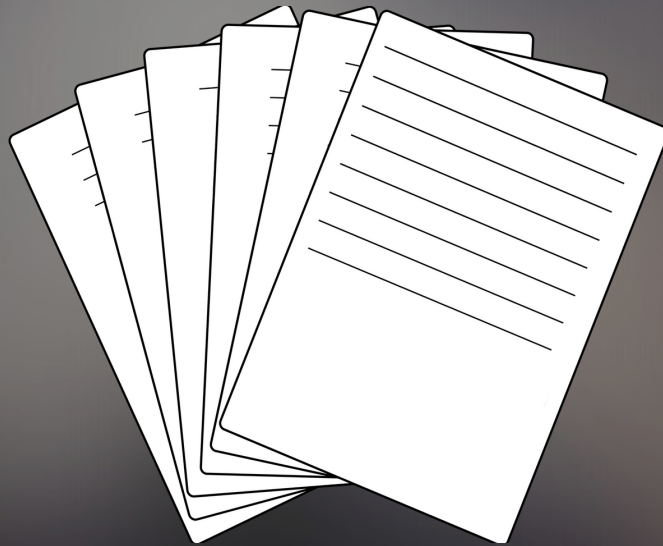


AVATAR 2022

LIFE : An Avatar Story

INTENTIEVERKLARING



Life
Introductie
Evenement en omkadering van het spel
Spelregels/dynamieken

LIFE

Life... een wereld vol vrede, een utopie van twaalf Naties die samenleven zonder oorlog te kunnen voeren. Een wereld waar het leven een dermate hoge waarde heeft, dat ze zelf de krachten heeft ontwikkeld om de bewapening van de Naties te beperken en zelfs tegen te houden. Een wereld waar goden, ondersteund door de zogenaamde "Judges", hun volledige arsenaal aan krachten gebruiken om ervoor te zorgen dat de waarden van de planeet worden nageleefd.

Alles is toegelaten tijdens het jaar: economische activiteiten, diplomatie, toerisme, colloquia, conventies, optochten, alles. Alleen oorlogsdaden tussen de verschillende naties zijn verboden. Op deze manier kunnen de Naties zich toeleggen op cultuur, onderwijs, onderzoek en alle andere activiteiten bevorderlijk voor voorspoed. Uiteraard kan dit alles in een klimaat van gewichtige handelsovereenkomsten of diplomatieke onderhandelingen.

Zo'n utopie is natuurlijk enkel mogelijk dankzij de "Féria". Dit evenement verzamelt elk jaar het beste van elke Natie, en heeft als doel om de strijd om het heerschap van de verschillende Naties aan te wakkeren. Verwacht echter niet dat dit enkel wat dagen feesten met de goden is, jouw rivalen kunnen dit moment kiezen als moment om hun rekeningen met jou te vereffen.

Inderdaad, conflicten zijn door Life toegelaten tijdens de "Féria". Dit maakt van de "Féria" het perfecte moment om nieuwe territoria te veroveren of om wraak te nemen over een expansieve Natie.

INTRODUCTIE

Het project Avatar: LIFE is een mass larp. Het verloopt in een high fantasy medfan wereld (aldus een wereld waar magie is aanwezig in het dagdagelijks leven). Jullie kunnen dus binnen die wereld magie vinden, politieke onderhandelingen, wezens en monsters alsook nieuwe rassen; aangepast aan mass larps en geïnspireerd op de klassiekers zodat spelers in een al bekende wereld kunnen meedoen.

Ondanks een aanzienlijk evolutie de afgelopen jaren, heeft Avatar nog steeds het imago van "festival" en is de Time-In soms gelimiteerd ten gunste van de zogenaamde "barbecue" sfeer. Avatar is een "family-friendly" larp en hoe we het ook draaien of keren, laten we veel (soms te veel) toe ten koste van de immersie.

Hoewel Avatar: Stronghold bepaalde veranderingen bracht, willen wij nog verder gaan en willen wij de wereld van LIFE maken voor een larp, in plaats van de larp voor een wereld.

Om dit doel te bereiken willen wij bepaalde punten naar voor schuiven om op die manier Avatar een belangrijke plaats in de wereld van Belgische larps te kunnen geven.

De spel zal gevarieerde thematieken bevatten: complot, wedstrijd, oorlog, politiek, wijsbegeerte, religie?, economie en meer... Wij rekenen er op dat iedereen deze aspecten van het spel op dusdanige manier interpreteert en speelt dat er steeds rekening wordt gehouden met de emotionele en fysieke veiligheid van de andere spelers.

Daarom zijn racisme, homofobie, seksisme en xenofobie verboden, zowel TI als TO. De organisatie kan en zal sancties treffen tegen al wie deze regel(s) breekt.

Onze wens is om een medfan mass larp te organiseren, met een rijke geschiedenis, vol verhalen en intrige en waar interactie (zowel als competitie!) tussen spelers aan de basis zullen liggen van de scenario's, dit alles in een inclusieve omgeving.

LIFE zal gespeelde worden in een zo immersief mogelijk kader, waar Time Out interacties enkel mogelijk zijn op specifieke plaatsen of voor veiligheidsredenen. Er zal specifiek een accent geplaatst worden op het decorum, zodat Avatar een visueel aantrekkelijk spel wordt.

EVENEMENT EN OMKADERING VAN HET SPEL

Onverbiddelijkheid tegen lastigvallen, discriminatie en buitensporig gedrag, gekoppeld aan een veel strengere policy tov valsspelers en gebrek aan respect voor de veiligheidsmaatregelen.

Hier horen ook overdaad aan alcohol en verboden drugs bij, zoals omschreven in de Belgische wet.

Spelregels die veel makkelijker lees- en verteerbaar zijn. Zonder eindeloze lijsten aan "uitroepen" (annonces) en effecten. Met een uitdrukkelijke voorkeur om meer vertrouwen te schenken aan de spelers..

Een larp waar de fysieke veiligheid gevrijwaard wordt door een samenwerking met experts in homologatie en de scheidsrechters van het spel.

Het evenement is gemaakt voor iedereen, iedereen is dus ook welkom. Toch willen wij wat volwassen spel voorstellen in bepaalde zones. Deze zones zullen duidelijk aangegeven worden door een bord, om het begin van de zone aan te geven. De zones zullen gekend zijn voor de start van het spel, zodat iedereen er notie van kan nemen..

Een duidelijke taakomschrijving van iedere positie in de organisatie en verantwoordelijkheid in samenspraak met BE Larp, ten behoeve van volledige transparantie en wederzijds begrip.



We zullen een applicatie bouwen dewelke in zal staan voor het beheer van alle spelers alsook een soort van Wiki voor de gebeurtenissen tijdens het spel. We voorzien hiervoor een online interface voor waarop je je personage kan beheren en profielen kan raadplegen. In de aanloop aan het project kan het zijn dat wij dit verder uitbreiden naar beheer van Naties, maar hier is nog niets gefinaliseerd.

SPELREGELS/DYNAMIEKEN

Spelmechanismen en een wereld die in functie van de waarden en normen van een inclusieve, diverse en respectvolle larp.

Onze wereld bevat bijvoorbeeld geen racisme, dit kan dus ook geen speldynamiek zijn..

Het stigma "festival" aannemen en er spel van maken:

Een spelwereld waarin een competitief festival centraal staat met verschillende types proeven, die de verschillende naties in concurrentie zullen doen treden.

Een volledige reset van de personages en regels. Een nieuwe wereld, nieuwe naties, nieuwe personages.

De toestroom van nieuwe (of terugkerende) spelers vergemakkelijken via een module speciaal opgericht hiervoor. Om op deze manier iedereen meteen te betrekken bij de kern van het spel. We doen dit door iedere nieuwe speler eerst 2 dagen NPC te laten zijn, om op die manier vertrouwd te raken met de wereld en de spelregels. De speler kan daarna zelf beslissen om een Natie te vervoegen en zijn/haar rol als speler op te nemen, of verder te blijven spelen in deze groep.

Time In zal fulltime aanwezig zijn, uitgezonderd enkele zones zoals een plaats in elke Natie aan de achterkant van het kamp, de front-desk, de sanitaire voorzieningen en de white room. De organisatoren zullen ook steeds beschikbaar zijn om vragen te beantwoorden of delen van het spel te animeren (uitgezonderd 02h00 tot 08h00 's ochtends en tijdens vergaderingen over het spelverloop)

De wereld brengt een hele hoop speldynamieken en onderdelen met zich mee. Wij hopen deze allemaal te kunnen invullen met het principe "makkelijk om te leren, moeilijk om te beheersen"..

Het concept Dungeons zal worden herwerkt, zodat deze meer in lijn liggen met de gebeurtenissen in de wereld en de verhaallijnen. Alsook een impact kunnen hebben op de spelers en het festival.

Naties die zullen worden uitgewerkt, Orga en spelers samen. Met de nadruk op relaties onderling, alsook specifieke scenario's.

Veel strengere regels rond de dood van personages; met eens systeem om een onfortuinlijke situatie recht te kunnen trekken en "passief spel"; uit vrees voor verlies van personage; te vermijden.



Het spel rond
Geostrategie, terug van
weggeweest, zal spelers
en naties in staat stellen
hun rijkdommen uit te
bouwen en hun
gebieden te vergroten.

Opnieuw waarde aan
Time In crafting geven,
door middel van rijke
spelvorm en uitgebreide
competenties en
eigenschappen rond
productie en fabricage.

Een vernieuwde "Guildes" module, met als doel het spel
rond beroepen en skills dynamisch te maken door de
wisselwerking van confrontatie en coöperatie tussen de
spelers.

