

Subantarctica

Forfattere:

- ✍ Mads Ahola
- ✍ Hans Peter Spang Hartsteen
- ✍ Birgitte Hollegaard
- ✍ Mikkel Sander

Omskrevet af Anders Berner og René Bokær



Oversigt:

- Introduktion til scenariet
- Spillestil
- Sådan køres spillet
- Spillets opbygning
 - Spilstruktur
 - Workshop
- Karaktererne

Introduktion:

Subantarctica er et freeform spil, for 10-25 deltager og 2 spilledere.

Subantarctica er et kompetitivt "story telling" spil.

Under isen styrer verdensleder jordens fremtid! Scenariet finder sted 100 år efter 3. verdenskrig, hvor vandene er steget og jordens opbygning som vi kender, er blevet ændret.

Til scenariet spiller man de forskellige verdens fraktioner, som lever i bunkeren Subantarctica.

Bunkeren bliver drevet af styrker fra MAO (Military-justice Antarctic Organization), som sørger for ledernes sikkerhed.

Spillet går ud på at styrer det store verdenskort, hvor der kan overtages landområder. Vælg hvordan man vil udvikle ens verdensmagt. Holde propaganda taler og forhandle hemmelige aftaler.

Spillet skal spilles som en kompetitiv komdie, hvor den bedste historie bestemmer verdens gang.

Scenariets spillestil

Scenariets spillestil er beskrevet ud fra værktøjet *The Mixing Desk of Larp*. Dette er gjort for at give dig et klart billede af hvad det er for et spil vi har skabt, inden du starter.

Spillestil: *Verbalt vs fysisk*

Scenariet går med at rykke figurer på verdenskortet, holde hemmelige møder og inspirerende taler.

Der kan dog ske fysiske elementer, skulle nogle af spillerne prøve at overtage basen.

Kort opsummeret: Planlægning, forhandling, skumle planer, propaganda taler!

Scenografi: *360 graders illusion vs minimalisme*

Minimalisme. Spillerne spiller i forskellige lokaler, som deltagerne forestiller sig er rum i den hemmelige bunker under isen. Derudover kan kostumerne variere fra simple hatte, til fullout diktatorer uniformer.

(vil man have en større illusion af en bunker under jorden, så kan man f.eks. mørklægge alle rum)

Åbenhed: *Transparent vs hemmeligt*

Spillet baserer sig på det hemmelige. Hvor holdene kan lave hemmelige alliancer og hvad de udvikler

er også hemmeligt. Spillet ligger nemlig op til at det giver mening at prøve at opsnappe informationer fra de andre spillere, for at fremme ens egen plan.

Ansvar for udvikling af karaktererne: *Spillere vs spilleder*

Spillerne står 90% for udviklingen af deres karaktere. Vi opfordre dog til at man følger den simple workshop plan til opbyggelse af karaktererne i spillet.

Skabelse af historie: *Konkurrence eller samarbejde*

Spillet baserer sig på konkurrencen i at overtage mest muligt af jorden. Man kommer længst i konkurrencen ved at holde de bedste taler for ens befolkning, ved at komme med den bedste krigsplan og ved at have udviklet det som passer bedst til planen mod de andre.

Spilleder stil: Aktiv vs passiv

Spillederne har en meget markant rolle på det kompetitive spil. Da det er dem som afgør hvem der vinder kampene, og hvordan landenes udviklingsplaner påvirker spillet.

Den ene spilleder skal stå for "Verdensbordet" (det store kort), og den anden spilleder skal stå for "Produktion og udviklingsboden", samt stå for "Propaganda rummet"

Begge spilledere mødes ved hver døgns afslutning for at afgøre handlingerne på brættet, samt hvilken teknologi der bliver udviklet.

Indlevelse:

Spillet har ikke den store indlevelse, men man kan blive grebet af det kompetitive element. Derudover kan følelser flyve højt, når store planer går i vasken grundet forræderi

Sådan kører du spillet

Forberedelser

Checkliste for forberedelsen:

- Lokationen er ren og klar
- Malertape til navneskilte
- Tuscher
- Sakse
- Sorteaffaldssække
- Print dette dokument
- Find et bord hvor pladerne til verdenskortet kan ligge.

- Kalkpiller
- Geværer til MAO soldaterne (alt fra NERF til Plastik pistoler)
- Figurer fra et RISK spil
- Bestilt Verdenskortet hos Orkerne Kommer! På orker@rollespilsfabrikken.dk, eller lavet dit eget
- Have optimalt et rum pr fraktion (5) og et lokale til verdenskortet og er lokale til propaganda – i alt 7 rum optimalt.
- Farvede sedler i 5 farver
- Kuglepenne

Spilleets opbygning

Spil struktur

Spillet består af flere cyklusser.

En cyklus består af:

30 min – Hvor man kan gøre alle eller nogle af følgende valgmuligheder:

- Planlægge sine ryk på verdenskortet (skrive sedler til spillederen)
- Præsentere sin udvikling/produktion ved PU boden. (igen helst med sedler)
- Holde taler i propaganda rummet
- Lægge hemmelige planer/alliancer med de andre

10 min – Hvor verdenslederne skal have deres livspille fra MAO soldaterne, og går derefter ud i grupperne og planlægger deres næste træk.

Imens dette sker, så samles de 2 spillere og afgør hvad der sker på brættet og samt hvad/hvordan landene har udviklet.

Spillet slutter efter cyklus 5 eller nogle på basen har gjort oprør. Spillederen kan beslutte at dette sker af MAO, hvis de føler det gør mere for historien

Workshop

Slut resultat med workshoppen er at spillerne, er:

- Delt op på de 5 fraktioner
- Afstemt hvordan de vil spille på holdene
- Fordelt funktionerne på holdene (alle skal have en funktion)
- Fundet ud af hvor deres "base" er i bunkeren.
- Forstået reglerne omkring cyklusserne

Forslag til hvordan du opnår dette:

Opvarmningen

-Opvarmning øvelse – gå rundt mellem hinanden, hvor i går som henholdsvis:

- Stolt statsleder
- Statsleder der lige har tabt en krig
- Statsleder der lige har vundet en krig
- Frys i "sejr tale pose"

-For at få deltagerne til bedre at forstå hvordan fortæller teknik virker, og at reglerne ikke er klart defineret, men mere er "Er det en god historie og en overtage verdenplan? Så kan du slippe afsted med det". Så anbefaler vi at du laver en fortæller leg med dem.

Mix holdene til at lave 5 grupper, hver gruppe skal sætte sig væk fra de andre. I gruppe er der så en der skal starte med at fortælle en historie, og så skal en af de andre stoppe personen, og så skifte retning eller fokus og fortælle videre.

F.eks. en mand sidder ved en computer og skriver, han taster løs "STOP!" (En ny tager over)

Computeren var også blevet godt træt af det klikkeri, og den var egentlig også begyndt med at blive sulten....

Fortsæt øvelsen til alle har sagt noget minimum 2 gange.

Gentag øvelsen efter behov.

Spilforberedelsen

-Del holdene ca. lige op (du kan have tilmelding hvor folk tilmelder sig i hold)

-Send holdene ud i deres rum og snak om hvem de er på holdet/hvem vil de spille. Find ud af hvordan jeres fraktion vil spille. Vil i fokusere på teknologi eller alliancer. Find ud af hvilket spil der tænder de forskellige spillere på holdet, er det de episke taler eller de hemmelige planer.

Så skal de snakke om hvad holdet er.

Så skal de fordele alle på funktioner.

-Saml spillerne i verdenskort rummet

-Få dem til at fortælle om deres fraktion

-Forklar dem hvordan cyklusserne virker

Karaktererne:

Til scenariet er der udover spilledeerne og MAO soldaterne 5 fraktioner i bunkeren.

- NATO
Resterne af vesten engangs så stolte forsvars alliance.
- Pavestaten
Selvom verdenskrige har lagt byer i ruiner, så er drømmen om himmeriget ikke død!

- Shell
Efter krigen overtog Shell kontrollen over visse landområder, og har siden udvidet deres magt og indflydelse.
- SoS (Socialists of South America)
Proletarer foren jer! Dette var sloganet bag det nu næsten samlede Sydamerika.
- Konføderationen
Ledet under kejserfamilien Putin, er drømmen om at genskabe verdens storhed stadig et top mål i konføderationen.

Hver fraktion består af flere personer. Rollerne består af stereotyper som kommer frem under workshoppen. Her er nogle bud til nogle funktioner og stereotyper:

Funktioner

1. Diktator
2. Propagandaminister
3. General
4. Videnskabsminister
5. Krigsminister
6. Direktør
7. Udenrigsminister

Stereotyper

1. Den nationalistiske
2. Den nederdrægtige
3. Den fanatiske
4. Den eftertænkssomme
5. Den gale
6. Den stolte
7. Den griske
8. Den bange
9. Den sleske
10. Den dumdristige
11. Den forræderiske

Til sidst har vi MAO soldaterne. Hvis opgave er holde ro og orden på basen.

Man kan vælge at have MAO som npc'er gøres dette, så kan de aktivt bruges til at eskalere konflikter (f.eks. ved at få dem til at sprede rygter eller være korrupte)

Vælger du at have MAO som spillere, så sørg for at instruere dem at de ikke må eskalere tidligt i spillet, og at de ikke må stå for meget i vejen for andres spil. Det er f.eks. ret kedeligt at blive anholdt i starten af spillet, og sidde buret inde i 3 timer.

MAO kan også få til opgave om at sprede informationer opsnapet hos de andre grupper.

Opgaver som MAO skal gøre:

- Udlevere kalkpiller i hver cyklus
- Annoncere tiden under cyklusserne
- Lave sikkerhedskontrol af folk på basen (opsætte sikkerhedskontroller, lave razzia af folks rum)