

DOKUMENT PROJEKTOWY

Ś.W.I.T

NOCNY LARP POSTAPO



31.07-01.08.2026



Ś.W.I.T

NOCNY LARP POST-APO

WPROWADZENIE

LARP Ś.W.I.T. TO **UNIKALNA GRA FABULARNA DLA DOROSŁYCH**, OSADZONA W ŚWIECIE PO GLOBALNEJ EPIDEMII, GDZIE CYWILIZACJA, JAKĄ ZNAMY, PRZESTAŁA ISTNIEĆ. INSPIRACJĄ DLA SCENARIUSZA BYŁY DYSTOPIJNE WIZJE, ZNANE MIĘDZY INNYMI Z WYTWORÓW ZWIĄZANYCH Z **UNIWERSUM THE WALKING DEAD ORAZ THE LAST OF US**.

W TRAKCIE ROZGRYWKI **WCIELISZ SIĘ W JEDNEGO Z OCALAŁYCH**, WALCZĄCEGO O PRZETRWANIE W RZECZYWISTOŚCI, GDZIE KAŻDA CHWILA NIESIE NOWE NIEBEZPIECZEŃSTWA. BĘDZIESZ BUDOWAĆ SCHRONIENIE, SZUKAĆ ZASOBÓW, NAWIĄZYWAĆ SOJUSZE I STAWIAĆ CZOŁA MORALNYM DYLEMATOM, KTÓRE NA ZAWSZE ZMIENIĄ TWOJĄ POSTAĆ. POCZUJESZ NA WŁASNEJ SKÓRZE, JAK TRUDNE MOGĄ BYĆ **WYBORY MIĘDZY LOJALNOŚCIĄ A KONIECZNOŚCIĄ**.

HISTORIA, KTÓREJ STANIESZ SIĘ CZĘŚCIĄ, TO NIE TYLKO WALKA Z ZAGROŻENIAMI Z ZEWNĄTRZ, ALE TAKŻE Z TYM, CO KRYJE SIĘ WEWNĄTRZ – W LUDZIACH I W TOBIE SAMYM. GRA ODBYWA SIĘ W REALISTYCZNIE ODWZOROWANYM ŚWIECIE POSTAPOKALIPTYCZNYM, STWORZONYM **W OPUSZCZONYCH BUDYNKACH BIUROWYCH ORAZ SCHRONIE PRZECIWAŁOMOWYM**. KAŻDY SZCZEGÓŁ POZWOLI CI POCZUĆ SIĘ, JAKBYŚ FAKTYCZNIE ZNALAZŁ SIĘ W ŚWIECIE PO UPADKU LUDZKOŚCI.

NA CAŁĄ NOC ODETNIESZ SIĘ OD CODZIENNOŚCI – TELEFONY, INTERNET I WSPÓŁCZESNA TECHNOLOGIA PRZESTANĄ ISTNIEĆ. **TO IMMERSJA NA NAJWYŻSZYM POZIOMIE**.



CZYM JEST LARP?

LARP TO ŻYWA, INTERAKTYWNA GRA FABULARNA, W TRAKCIE KTÓREJ UCZESTNICY, Z WYKORZYSTANIEM KOSTIUMÓW I REKWIZYTÓW, ODGRYWAJĄ ZAPROJEKTOWANE WCZEŚNIEJ POSTACI. DECYZJE PODEJMOWANE PRZEZ GRACZY I ZAWIERANE MIĘDZY NIMI RELACJE, MAJĄ STAŁY WPŁYW NA ROZWÓJ WYDARZEŃ. KAŻDA POSTAĆ MA INDYWIDUALNE ZADANIA I CELE – TO DOKŁADNIE TAK, JAKBY WCIELIĆ SIĘ W GŁÓWNĄ POSTAĆ W KOMPUTEROWEJ GRZE RPG.

W PRZECIWIENSTWIE DO TRADYCYJNYCH GIER FABULARNYCH LARP NIE ODBYWA SIĘ PRZY STOLE Z NOTATKAMI, LECZ W REALNYM ŚRODOWISKU. W TYM WYPADKU – W MURACH I NA TERENIE BUNKRA WOJKOWICE.

TŁO FABULARNE

ROK 2023. PANDEMIA WIRUSA, NA SKUTEK KTÓREJ MARTWI ZROBILI SIĘ CAŁKIEM RUCHLIWI, TRWA JUŻ PONAD 3 LATA. Ś.W.I.T, CZYLI ŚWIATOWY WYDZIAŁ IZOLACJI TERENÓW, MIAŁ ZAPEWNIĆ LUDZKOŚCI SPOKÓJ I OAZĘ W REALIACH PEŁNYCH CHODZĄCEJ ŚMIERCI. TEREN OPUSZCZONEGO BIUROWCA WYDAJE SIĘ JEDYNYM SCHRONIENIEM NA HORYZONCIE, A OCALALI Z NIEISTNIEJĄCEJ JUŻ OSADY JUTRZENKI KRYTYCZNIE GO TERAZ POTRZEBUJĄ. JAK ROZWINIE SIĘ HISTORIA DEMOKRATYCZNEJ SPOŁECZNOŚCI, KTÓRA PO RAZ KOLEJNY PODNOSI SIĘ Z POPIOŁÓW?



ZASADY GRY

- **WSZYSTKIE INTERAKCJE MIĘDZY GRACZAMI ORAZ Z NPC-AMI MUSZĄ ODBYWAĆ SIĘ BEZ UŻYCIA SIŁY FIZYCZNEJ. SZCZEGÓŁY DOTYCZĄCE MECHANIKI WALKI, ZACHOWANIA ZOMBIE ORAZ RELACJI MIĘDZY POSTACIAMI ZNAJDZIESZ W SEGMENTCIE „MECHANIKI”.**
- **TO, CO WIDZISZ W GRZE, JEST TYM, CZYM JEST. JEŚLI NAPOTKASZ POSTAĆ UBRANĄ JAK STRAŻNIK – JEST STRAŻNIKIEM, A NIE PRZYPADKOWYM OCALAŁYM. JEŻELI W RUINACH STOI KRZESŁO, TO JEST TO KRZESŁO, KTÓRE MOŻESZ WYKORZYSTAĆ ZGODNIE Z FIZYCZNYMI MOŻLIWOŚCIAMI KRZESŁA.**
- **ZE WZGLĘDU NA POSTAPOKALIPTYCZNY SETTING POSTACIE MAJĄ BARDZO OGRANICZONY DOSTĘP DO BRONI PALNEJ. JEDYNYM WYJĄTKIEM SĄ CZŁONKOWIE FRAKCJI HIEN – NA CZAS GRY OTRZYMAJĄ OD ORGANIZATORA SPECJALNE REPLIKI ZGODNE Z KLIMATEM I ICH ROLĄ. BROŃ NIE POSIADA AMUNICJI – PUSTY STRZAŁ W GRZE DZIAŁA JAK STRZAŁ Z AMUNICJĄ – MOŻE ZRANIĆ LUB ZABIĆ POSTAĆ. SKUTKI STRZELANINY, PODOBNIEMIE JAK INNE KONSEKWENCJE WYDARZEŃ FABULARNYCH, NALEŻY ODPOWIEDNIO ODEGRAĆ.**
- **KAŻDY REKWIZYT BRONI BIAŁEJ MUSI BYĆ W PEŁNI BEZPIECZNY – WYKONANY Z PIANKI LUB INNEGO BEZPIECZNEGO MATERIAŁU. PRZED GRĄ REKWIZYTY MUSZĄ ZOSTAĆ ZAAKCEPTOWANE PRZEZ ORGANIZATORA.**
- **GRACZE SĄ ZOBOWIĄZANI DO ZAPOZNANIA Z OTRZYMANĄ KARTĄ POSTACI, DO ODGRYWANIA EMOCJI, REAKCJI I PODEJMOWANIA DECYZJI ZGODNYCH Z CHARAKTEREM I HISTORIĄ SWOJEJ POSTACI. KONSEKWENCJA W GRZE TO PODSTAWA – LICZĄ SIĘ EMOCJE I IMMERSJA.**



CZAS I LOKALIZACJA

GRA ODBĘDZIE SIĘ W DNIACH **31.07–01.08.2026 ROKU** NA TERENIE BUNKRA PRZECIWATOMOWEGO W WOJKOWICACH (WOJEWÓDZTWO ŚLĄSKIE). ROZGRYWKA ROZPOCZYNA SIĘ **OKOŁO GODZINY 19:00 I POTRWA NIEPRZERWANIE DO OK. 6:00 RANO.**

PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY ODBĘDĄ SIĘ WARSZTATY PROWADZONE PRZEZ ORGANIZATORA, PODCZAS KTÓRYCH OMÓWIONE ZOSTANĄ ZASADY, SZCZEGÓŁY FABULARNE ORAZ TEREN ROZGRYWKI.

WAŻNE: ORGANIZATOR NIE ZAPEWNI NOCLEGU – GRA TRWA PRZEZ CAŁĄ NOC.

DO DYSPOZYCJI UCZESTNIKÓW ODDANE ZOSTANĄ:

- TOALETA,
- POMIESZCZENIA SOCJALNE - PRZEBIERALNIE OFF-GAME,
- CHARAKTERYZATORNIA, W KTÓREJ GRACZE BĘDĄ MOGLI UREALNIAĆ ZDARZENIA FABULARNE, TAKIE JAK OBRAŻENIA POSTACI (CRANY, UGRYZIENIA, SINIAKI).

KOGO ZAGRAĆ?

GRACZ MA DO WYBORU **3 FABULARNE FRAKCJE**, RÓŻNIĄCE SIĘ OD SIEBIE STYLEM, PRIORYTETAMI I WŁADZĄ. POZA TYM KAŻDA POSTAĆ MA INDYWIDUALNE CELE, PRZESZŁOŚĆ I CHARAKTER. WYBÓR POSTACI NASTĄPI PRZEZ WYPEŁNIENIE FORMULARZA – LISTA DOSTĘPNYCH WAKATÓW BĘDZIE DOSTĘPNA NA STRONIE INTERNETOWEJ, NA DEDYKOWANYM KANALE NA DISCORDZIE ORAZ NA WYDARZENIU NA FACEBOOKU. OSTATECZNA DECYZJA DOTYCZĄCA GRANEJ POSTACI, PO KONSULTACJI Z GRACZEM, PODJĘTA ZOSTANIE PRZEZ ORGANIZATORA.

KAŻDY Z UCZESTNIKÓW POWINIEN **PRZYGOTOWAĆ STOSOWNY KOSTIUM, CHARAKTERYZACJĘ ORAZ REKWIZYTY** POTRZEBNE DO ODEGRANIA SWOJEJ POSTACI. **KAŻDY GRACZ** PRZYDZIELONY ZOSTANIE DO JEDNEGO Z **MISTRZÓW GRY**, KTÓREGO ZADANIEM JEST WSPIERANIE GRACZA, ODPOWIADANIE NA JEGO PYTANIA I CZUWANIE NAD SATYSFAKCJĄ Z ROZGRYWKI.



FRAKCJE

KAŻDA FRAKCJA ZRZESZA POSTACIE, KTÓRE WYZNAJĄ PODOBNE WARTOŚCI I CELE. W RAMACH KAŻDEJ Z NICH ZNAJDUJĄ SIĘ TAKŻE MINIMUM DWIE POSTACIE TYPU NPC (NON-PLAYER CHARACTER), CZYLI BOHATEROWIE NIEZALEŻNI ODGRYWANI PRZEZ ORGANIZATORÓW LUB MISTRZÓW GRY. ICH ROLĄ JEST WSPIERANIE ROZGRYWKI FABULARNEJ, PROWADZENIE WYDARZEŃ ORAZ WPROWADZANIE ISTOTNYCH WĄTKÓW FABULARNYCH, KTÓRE ROZWIJAJĄ HISTORIĘ LARPA.

WYBRANIE KONKRETNEJ FRAKCJI NIE OGRANICZA MOŻLIWOŚCI BUDOWANIA KONTAKTÓW I RELACJI Z POSTACIAMI Z INNYCH GRUP. KAŻDA POSTAĆ MA ROZBUDOWANĄ SIATKĘ RELACJI, KTÓRA MOŻE OBEJMOWAĆ ZARÓWNO SOJUSZE, JAK I KONFLIKTY Z UCZESTNIKAMI SPOZA SWOJEJ FRAKCJI. TAKI SYSTEM POZWALA NA TWORZENIE BOGATYCH I ZŁOŻONYCH HISTORII, GDZIE DECYZJE ORAZ EMOCJE ODGRYWAJĄ KLUCZOWĄ ROLĘ W PRZEBIEGU GRY.



JUTRZENKA

GRUPA ZORGANIZOWANA WOKÓŁ IDEI NADZIEI I ODNOWY, PRÓBUJĄCA ODBUDOWAĆ CZŁOWIECZEŃSTWO W RUINACH ŚWIATA. JUTRZENKA SKUPIA SIĘ NA WSPÓŁPRACY, ROZWIĄZYWANIU KONFLIKTÓW I ODNAJDYWANIU SENSU W ODBUDOWIE SPOŁECZEŃSTWA. ICH FILOZOFIA OPIERA SIĘ NA WSPÓLNOŚCI I EMPATII. TO TUTAJ ZNAJDUJĄ SIĘ RELACJE I ZAUFANIE, KTÓRE ZDAWAŁY SIĘ DAWNO WYGINAĆ. JUTRZENKA TO JEDNA Z NAJWIĘKSZYCH I NAJLEPIEJ FUNKCJONUJĄCYCH WSPÓLNOT OCALAŁYCH.



HIENY

CHAOTYCZNI EGZEKUTORZY ZASAD LOCKDOWNU, DZIAŁAJĄCY BEZWZGLĘDNI
I NA GRANICY SZALEŃSTWA. HIENY SPECJALIZUJĄ SIĘ W SIANIU ZAMĘTU I
WIDOWISKOWYM WYKONYWANIU ROZKAZÓW, A ICH LOJALNOŚĆ WOBEC
TAJEMNICZEJ „GÓRY” JEST NIENARUSZALNA. CHARAKTERYZUJĄ SIĘ
WYRAZISTYM, POSTAPOKALIPTYCZNYM STYLEM, PEŁNYM SKÓR, FUTER,
KOLCÓW I MASEK. MISJE HIEN SKUPIONE SĄ NA INTERESIE “GÓRY” I
INDYWIDUALNYM ROZWOJU POSTACI.



TWIERDZA

GRUPA OCALAŁYCH WYWODZĄCA SIĘ Z JUTRZENKI - RÓŻNICE W PODEJŚCIU DO
PRZETRWANIA DOPROWADZIŁY DO ROZŁAMU. GRUPA TA ODSEPAROWAŁA SIĘ,
WYBIERAJĄC BRUTALNOŚĆ I ANARCHIĘ JAKO PODSTAWY SWOJEJ FILOZOFII. SĄ
SYMBOLEM IZOLACJI I PRZETRWANIA ZA WSZELKĄ CENĘ. TWIERDZA PRZYCIĄGA
TYCH, KTÓRZY CHCĄ DOMINOWAĆ W PROSTYM I RYGORYSTYCZNYM SYSTEMIE, A
TOKSYCZNOŚĆ ZARÓWNO FIZYCZNA, JAK I MORALNA, JEST CZĘŚCIĄ ICH
TOŻSAMOŚCI.

ELEMENTY GRY



ZOMBIE – W GRZE POJAWI SIĘ CAŁY ZASTĘP NPC-ÓW WCIELAJĄCYCH SIĘ W ROLĘ NIEUMARŁYCH, UKRYTYCH W RÓŻNYCH ZAKAMARKACH TERENU Ś.W.I.T-U. ZOMBIE ZACHOWUJĄ SIĘ ZGODNIE Z ZASADAMI ZNANYMI Z UNIWERSUM THE WALKING DEAD – PORUSZAJĄ SIĘ POWOLI, NIE SĄ SZCZEGÓLNICIE SPRYTNE, ALE WYJĄTKOWO REAGUJĄ NA DŹWIĘKI. KAŻDY DŹWIĘK TO DLA NICH SYGNAŁ DO ATAKU, CO WYMAGA OD GRACZY OSTROŻNOŚCI I PLANOWANIA SWOICH DZIAŁAŃ.

EKSPLORACJA – GRACZE BĘDĄ MIELI DO DYSPOZYCJI OGROMNY TEREN BUNKRA, POLIGONU ORAZ TRZY PIĘTRA OPUSZCZONEGO BIUROWCA. ZARÓWNO WEWNĄTRZ MURÓW, JAK I POZA NIMI MOŻLIWE BĘDZIE ZNALEZIENIE PRZYDATNYCH PRZEDMIOTÓW, ZDOBYCIE INFORMACJI LUB NATRAFIENIE NA NIESPODZIEWANE SPOTKANIA Z POSTACIAMI LUB ISTOTAMI, KTÓRE MOGĄ MIEĆ ISTOTNY WPŁYW NA PRZEBIEG ROZGRYWKI.



HISTORIA – FABULARNIE DLA POSTACI BĘDĄCYCH CZĘŚCIĄ SCENARIUSZA ŚWITU JEST TO ZUPEŁNIE NOWE TERYTORIUM. HISTORIA TEGO MIEJSCA ORAZ UKRYTE W NIM TAJEMNICE MOGĄ ODEGRAĆ KLUCZOWĄ ROLĘ W DALSZYCH LOSACH SPOŁECZNOŚCI. ODKRYCIE PRZESZŁOŚCI TERENU MOŻE DOSTARCZYĆ ZARÓWNO CENNYCH INFORMACJI, JAK I WYZWAŃ, KTÓRE WPŁYNĄ NA ROZWÓJ FABUŁY I DECYZJE POSTACI.

ELEMENTY GRY V.2



RELACJE – W POSTAPOKALIPTYCZNYM ŚWIECIE RELACJE STAJĄ SIĘ JEDNYM Z NAJCENNIJSZYCH ZASOBÓW. PRZYJAŹŃ, MIŁOŚĆ CZY NIENAWIŚĆ NABIERAJĄ NOWEGO ZNACZENIA, GDY KAŻDE SPOTKANIE MOŻE BYĆ OSTATNIM, A ZAGROŻENIE ŻYCIA I STRATA JEST JUŻ CODZIENNOŚCIĄ. DYLEMATY MORALNE I DECYZJE PODEJMOWANE W KRYTYCZNYCH MOMENTACH MOGĄ WPŁYNAĆ NIE TYLKO NA LOS JEDNOSTEK, ALE CAŁEJ SPOŁECZNOŚCI.

ZASOBY – JEDZENIE I WODA W STREFIE GRY TO DOBRA DEFICYTOWE, KTÓRE GRACZE BĘDĄ MOGLI ZDOBYĆ WYŁĄCZNIE PODCZAS EKSPLOKACJI TERENU. ODPOWIEDNIE ZARZĄDZANIE ZNALEZIONYMI ZASOBAMI STANIE SIĘ JEDNYM Z KLUCZOWYCH ELEMENTÓW PRZETRWANIA ORAZ FUNDAMENTEM WSPÓŁPRACY LUB POTENCJALNYCH KONFLIKTÓW. UTRZYMANIE SPOŁECZNOŚCI W DOBREJ KONDYCJI BĘDZIE WYMAGAŁO STRATEGICZNYCH DECYZJI ORAZ WZAJEMNEGO ZAUFANIA.



POLITYKA – W POSTAPOKALIPTYCZNYM ŚWIECIE ŚWITU PYTANIA O CEL, WŁADZĘ I SENS PRZETRWANIA POZOSTAJĄ BEZ ODPOWIEDZI. KTO STOI ZA TYM WSZYSTKIM? CZY JEST JAKĄS DROGA UCIECZKI? A MOŻE TEN KOSZMAR NIGDY SIĘ NIE SKOŃCZY? POLITYCZNE UKŁADY, WPŁYWY I DECYZJE MOGĄ PRZESĄDZAĆ O LOSACH SPOŁECZNOŚCI. ROZGRYWKI O WŁADZĘ I UKRYTE INTENCJE SPRAWIAJĄ, ŻE ŚWIAT TEN STAJE SIĘ JESZCZE BARDZIEJ BRUTALNY I NIEPRZEWIDYWALNY. KAŻDA POSTAĆ MUSI ODPOWIEDZIEĆ SOBIE NA PYTANIE: KOMU ZAUFAC, A KOGO SIĘ OBAWIAĆ?

MECHANIKI GRY



SŁOWA BEZPIECZEŃSTWA:

- **RED** – NATYCHMIASTOWE PRZERWANIE SCENY LUB WYDARZENIA. UŻYCIĘ TEGO SŁOWA OZNACZA, ŻE GRA ZOSTAJE ZATRZYMANA, A WSZYSCY OBECNI WYCOFUJĄ SIĘ Z SYTUACJI.
- **YELLOW** – SYGNAŁ, ŻE SCENA ZBLIŻA SIĘ DO GRANIC KOMFORTU I NIE POWINNA BYĆ INTENSYFIKOWANA. MOŻNA KONTYNUOWAĆ, ALE OSTROŻNIEJ.
- **GREEN** – POTWIERDZENIE, ŻE SCENA JEST ZGODNA Z OCZEKIWANIAM I GRACZA I MOŻNA ZWIĘKSZYĆ INTENSYWNOŚĆ.

UGRYZIENIE ZOMBIE – JEŚLI ZOMBIE ZABRUDZI CIĘ CHARAKTERYSTYCZNĄ MAZIĄ, A SUBSTANCJA TA BĘDZIE MIAŁA BEZPOŚREDNI KONTAKT ZE SKÓRĄ, OZNACZA TO UGRYZIENIE I ZARAŻENIE TWOJEJ POSTACI.

SZCZEGÓŁY DOTYCZĄCE KONSEKWENCJI ZARAŻENIA ORAZ MOŻLIWOŚCI REAGOWANIA NA TAKIE SYTUACJE ZOSTANĄ DOKŁADNIE OMÓWIONE PODCZAS WARSZTATÓW PRZED GRĄ.



RANY I URAZY – ZRANIONA KOŃCZYNA MUSI BYĆ ODGRYWANA JAKO MNIEJ SPRAWNA – WAŻNE JEST, ABY GRACZE PRZEDSTAWIALI URAZY W SPOSÓB TEATRALNY. W GRZE NIE MA MECHANIKI „ILOŚCI ŻYCIA” ANI „LICZBY MOŻLIWYCH SKALECZEŃ”. KAŻDE ZRANIENIE, BÓJKA CZY WYPADEK POWINNY MIEĆ WPŁYW NA ZACHOWANIE, SAMOPOCZUCIE ORAZ SPRAWNOŚĆ POSTACI. URAZ TO NIE TYLKO ELEMENT FABUŁY, ALE TAKŻE SYGNAŁ, ŻE TWOJA POSTAĆ MUSI ODPOWIEDNIO ZAREAGOWAĆ – CZY TO POPRZEZ OGRANICZENIE DZIAŁAŃ, SZUKANIE POMOCY MEDYCZNEJ CZY ZMIANĘ TAKTYKI.

MECHANIKI GRY v.2



BÓJKA/WALKA – PRZED ROZPOCZĘCIEM BÓJKI LUB WALKI GRACZE MUSZĄ UPEWNIĆ SIĘ, ŻE DRUGA STRONA WYRAŻA NA NIĄ ZGODĘ. WSZYSTKIE UDERZENIA I CIOSY MUSZĄ BYĆ ODGRYWANE W SPOSÓB TEATRALNY I NIE MOGĄ MIEĆ NA CELU WYRZĄDZENIA REALNEJ KRZYWDY.

ROMANS – W GRZE RELACJE ROMANTYCZNE I INTYMNE MIĘDZY POSTACIAMI ODGRYWANE SĄ ZA POMOCĄ MECHANIKI ARS AMANDI, KTÓRA POZWALA NA BUDOWANIE EMOCJONALNYCH WIĘZI BEZ NARUSZANIA GRANIC KOMFORTU. MECHANIKA TA OPIERA SIĘ NA GESTACH, KTÓRE SYMBOLICZNIE PRZEDSTAWIAJĄ BLISKOŚĆ BEZ FAKTYCZNEGO KONTAKTU FIZYCZNEGO POZA BEZPIECZNYMI REJONAMI CIAŁA.

SYMBOLIKA DOTYKU: GŁÓWNYMI REJONAMI ODGRYWANIA SCEN INTYMNYCH SĄ PRZEDRAMIONA I RAMIONA. DOTYKANIE TYCH MIEJSC SYMBOLIZUJE GŁĘBSZE EMOCJE I BLISKOŚĆ.



ZABIJANIE ZOMBIE – ABY UNIESZKODLIWIĆ ZOMBIE, GRACZ MUSI WYRWAĆ Z KOSTIUMU POSTACI OZNAKOWANY ELEMENT, SYMBOLIZUJĄCY „RDZEŃ” LUB SŁABY PUNKT NIEUMARŁEGO. DOPIERO WTEDY ZOMBIE ZOSTAJĄ UZNANE ZA MARTWE (JUŻ NA AMEN). SZCZEGÓŁY DOTYCZĄCE TEJ MECHANIKI ORAZ SPOSÓB ROZPOZNANIA OZNAKOWANYCH ELEMENTÓW ZOSTANĄ DOKŁADNIE OMÓWIONE PODCZAS WARSZTATÓW PRZED GRĄ.

KOMFORT I BEZPIECZEŃSTWO

PRZED, PODCZAS ORAZ PO GRZE BARDZO WAŻNA JEST DLA NAS KWESTIA KOMFORTU I KOMUNIKACJI. NA CO MOŻE LICZYĆ GRACZ W TEJ KWESTII?

- **OSOBA BEZPIECZEŃSTWA** – NA TERENIE GRY OBECNA JEST OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA REAGOWANIE W SYTUACJACH KRYZYSOWYCH. NIE BIERZE UDZIAŁU W ROZGRYWCE I POZOSTAJE DO DYSPOZYCJI UCZESTNIKÓW PRZEZ CAŁY CZAS.
- **DOSTĘPNOŚĆ ORGANIZATORÓW** – ORGANIZATORZY SĄ STAŁE OBECNI W PUNKTACH KONTROLNYCH I PRZESTRZENI IN-GAME, GOTOWI DO POMOCY PRZY KWESTIACH FABULARNYCH, TECHNICZNYCH ORAZ W RAZIE POTRZEBY INTERWENCJI.
- **WARSZTATY PRZED GRĄ** – PRZED ROZGRYWKĄ ODBYWAJĄ SIĘ WARSZTATY, NA KTÓRYCH OMAWIANE SĄ ZASADY GRY, MECHANIKI ORAZ SYSTEM BEZPIECZEŃSTWA. TO CZAS NA ZADAWANIE PYTAŃ I PRZYGOTOWANIE SIĘ DO PEŁNEJ IMMERSJI W FABUŁĘ.



ORGANIZATOR

ORGANIZATOREM WYDARZENIA JEST WIWERNA SP. Z O. O., Z SIEDZIBĄ W KRAKOWIE.

DANE ORGANIZATORA:

WIWERNA SP. Z O.O.

NIP: 6793337446

REGON: 542313475

KRS: 0001185873

KONTAKT:

BIURO@WIWERNA.PL

+48 455 512 216

UL. WIELICKA 42/B3

30-552 KRAKÓW

KOORDYNATOR ORGANIZACYJNY: ADAM KWAPISZ



Ś.W.I.T

NOGNY LARP POST-APO