LARP mint műfaj

Egy AKG-s csapat július 20.-án indult Göteborg környékére Svédországba, egy bio farmra. Mind ez egy nemzetközi Erasmus+ program keretein belül valósult meg.
 A program egy úgynevezett LARP-ot (Élő szerepjáték) és előkészületeit foglalta magába. Ennek folytán az első négy napot a farmon csapatjátékokkal, színészkedéssel, a jelmezek próbálásával, a játékbeli harc próbálásával, a szabályok megtanulásával, a táborhelyek felállításával, és a játékbeli karaktereink kitalálásával töltöttük. Ez a négy nap letelte után este 10 órakor kezdődött a három nap hosszú játék. A LARP kerettörténete egy Trónok Harca, Vikingek, Gyűrűk ura hibrid, ez azt jelentette, hogy egy meglehetősen fantáziadús környezetet lehetett teremteni varázslatos lényekkel. Orkokkal (torz kinézetű és rosszindulatú faj, barbár tendenciákkal és egy démoni vallással) az elfekkel (előkelő, magas, mágikus lények, akik a fák takarásában éltek, és íjakkal gazdagították a csatateret) a sötét elfekkel (csak éjszaka bújtak elő barlangjuk mélyéről, és imádott királynőjük vezetésével dúlták föl a térséget) lehetett találkozni druidákkal (többnyire varázslónők akik a természet erejében hisznek, és szinte mindent tudnak) végül az éjszakában is meg jelent egy két mitikus lény, például a vérfarkas (farkasember), és a drow-ok (akik lényegében egy pókkirálynőt imádó túlvilági lények akik a földalatti vájataikban élnek. Persze a sok varázslat ellenére voltak egészen mindennapinak nevezhető csapatok is. Vikingek egy Jarl (viking vezér) vezetésében, három lovagi ház királyokkal, királynőkkel, a falu népe, a szászok, különös szerzetesek, (akik egy germán mitológiai kultusz tagjai), és egy különleges keleti nép, akik fölött egy császárnő uralkodik.
 A történet egy kitalált térségben (Gimle) játszódik. Ebben a térségben él az összes ember, lény, akit felsoroltam korábban. Azonban beleszólása a vezetésbe csak a szászoknak, vikingeknek és a három lovagi háznak van. Ők azok, akik a játék kezdetekor választani akartak egy királyt és királynőt, akik majd békét teremtenek a népek között és uralkodnak a térségen. Ez volt az alaphelyzete a játéknak. Azonban a három nap végére a történet szövevényesebb lett, tovább haladt a játékosok döntéseinek köszönhetően.
 Tehát a LARP lényegében egy modern műfajnak is mondható, sokban hasonlít egy filmhez, vagy sorozathoz, ami rengeteg szereplővel lett ellátva. Hiszen minden karakter fejlődik, tanul, és önálló döntéseket hoz, ami persze következményekkel járhat. Mindemellett a számítógépes játékoknak köszönhetően egyre nagyobb népszerűségre tehet majd szert ez a különleges játék.
 Ennek is, mint minden játéknak vannak szabályai, úgyhogy volt mire odafigyelni a három napos LARP során. Például nem lehet fejre ütni harcközben, reagálni kell a találatokra, csak egy kijelölt területen belül működött a mágia stb… Szerencsére baleset nem történt, és olyan mértékű ”csalás” se ami rontotta volna az élményt.

Kandó Lőrinc