki ktoś im nie nadepnie na odcisk, ale wiesz, do wszystkiego podchodziłbym z dużą dawką sceptycyzmu. Na koniec są jeszcze **Chrome-Outcasts**. Przenieśli się do K-port z innej dzielnicy. To są totalne świry. Ktoś mi mówił, że z ostatnich 5 odpałów, 4 było od nich. Kumasz? Grupka cyberpsycholi z jednego gangu. Nawet dla mnie to za dużo, gdybym tylko zobaczył takiego na ulicy, to od razu bym wiał. Na szczęście można ich łatwo rozpoznać. Sa totalnie zachromowani, sztuczne twarze, oczy, ręce, wszystko.

Choom, widzę że twarz Ci zbiałała. Chyba się nie boisz kilku historyjek starego punka?

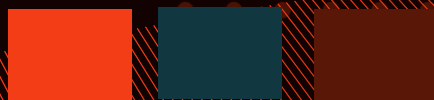


CYBERNET (FLAVOUR)

Już lecisz? Poczekaj, wypijmy rozchodniaka, a jeszcze Tobie coś opowiem.

New Port District to prawdopodobnie jedyna dzielnica w której policja posiada swojego hakera. Kumaszcioom? Hacker się sprzedał glinom. Co by o nim nie mówić, to podobno jest dobry. Sam nie śmigam po sieci, ale słyszało się to i owo. Mało kto jest na tyle odważny żeby zapuszczać się do K-portu przez sieć. Koleś wyłapuje nielegalów i odstawia do puszki. Nie, nie wypłascza ich. Przecież pracuje dla glin, musi przestrzegać prawa, c'nie?

Z drugiej strony, dzięki temu nawet taki kowboj jak Ty może się zapaść tam do sieci i nie bać się, że za chwilę ktoś wysmaży Ci mózg. Przy odrobinie szczęścia znajdziesz tam różne skarby.



x





ANDROIDY

Czekaj, zapomniałem o najważniejszym. W K-porcie na pewno spotkasz **androidy**. Są transportowane tu i tam. Podobno są bezpieczne dla ludzi, coś tam słyszałem o prawach robotyki. Ale wiesz co? Ja ich nie lubię, nie mogę ich odróżnić od zwykłego człowieka. Na szczęście nie mogą sobie samopas łązić po mieście. Do tego wśród glin są specjaliści od ich łapania. Mają na to jakieś swoje sposoby. Raz nawet widziałem jak taki glina gonił jednego na ulicy. Wyszła z tego strzelanina jak w piątkową noc. Później dziennikarze nadawali, że kilku cywili zginęło. Ktoś tam pisał niby że nie wszystkich zabił android, ale cholera wie. Szybko ukręcono sprawie łeb. Na moje, to jakieś korpo maczało w tym palce.

Dobra, widzę że Twoje metro przyjechało. Dzięki za piwo i powodzenia.



BEZPIECZEŃSTWO

Na grze obowiązują trzy słowa bezpieczeństwa – **RED, YELLOW, GREEN**.

RED oznacza natychmiastowe przerwanie danej sceny. Red nie służy do anulowania sceny niewygodnej dla naszej postaci, jest po to, by każdy czuł się bezpiecznie i mógł opuścić interakcję, która powoduje dyskomfort psychiczny lub fizyczny.

YELLOW sygnalizuje, że nie chcemy eskalacji danej sceny, ale możemy ją kontynuować na tym poziomie zaawansowania.

GREEN daje nam zielone światło na intensywniejsze, śmielsze odgrywanie, wchodzenie w bliższą interakcję.

Podczas larpów słowa bezpieczeństwa często padają w trakcie fizycznych interakcji pomiędzy osobami grającymi. W naszym larpie obowiązywać będzie zasada **No Pain**. Zgodnie z nią dozwolony jest w grze dotyk w ogólnie przyjętych granicach przyzwoitości i bez sprawiania bólu drugiej osobie.

P.S. Autorką zaprezentowanej powyżej definicji słów RED/YELLOW/GREEN jest Emilia Kowalska. Za jej zgodą zaczerpnęliśmy ją z dokumentu projektowego gry „Przystań Niedokończonych Opowieści”. Dziękujemy!



INTERAKCJE W ŚWIECIE RZECZYWISTYM

WALKA

“Zanim strzelisz, pomyśl trzy razy”

Cyberpunk bez walki nie byłby cyberpunkiem, dlatego podczas larpa będzie możliwość rozwiązywania problemów używając przemocy. Dopuszczamy dwa sposoby walki, za pomocą broni białej (bezpieczne, lateksowe lub piankowe noże, sztylety, katany, itp.) oraz za pomocą broni dystansowej (nerfy). Każdy rodzaj broni może łatwo zabić i wyeliminować postać z gry, dlatego po broń powinno sięgać się w ostateczności.

Na potrzeby gry organizatorzy zapewnią niezbędną ilość broni. Możesz również przynieść swoją ulubioną, bezpieczną broń, wcześniej konsultując z nami jej bezpieczeństwo.

ELIMINACJA POSTACI I KOLEJKA DUSZ

“Każdy może umrzeć dwa razy.”

Nie chcemy by przypadkowa śmierć zepsuła Wam grę, każdego przecież mogą ponieść emocje lub może mieć po prostu pecha. Dlatego wprowadzamy Kolejkę Dusz, do której trafia postać, która otrzymała śmiertelne trafienie. Będzie to symulacja stazy, pozwalającej utrzymać człowieka na granicy życia i śmierci, aż do udzielenia mu pomocy przez ripperdoca.

Kolejka Dusz będzie wydzieloną strefą, gdzie gracze będą czekać na “wskrzeszenie” ich postaci. Pamiętajcie jednak, że umierając po raz drugi, nieodwołalnie żegnacie się z postacią. Jednakże, to nie musi być koniec Waszej zabawy na larpie. Będziecie mieli możliwość powrotu do gry jako zupełnie nowa osoba.

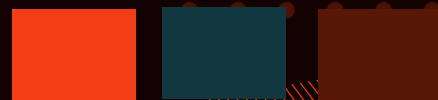


NARKOTYKI

Nieodzownym elementem świata cyberpunka są narkotyki. Bez nich życie byłoby nie do zniesienia. Korzystają z nich wszyscy, zaczynając od śmieci z ulicy, aż po szefów wielkich korporacji.

Na larpie narkotyki będą reprezentowane przez cukierki pudrowe. Planujemy wprowadzić kilka rodzajów narkotyków zmieniających mechanikę gry (np. zwiększających ilość żyć i pomagającą uniknąć testów Voight-Kampfa). Będą też narkotyki modyfikujące zachowanie postaci, czyli mające czysto klimatyczne działanie. Zażycie draga w tzw. Melinie, specjalnej lokacji na grze, pozwoli ćpunowi doświadczyć wizji, która może dać mu wskazówkę związaną z jednym z zadań albo odkryć przed nim sekret innej postaci.

Narkotyki, tak jak cyberwszczepy, będą uzależniać i ciągnąć postać na dno. Ten, kto będzie chciał jak najdłużej utrzymać się na powierzchni, będzie musiał balansować na krawędzi.





CYBERWSZCZEPY I CYBERPSYCHOZA

“Chrom jest dobry, ale uważaj - chrom pochłonie Twoją duszę”

Chcemy by wszczepy miały o wiele większe znaczenie w grze niż dotychczas. Planujemy wprowadzenie craftingu, dzięki któremu ripperdocy będą mogli komponować własne cyberwszczepy z szerszymi możliwościami, dzięki którym będą miały mocniejszy wpływ na grę. Jednak przesadzenie z ilością ulepszeń, prowadzi prosto do **Cyberpsychozy** i degradacji postaci, niszcząc całkowicie jej duszę, dlatego rozważcie dobrze czy kolejna porcja chromu nie sprawi, że przekroczycie granicę człowieczeństwa.



SEKS

W trakcie gry będzie obowiązywać mechanika seksu, która umożliwi odegranie scen intymnych w sposób komfortowy dla wszystkich zaangażowanych w nią osób. Do jej przedstawienia pozwolimy sobie zacytować Zofię Skowrońską z publikacji "KoLa 2020. Byliśmy. Jesteśmy. Będziemy.":

"Gracze, patrząc sobie w oczy i oddychając w tym samym rytmie, dotykają wzajemnie swoich dłoni, ramion do linii obojczyków, mostka, górnej części pleców oraz szyi do linii uszu. Używają przy tym jedynie rąk, ramion oraz szyi." Dynamizm ruchów odzwierciedla intensywność zbliżenia. Synchronizacja oddechu jest kluczowe dla wywołania uczucia bliskości i sugerujemy, by koniecznie zwrócić uwagę na ten element mechaniki.

Scena wygasza się powoli, gdy jedna z osób odwróci wzrok.



INTERAKCJA W ŚWIECIE CYFROWYM

CYBERNET - CZYM JEST I JAK DZIAŁA?

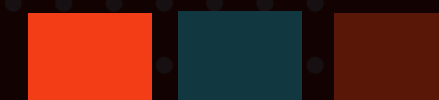
"Ludzie to tylko zbiory danych, które można edytować, lub skasować."

Jest to wszechobecna sieć danych ogarniająca cały świat, nieodzowny element Cyberpunka. **CyberNet** będzie dostępny dla Was podczas gry. By do niego wejść będziecie potrzebować komórki, tabletu lub laptopa z aktywnym połączeniem do internetu. Przygotowaliśmy oprogramowanie wspierające grę i symulujące sieć roku 2054 pozwalającą na wszelkie włamy, hakowanie, kradzieże danych, kasy, podmiany osobowości i wiele wiele innych.

CyberNet to jednak niebezpieczne miejsce, w którym można się natknąć na hakerów, cyber policję czy też sztuczne inteligencje, które knują swoje własne plany. Bardzo łatwo można stać się ich ofiarą, nawet będąc doświadczonym hakerem czy też korporacją.

KOMUNIKACJA

Mechanika gry dopuszcza komunikację cyfrową, za pomocą aplikacji **CyberNet**, dzięki której można wysyłać prywatne wiadomości, publikować informacje na ogólnodostępnym Wallu oraz wysyłać wezwania na **Policję** lub **Trauma Team** (jak masz wykupione ubezpieczenie). Plotka głosi, że istnieje **Dark Wall**, do którego mają dostęp tylko nieliczni.





EKONOMIA

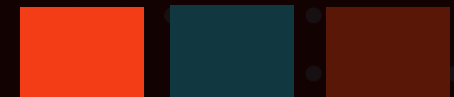
“Rynek dyktuje ceny, chyba że korporacje mówią inaczej”

Środkiem płatniczym podczas larpa Cyberpunk 2054 są kredyty, wirtualna waluta istniejąca tylko w CyberNecie. Płacimy za wszystko robiąc przelewy w aplikacji. Uważajcie jednak komu płacie, każdy przelew można wyśledzić, a także stracić pieniądze podpadając hakerowi.

Przed grą zostanie przygotowana sugerowana lista cen większości towarów, jakie będzie można zakupić w trakcie larpa. Oczywiście jest to jedynie nasza sugestia, być może ceny rynkowe szybko zaczną się zmieniać.

HAKOWANIE

***CyberNet** jest tak zaprojektowany, by do większości zasobów, które w nim się znajdują można było dostać się za pomocą hakowania. Hakowanie polega na rozwiązaniu zagadki wzorowanej na grze MasterMind.*



CHCĘ ZAGRAĆ!

Jak się zgłosić?

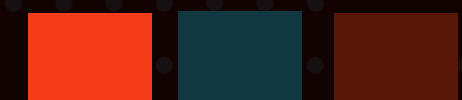
Zacznij od zarejestrowania się oraz zgłoszenia na grę poprzez snailbook.eu/events i opłacenia swojego udziału w larpie. Następnie wypełnij skrupulatnie **ankietę zgłoszeniową**. Na koniec pozostaje Ci jedynie czekać na kontakt z naszej strony.

Współtworzenie postaci

Masz pomysł na postać? Chcesz kontynuować rolę, w którą wcieliłeś/aś się na innym cyberpunkowym larpie? Podziel się z nami swoim konceptem! Jeśli będzie dobrze wpisywać się w projektowaną przez nas opowieść, znajdziemy powód, dla którego taki/a bohater/ka znajdzie się w **New Port District**.

Umowa jest prosta: Ty tworzysz historię postaci, my dopisujemy jej aktualne plany, cele, motywacje, potrzeby oraz relacje z innymi postaciami. Uzasadnimy też jak i dlaczego znalazła się tu i teraz w NPD.

Przed publikacją listy wakatów uruchomimy specjalny formularz służący do zgłaszania własnych pomysłów w spójny i ustrukturyzowany sposób. Jego uzupełnienie nie zabierze Ci dużo czasu, a pozwoli szybko stworzyć dla Ciebie gotową kartę postaci.



Współtworzenie frakcji

Bardzo zależy nam na tym, byście wewnątrz swoich grup czuli się zgraną ekipą. Dlatego zachęcamy do współtworzenia swoich frakcji w zakresie:

- integracji pomiędzy jej członkami i członkiniami,
- ustalania wspólnych elementów stroju,
- planowania scenografii Waszej lokacji,
- ... i wszystkiego innego, co uznacie za stosowne.

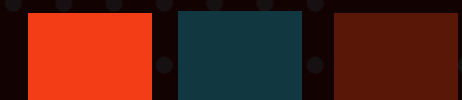
Jeśli będziecie potrzebować naszej pomocy przy skontaktowaniu Was z resztą zespołu, albo ustaleniu szczegółów, pozostajemy do dyspozycji. Każda z frakcji dostanie od nas dedykowany kawał na serwerze discordowym Cyberpunka 2054.

Współtworzenie gry

Każda gra zyskuje dzięki zaangażowaniu uczestników, dlatego zachęcamy do współtworzenia tego larpa z nami w zakresie:

- przygotowywania rekwizytów,
- realizowania scenografii Waszych lokacji,
- wcielania się w postacie współtworzące grę dla innych (NPC),
- ... i tych, o których mogliśmy jeszcze nie pomyśleć.

Jeśli chcecie pomóc nam w którejś z wyżej wymienionych kwestii lub macie fantastyczny pomysł do zasugerowania, prosimy o indywidualny kontakt.





KARTY POSTACI

Karty postaci otrzymacie **w formie elektronicznej (plik PDF)** w marcu oraz na życzenie, zgłoszone nie później niż tydzień przed grą, w wersji papierowej na miejscu. Zostanie Wam także przydzielony **Mistrz Gry**, z którym powinniście się kontaktować w pierwszej kolejności w sprawach związanych z postacią.

Spodziewajcie się **kilkustronicowych kart** opisujących Wasz charakter, przeszłość, bieżącą sytuację, specyfikę Waszej grupy oraz roli jaką w niej pełnicie, a także **rozbudowaną sieć relacji** oraz zadań w proporcjach zależnych od tego, na jaki rodzaj postaci się zdecydujecie.

Znajdzie się miejsce zarówno dla postaci z podejściem bardziej gamistycznym, jak i relacyjno - narratywistycznym. Prosimy o **dokładne przeczytanie opisów na liście wakatów** przed zgłoszeniem po rolę dla siebie oraz o kontakt w razie ewentualnych niepewności. Zależy nam na tym, żebyście wszyscy byli zadowoleni z dokonanego wyboru.




STROJE I REKWIZYTY

Cyberpunkowe kostiumy mogą znacznie się od siebie różnić. Garnitur wysoko postawionego korpa z daleka emanuje hajsem. Zdolna hakerka zadba o ledowe wstawki w żarówki kurtce. Gangusa rozpoznasz po tatuażach i dużej ilości lśniących chromem dodatków. Te wszystkie stylówki mają jeden, wspólny mianownik: **Styl. Ponad. Wszystko.**

Tworząc strój na ten larp, musisz przestrzegać wyłącznie jednej zasady: obowiązuje cię ZERO OGRANICZEŃ. To jest ta gra, podczas której możesz zaszaleć. Go f*%ckin' wild! Brakuje Ci pomysłu? Wyobraź sobie, że wybierasz się na rozdanie świadectw maturalnych... A teraz ubierz się tak, żeby twoich nauczycieli trafił szlag! Pokaż, kim jesteś i miej wszystko gdzieś! **Styl. Ponad. Wszystko.**





Twój kostium wydaje się kompletny? Jeśli “wydaje się”, to znaczy, że na bank warto coś jeszcze dodać. Pofarbij włosy. Zrób ostry makijaż. Ogarnij krzykliwą biżuterię. Wybieraj rzeczy w jaskrawych kolorach i o nietypowym kroju. Kub coś szalonego w lumpeksie i przerób po swojemu. Dodaj naszywki, przyczep fragmenty starej płyty głównej, doklej ledy. Wydaje Ci się, że przesadziłeś/aś? To znaczy, że jesteś blisko. Pamiętaj...

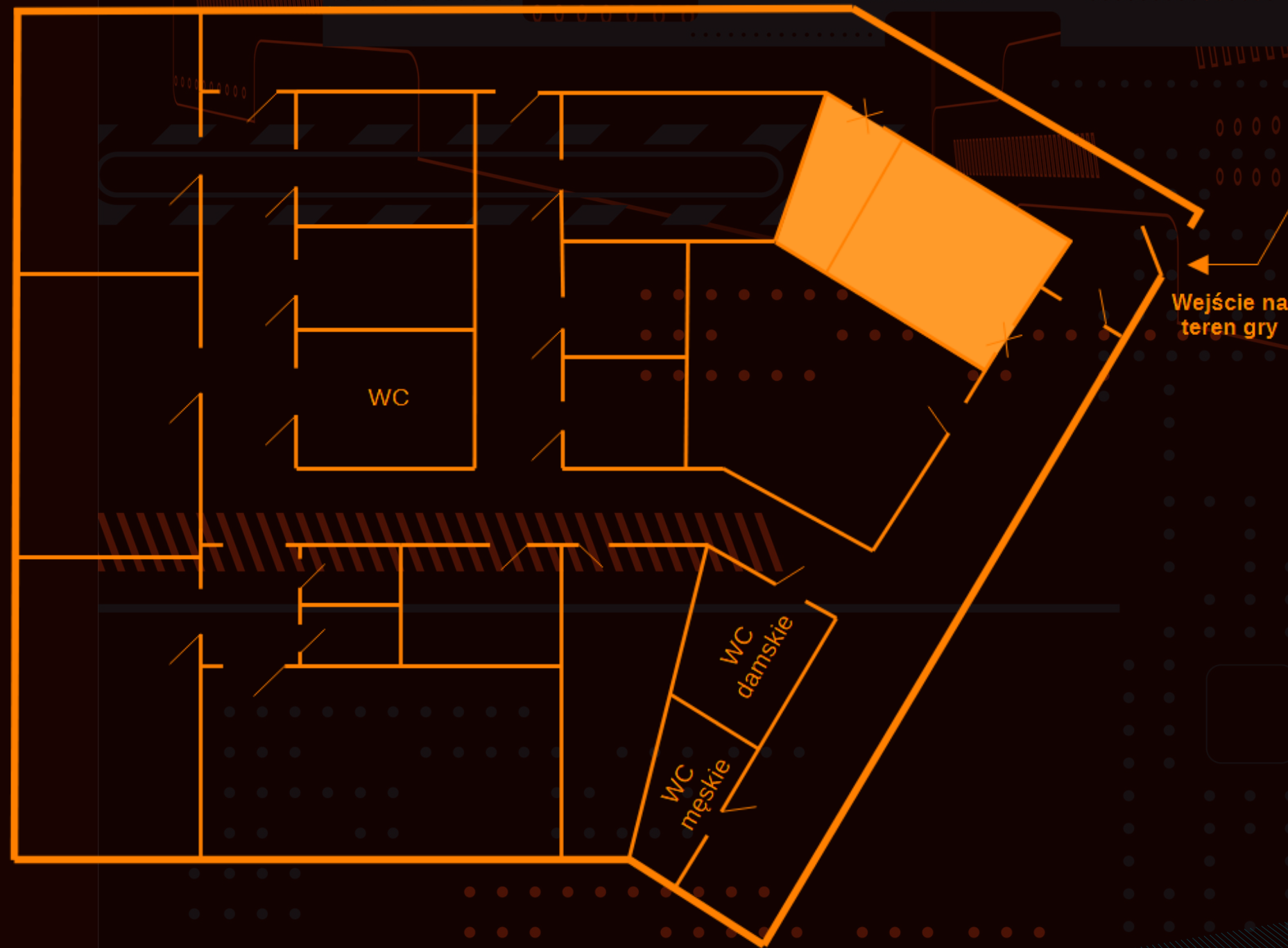
Styl. Ponad. Wszystko!

INFORMACJE PRAKTYCZNE

Miejsce gry

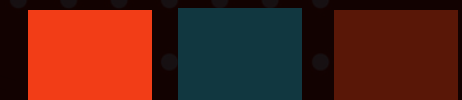
Gra odbywać się będzie w **podziemnym kompleksie** o powierzchni użytkowej około **300 m²**, należącym do **stadionu Polsat Plus Arena**. Do dyspozycji graczy oddanych zostanie kilkanaście pomieszczeń in-game oraz wyposażona w szafki szatnia i łazienki jako strefy off-game.

Pod żadnym pozorem nie należy próbować dostać się do pomieszczeń oznaczonych jako całkowicie wyłączone z gry. Poniżej możecie zapoznać się z orientacyjnym planem terenu. Bliżej terminu wydarzenia możecie spodziewać się planu pokazującego lokalacje in-game.



HARMONOGRAM WYDARZENIA

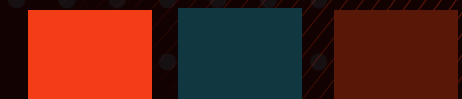
- **06.01.2024 20:00**
 - 31.01.2024
 - **29.02.2024 23:59**
 - 30.03.2024
 - 23.03.2024 18:00 - 19:00
 - **06.04.2024 13:00 - 14:00**
 - 06.04.2024 14:00 - 15:30
 - 06.04.2024 15:30 - 16:00
 - 06.04.2024 16:00 - 21:00
 - 06.04.2024 21:00
 - 06.04.2024 21:00 - 21:30
 - 06.04.2024 21:30 - 22:00
 - 06.04.2024 22:00
- **start zgłoszeń na grę**
 - koniec przesyłania własnych konceptów postaci
 - **zamknięcie zgłoszeń na grę**
 - koniec zamawiania papierowych kart postaci
 - szkolenie online z obsługi Cybernetu (opcjonalne, prowadzone na Discordzie)
 - **przyjazd uczestników i czas na przebranie**
 - briefing oraz warsztaty
 - przerwa
 - larp
 - planowane zakończenie rozgrywki
 - debriefing
 - zabranie rzeczy i opuszczenie terenu gry,
 - początek afterparty



JAK SIĘ PRZYGOTOWAĆ?

Chcąc dobrze przygotować się do udziału w larpie, powinniście zrealizować poniższe punkty. Pozostajemy do dyspozycji, gdybyście potrzebowali naszej porady lub pomocy.

- Zapewnić sobie **strój** adekwatny do odgrywanej roli. Jeśli nie macie na niego pomysłu, zachęcamy do zapoznania się z przygotowanymi przez nas inspiracjami.
- Wyposażyć się w **naładowany telefon komórkowy z dostępem do internetu**.
- Zapoznać się dokładnie ze swoją **kartą postaci** oraz przejrzeć materiały do gry, które będą umieszczane regularnie w postach na kanale Discorda i na wydarzeniu w serwisie Facebook.
- Skontaktować się ze swoją **grupą**, jeśli Twoja postać do takiej należy. W ten sposób będziecie mogli ustalić wspólne elementy ubioru, wystrój Waszego pomieszczenia, styl odgrywania i wiele innych szczegółów.

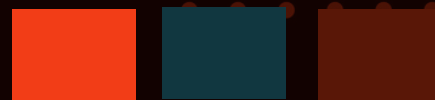


JEDZENIE I NAPOJE

Podczas rozgrywki będzie możliwość zakupu za wirtualną walutę **posiłków** u "Chińczyka". Dokładne menu zostanie przedstawione przed grą, główny posiłek będzie zawierał mięso drobiowe z ryżem lub makaronem w orientalnym sosie.

Poza standardową opcją mięsną istnieje także możliwość zamówienia **opcji wegańskiej** w postaci lekko pikantnego curry z soczewicy, chęć jej wyboru należy zgłosić organizatorom **najpóźniej do 30 marca**. Inne opcje żywieniowe nie są przewidziane.

W barze będą dostępne bezalkoholowe drinki. Dokładne menu zostanie przedstawione przed grą, ewentualne zmiany w składzie prosimy ustalać podczas gry bezpośrednio z barmanem.



GDZIE, KIEDY, ZA ILE?

Larp rozpocznie się w **sobotę 06.04.2024 o godzinie 16:00** na terenie **Polsat Plus Areny** (ul. Pokoleń Lechii Gdańsk 1, 80-560 Gdańsk) i zostanie poprzedzony warsztatami, które zaczniemy **od godziny 14:00** w tym samym miejscu.

Prosimy o zaplanowanie dojazdu na miejsce w taki sposób, aby **koniecznie dotrzeć na czas** zgodnie z **harmonogramem wydarzenia**. Wpusczenie Was na teren stadionu jest możliwe wyłącznie w asyście ochrony obiektu oraz jednego z organizatorów wydarzenia. Parking dla uczestników jest darmowy, ale należy podać swój numer rejestracyjny przed wejściem na teren.

Koszt uczestnictwa w larpie wynosi **250 zł**, płatne w terminie **do 29.02.2024**. Nie przewidujemy możliwości zgłoszenia się później, o ile niespodziewanie nie zwolni się jedna z postaci.

Chęć rezygnacji z udziału w larpie należy jak najszybciej zgłosić organizatorom. W przypadku rezygnacji zgłoszonych **do 06.03.2024 zwrócone zostanie 100% wpłaty**, w późniejszym terminie zwroty nie będą realizowane. W razie gdybyś nie mógł / nie mogła pojawić się na grze zachęcamy do znalezienia osoby na swoje zastępstwo.



ORGANIZATORZY

Larp powstał przy współpracy czwórki, wymienionych poniżej, trójmiejskich twórców larpowych oraz przy pomocy grup **Klub Fantastyki Zardzewiały Topór** i **BlackBox 3City**.

Mateusz "Mat" Zachciał

Michał "Athan" Leoniec

Piotr "Kula" Milewski

Sebastian "Rumcajs" Basierski

W sprawach związanych z larpem prosimy o kontaktowanie się bezpośrednio z którymś z Twórców poprzez **Facebooka**, kanał discordowy <https://discord.gg/A76tU5MT78> maila **cyberpunk2054.larp@gmail.com** lub numer kontaktowy **600 302 672**.

Staramy się także na bieżąco odpowiadać na Wasze zapytania umieszczone na facebookowym wydarzeniu.

Projekt design doca: Monika Skrzyńska

Zdjęcia: Igor Cieślak, Jakub Waśniewski, Aleksander Domański.