

LARP – Stalker – Nová zóna bude jednodenní larp (s možností zde přespat), který bude začínat ráno kolem deváté a končit večer pravděpodobně opět v devět. Hra počítá se setměním během hry, které vystupňuje tajemnou atmosféru poté, co se hráči během dne dostatečně rozkoukají (tedy bude konána brzy z jara nebo až na podzim). Ve hře jsou využity airsoftové zbraně, ale nikoliv jako hlavní a nezbytný prvek hry (využívá je výhradně armáda k obraně zóny a pak je může mít několik hráčů po dohodě s organizátory – stejně jako v běžném životě neběhá ozbrojený každý a nestřílí se na potkání).

Larp je volně inspirován knihou bratří Strugackých Piknik na cestě, nicméně je zasazen do odlišného prostředí – do Československa v roce 1976 a konkrétně do malé vesničky v těsné blízkosti hranic mezi Slovenskem a Sovětským svazem. Významnou roli ve hře hraje totalitní režim, který se snaží vše řádně ututlat, aby se nic nedostalo ven. Nicméně poradci ze sovětského svazu mají eminentní zájem o výzkum zóny, hlavně jak ji využít ve svůj prospěch v rámci studené války. Proto taky v jinak bezvýznamné vesnici Strugačevo vyrostl výzkumný ústav, jehož činnost je pro veřejnost přísně tajná.

Hra se pokouší o simulaci minulého režimu se všemi jeho výdobytky jako jsou kádrovací komise, plánované hospodářství, státní bezpečnost, národní výbory, osvětoví pracovníci a socialistická armáda se základní službou, politruky atp. Abychom dokreslili atmosféru minulého režimu, budou hráči potkávat rudé nástěnky, na budovách agitační hesla, osvětové přednášky a mnoho dalších.

Ve hře si můžete vybrat z nabídky povolání, kterou si můžete ještě zpestřit doplňkovými aktivitami jako stalkeri, konfidenti, estébáci atp. Každá herní postava bude mít do hry povinnosti, kterými by se měla jako občan socialistické vlasti řídit. Dále bude mít každá postava svůj osobní úkol, který se pokusí během hry splnit.

Celkově ve hře jde hráčům přiblížit život v socialistickém československu, který je okořeněný extrémním prostředím – tedy zónou, díky které bude vytvořeno prostředí pohraniční vesnice, kde člověk mohl narazit leda tak na vojáky nebo estébáky a kdo nebyl místní, byl podezřelý.

Herní pole bude rozděleno na de facto dvě prostředí – prostředí socialistické vesničky a zóna. Zóna je inspirována jak knihou Piknik u cesty, tak částečně počítačovou hrou Stalker. Jde o prostředí plné pastí a neznámých předmětů, kde člověk, který se zde neorientuje, může velice snadno dospět k úrazu, v extrémním případě i ke smrti. Někteří místní se ale docela dobře žijí prodejem věcí, které vynesou ze zóny. Nemají to ovšem jednoduché, protože úřady jim to rozhodně tolerovat nebudou.

Na předchozích akcích se ukázalo, že spojení dvou takřka nesourodých prvků jako je socialismus a sci-fi zóna, dokáže vybudovat velmi zajímavou atmosféru, která působí až tajemně. Do příštích ročníků bych se chtěl zaměřit hlavně na zdokonalení zóny a to tak, že se chci pokusit ji udělat interaktivní. Použít jednoduché elektronické závory, předměty udělat tak, aby byly změřitelné na přístrojích (při propojení na jednoduchý elektrický okruh předmět podá informaci). A vůbec udělat zónu vizuálně zajímavou, protože v letošním ročníku byla na úkor vytváření simulace totality dost odbyta, což bych chtěl do příště napravit. Navíc je již vytvořeno spousta věcí jako jsou dobové občanské průkazy, vojenské knížky, nařízení, bankovky, transparenty, sovětské a české vlajky, staré hrající rádio připojené na mp3 atp. takže se tomu už nebudu muset tolik věnovat.

Co se fotodokumentace týče, tak v letošním ročníku mi bohužel selhal fotograf, protože si přinesl foťák s vybitými baterkami, takže je jen velice chabá. Focená před začátkem hry a pak až v jejím závěru a po něm, takže se moc jako propagace bohužel použít nedá.
http://prkvoj.rajce.idnes.cz/2010_11_06_Stalker/

Co se nákladů týče, tak pro příští ročník bych chtěl počítat orientačně s 10 až 12 000 korun, aby mohly být realizována propracovaná zóna, zařízeno částečné osvětlení herních budov, zaplatil se pronájem prostor (letos to bylo v bývalé raketové základně u Frýdku Místku), zaplatilo se jídlo (ve hře fungoval reálný bar, kde se dalo během hry najíst) a dodělaly další propriety.

Vše je momentálně ve fázi příprav, takže představy o konkrétní podobě se ještě mění, ale kostra příběhu a prostředí už by se nijak zásadně měnit nemělo.