

ZADANIE "WARSZTATY SZKOLENIOWE DLA TWÓRCÓW LARPOWYCH" JEST REALIZOWANE
DZIĘKI DOFINANSOWANIU Z BUDŻETU MIASTA ŁODZI



Larp: Protokół Omega

Larp został stworzony przez uczestników Warsztatów Szkoleniowych Dla Twórców Larpowych zorganizowanych w roku 2025 przez Fundację Wonderlarp.

Gatunek: Sci-Fi / Thriller psychologiczny

Liczba graczy: 8–14 (optymalnie 12)

Czas trwania: ok. 3 godziny (warsztaty: 60 min, gra: 90 min, debrief: 30 min)

Miejsce: Dowlone pomieszczenie (najlepiej z możliwością przyciemnienia światła).

Założenia i Fabuła

Statek badawczy "Prometeusz" jest w drodze powrotnej na Ziemię z próbkami minerału, który może rozwiązać kryzys energetyczny planety. Nagle statek zostaje uderzony przez mikrometeoroid. System podtrzymywania życia jest uszkodzony.

Główny problem: Energii i tlenu starczy dla wszystkich tylko na 90 minut. Aby statek doleciał do celu, jedna z sekcji (badawcza, inżynieryjna lub mieszkalna) musi zostać odcięta od zasilania, co oznacza utratę cennych wyników badań LUB konieczność przejścia części załogi w stan niepewnej hibernacji.

Lista materiałów:

- **12 Kart Postaci**
- **Arkusz Systemu Statku** – kartka A4 z trzema polami: NAUKA, SILNIK, ZAŁOGA.
- **Identyfikatory** – z imieniem i funkcją (np. Inżynier, Biolog).
- **Taśma malarska** – do wyznaczenia stref na podłodze (Mostek, Maszynownia, Laboratorium - lub dowolne inne lokacje, jakie wymyślą gracze).
- **Latarki** – do użycia, gdy zgaśnie światło.
- **Czerwona lampa lub kawałek czerwonej folii na lampę** – dla efektu alarmu.

Warsztaty (60 min)

1. **Wybór roli (10 min):** Gracze wybierają karty postaci. Nadają im imiona i decydują o jednej najważniejszej dla nich rzeczy, którą zostawili na Ziemi.
2. **Integracja załogi (20 min):** Ćwiczenie "Wspólna misja". Gracze opowiadają sobie o jednej niebezpiecznej sytuacji, którą przeżyli razem podczas lotu. Jak każde z nich zareagowało na kryzys? Kto się z kim pokłócił? Czy konflikt został rozwiązany czy nadal w powietrzu wiszą niesnaski?
3. **Tworzenie terenu gry (15 min):** Wspólne wyznaczenie stref statku taśmą na podłodze. Ustalenie, ile miejsca będzie poświęcone na każdą strefę.
4. **Zasady bezpieczeństwa (15 min):** Słowo bezpieczeństwa: "**RED**" (natychmiastowe przerwanie gry).
5. **Mechanika Komputera** (ważne meta-informacje): Prowadzący, wcielając się w rolę komputera pokładowego, ogłasza ważne dla fabuły komunikaty.

Postacie (Archetypy)

1. **Kapitan:** Chce dowieźć misję do końca za wszelką cenę.
2. **Pierwszy Oficer:** Skupiony na procedurach, skrycie uważa, że Kapitan jest niestabilny.
3. **Główny Inżynier:** Wie, jak naprawić statek, ale wymaga to poświęcenia próbek badawczych.
4. **Młodszy Technik:** Przerażony, chce po prostu przeżyć, ma rodzinę na Ziemi.
5. **Główny Biolog:** Próbkę są dla niego ważniejsze niż życie załogi (to jedyna szansa dla Ziemi).
6. **Lekarz Pokładowy:** Ma tylko jeden zestaw do hibernacji (kto go dostanie?).
7. **Oficer Naukowy:** Odkrył, że minerał jest niestabilny – czy warto go w ogóle wieźć?
8. **Specjalista ds. Komunikacji:** Próbuje złapać sygnał z Ziemi, ale słyszy tylko dziwne zakłócenia.
9. **Psycholog Misji:** Wie o sekretach i fobiach każdego z załogantów.
10. **Inwestor (Cywil):** Zapłacił za lot, uważa, że jego życie jest warte więcej niż personelu.
11. **Sztuczna Inteligencja (Android):** Musi działać logicznie, ale zaczyna odczuwać błędy emulacji emocji.
12. **Geolog:** Znalazł coś w próbkach, co nie jest minerałem... to ślad życia.

Przebieg Gry (90 min)

- **0-15 min:** Chaos po uderzeniu. Prowadzący gasi światło, włącza czerwone. Komputer ogłasza: "Wyciek tlenu. Zaleca się odcięcie jednej z sekcji statku."
- **15-45 min:** Debata. Załoga musi zdecydować, którą sekcję odciąć. Inżynierowie kontra Naukowcy.
- **45-75 min:** Kryzys personalny. Lekarz ujawnia, że działa tylko jeden z systemów hibernacji. Kto z załogi zostanie uratowany, jeśli dla reszty braknie tlenu?
- **75-90 min:** Finał. Podjęcie ostatecznej decyzji i manewr powrotny.

Debriefing (30 min)

1. **Wyjście z roli:** Każdy odkłada identyfikator i przedstawia się prawdziwym imieniem.

2. **Runda emocji:** Jak się czuleś, gdy decydowano o Twoim życiu/pracy?
3. **Pytanie o przyszłość:** Co stało się z Twoją postacią po wylądowaniu na Ziemi (lub po zostaniu w kosmosie)? Czy Twoja postać przetrwała?

Kryzysy (info dla Prowadzącego):

Są to wydarzenia, które nie muszą wystąpić w czasie gry, jednak mogą one poprawić dynamikę, jeśli gracze mieliby zastój lub paraliż decyzyjny. Można również wprowadzić inne kryzysy, niekoniecznie te z listy poniżej.

1. **Sygnal z Ziemi:** Komputer nadaje wiadomość z Ziemi: "Próbki są ważniejsze niż załoga. Powodzenia".
2. **Awaria Sztucznej Inteligencji:** Komputer informuje załogę o awarii systemu kontrolowania Sztucznej Inteligencji. Obecny na pokładzie Android może pominąć wbudowane zasady działania zgodnego z logiką, lub wręcz przeciwnie, odrzucić emocje i stać się zimnym, kalkulującym robotem.

Wskazówka Scenograficzna:

Zaleca się skorzystanie z soundscape'u typu "space ambient" albo zapętlonego dźwięku udającego szum silnika. Taki odgłos w tle niesamowicie buduje immersję i sprawia, że gracze mówią głośniej, co podbija napięcie.

W czasie kryzysów można zagrać dźwięk alarmu.

WERSJA ANGIELSKA SCENARIUSZA DOSTĘPNA JEST POD PONIŻSZYM LINKIEM:

 [Larp: The Omega Protocol \(Eng version of Protokół Omega\)](#)