

## ACT

- > Gra musi być barwna, obfitująca w klimatyczne momenty, zwroty akcji, dramatyczne wybory.
- > Twoja postać ma być wyrazista i wielowymiarowa.
- > Zatop się w świecie gry, zauważaj szczegóły, na których zbudujesz atmosferę każdej sceny.

## BLEED

- > Daj się ponieść emocjom, bo to one kształtują Twoją postać.
- > Kieruj się odczuciami i intuicją w podejmowaniu decyzji.
- > Najważniejsze są wątki osobiste, inne schodzą na dalszy plan.

## COMMAND

- > Nie pozwól grze utknąć w martwym punkcie. Najważniejszy jest cel.
- > Grupa jest czymś więcej niż tylko sumą jej członków.
- > Wywieraj wpływ na innych graczy, przekonuj ich do własnego zdania.

## PLOT

- > Buduj piętrowe intrygi, tak by nikt nie wiedział, do czego dążysz.
- > Bądź kameleonem, zmieniaj się w zależności od sytuacji.
- > Zbijaj argumenty, zaciemniaj sytuację, wódz innych za nos.

## THINK

- > Łącz fakty, które na pierwszy rzut oka są niezwiązane.
- > Bądź kreatywny, myśl lateralnie, wyjdź poza schematy.
- > Szukaj, dociekaj, wyłuskuj informacje i nie daj się zwieść.

MALWINA OTTO,  
MARCIN  
SŁOWIKOWSKI

### W 2012, na potrzeby larpa *System*, stworzyliśmy opisy 5 typów rozgrywki.

Miały nam pomóc lepiej dopasować postaci do graczy (trudne zadanie, jeśli larp grany jest na konwencji). Każdy typ daje jasne wskazówki, jak grać i pozwala graczowi ocenić, czy dany tryb rozgrywki jest tym, na co ma ochotę.

Jeśli wiesz, jakiego rodzaju zachowań oczekujesz od swoich graczy, możesz przedstawić im to *explicite*, korzystając z naszego systemu (każdą postać zbudujesz w oparciu o dany typ lub gotowe postaci dopasujesz do typów).

Pozwól graczom wybrać typ rozgrywki, który najbardziej im odpowiada, potem dopasuj konkretną rolę w wybranym typie.

A może stworzysz własne typy rozgrywki?