

## **Cold City 2011**

Brněnská Slibotechna

Předpokládaný termín realizace: podzim 2011

<http://coldcity.slibotechna.org/> - na internetových stránkách se budou průběžně objevovat nové informace ke hře

### **Téma:**

Základní námět a zasazení larpu Cold City jsou inspirovány stejnojmenným RPG.

### **Pozadí:**

Berlín 1950. Ještě před pěti lety hlavní město nacistické říše, nyní rozdělené mezivítězné mocnosti. Ale pod povrchem, v kanálech, bunkrech, krytách a laboratořích, lze stále nalézt pozůstatky výzkumu, který byl před světem skryt. A právě pro účely jeho odhalení byla vytvořena agentura RPA, složená ze zástupců čtyř spojeneckých národů.

### **O čem to bude:**

Cold City je o důvěře, loajalitě a plíživé atmosféře počátku studené války. Celá hra se bude odehrávat na pozadí akčního lovu nestvůr v kulisách nacistického okultního výzkumu.

Ve hře dochází ke střetům zájmů agentury RPA a jednotlivých spojeneckých mocností, které své zájmy prosazují pomocí jednotlivých agentů - hráčských postav. Důraz bude kladen především na nutnost kooperace v rámci týmu agentury, kterou však bude narušovat snaha národností o vlastní prospěch.

### **Zajímavé prvky ve hře:**

- kombinace městské a týmové hry („družinovy“)
- střety zájmu týmu agentury vs. týmu národností
- využití akčního řešení při simulaci ozbrojených konfliktů
- týmová spolupráce jako prostředek řešení úkolů

- téma studené války, loajality a důvěry

### **Hráči:**

- cílová skupina dospělí lidé, kteří se nebojí adrenalinu, akce a rozhodování ovlivňující osud vlastní i osudy druhých v mrazivé atmosféře studené války
- věková hranice: 18+
- počet hráčů: 12, rozdělení do 3 skupin po 4 hráčích – do 3 týmů agentury RPA a do 4 národnostních skupin
- každý tým je tvořen zástupci všech 4 spojeneckých národů
- přihlašování na hru bude otevřené, po skupinách tří lidí (“tým národnosti”), ze kterých následně vybereme jednotlivé týmy agentury. Přednost při výběru budou mít předem domluvené a sehrané trojice, které se budou hlásit za jednotlivé národnosti.
- účastnický poplatek: 1250,-/os

### **Časový rámec hry:**

Časový rámec hry je stanoven od páteční až do sobotní noci. Hra bude rozdělena do bloků (noc, dopoledne, odpoledne...), mezi kterými budou mít hráči čas si odpočinout, najíst se a navzájem interagovat v připraveném zázemí.

### **Lokace:**

Hra bude probíhat v zajímavých a atmosférických lokacích (podzemní bunkry, staré sklady, jeskyně atd.) - důraz je kladen především na podpoření atmosféry a navození pocitu opravdového průzkumu pozůstatků nacistických experimentů. Dále bude ve hře pro hráče vytvořená funkční základna agentury, ve které se budou nacházet některé další herní příležitosti. Spolu s několika lokacemi ve městě (hospoda v ruském sektoru, britský klub...) bude podporovat hru mimo samotné časové bloky. Využitím množství reálných kulis a rekvizit bychom rádi hře dodali na uvěřitelnosti.

Chceme, aby prostředí dotvářelo atmosféru a „hrálo s hráči“. Samotný děj bude probíhat na několika lokacích, kde organizátoři připraví jednotlivá setkání. Ty hráčům umožní odhalit další dílek skládačky celkového příběhu, posunout se v aktuálním úkolu a v neposlední řadě se také střetnout s hrůzami nacistického okultního výzkumu. Na lokacích se budou týmy hráčů střídat. Každá skupina půjde v rámci týmové hry po vlastní dějové lince, která se bude prolínat s linkou

ostatních skupin.

#### **Účel peněz:**

- vybavení a zázemí pro hráče („uniformy“ agentury, zbraně, dobové doplňky,...)
- pronájem lokací
- vybavení lokací (například RPA headquarters - archiv, sklad, společné prostory...)
- technické vybavení
- uvěřitelné ztvárnění monster

Chtěli bychom vytvořit co možná nejuvěřitelnější herní prostředí, zajistit hráčům vybavení a pro dotváření atmosféry využít i moderní techniku. S větším množstvím peněz v rozpočtu můžeme snáze dosáhnout realističtější atmosféry podpořené kulisami a prostředím (možnosti pronajmutí částí Zbrojovky a podobných míst), technologickými prvky simulujícími produkty nacistického výzkumu (monstra budící hrůzu - ne smích, předměty pokroucené technologie apod.) a zázemím pokrývajícím potřeby hráčů včetně naplnění volných chvíli mezi akcí herními prvky v rámci HQ i města.