

# Lav Krigslive

ORKERNE KOMMER SOMMERSKOLE 2017  
KÅRE TORND AHL KJÆR

## Agenda

Hvorfor det her oplæg  
Hvad er Krigslive  
Historie  
Karakteristika  
Spil design  
Produktion

## Hvorfor "Sådan laver du Krigslive"

Afmystificere  
det at arrangere  
Krigslive



Få nye Krigslive  
arrangører

## Hvorfor Kåre

Deltaget i alle Krigslives pånær XI og XII  
Arrangeret Krigslive V og IX  
Koordineret mellem de enkelte krigslives

## Hvem laver krigslive

"Den semi-hemmelige krigslive godkendelseskomite"

- Sikrer at der ikke er to samtidige Krigslives
- Sikrer, at de krigslives der bliver annonceret, har en god chance for at blive gennemført
- Sikrer at Krigslive-brandet ikke bruges til alt muligt andet

Varetages fremadrettet af Bifrost

## Historie

## Krigslivehistorie

2005: Lorania forsøger at arrangere et scenarie, der handler om folk i krig. De får ikke nok tilmeldte.

Én kritisk fejl; du spiller ikke med dine venner.

## Krigslivehistorie

2006: Thomas Aagaard (TRoA) arrangerer Krigslive I. 200 deltagere.

Man tilmelder sig og spiller med sine venner

Man kæmper i formation

Rustning bruges som kulturidentifikator (pladerustning til kejserriget, ringbrynje til bretonnia)

Ingen individuelle roller

Skjolde er begrænset til 90x60

Skjoldmur støttet af spyd er forbudt

Der er en tidsplan for hele scenariet kendt af alle spillere

## Krigslivehistorie

2007 forår: Krigslive II (2MD / Einherjerne) – ca. 250 deltagere

2007 efterår: Krigslive III (JRK-folk) ca. 200 deltagere

3 uafhængige arrangørgrupper lavede 3 scenarier på 2 år  
Stadig Warhammer

Der var opbygget "et brand"

## Krigslivehistorie

No.	År	Arrangører	Delt.	Sider
I	2006	TRoA	200	Kejserriget vs Bretonnia
II	2007	2MD & Einherjerne	250	Kejserriget vs Bretonnia
III	2007	JRK	200	"De gode" vs "De onde" (warhammer)
IV	2008	Einherjerne	400	Kejserriget vs Græsigerne
V	2009	TRoA & Einherjerne	460	Kejserriget vs Kejserriget
VI	2010	Einherjerne	400	Bretonnia vs Norsca
VII	2011	Blandede vestyder	400	Kejserriget vs Marientburg
VIII	2012	Rollespilfabrikken	400	Kristne vs Aestro vikinger
IX	2013	TRoA	300	Kejserriget vs Mørkegobliner
X	2014	Ravnsholt/Repos & Looking Glass Industries	440	Kejserriget vs Kejserriget
XI	2015	Looking Glass Industries	300	Vikinger vs Vikinger
XII	2016	Looking Glass Industries	350	Kejserriget vs Kejserriget
XIII	2017	Rollespilfabrikken	300	Kejserriget vs Kejserriget
XIV	2018	TRoA	?	Game of Thrones borgerkrig

## Karakteristika

## Krigslives rammer

Krigslive er et liverollespil der handler om soldater i krig

Krigslive arrangeres af skiftende arrangørgrupper

Krigslive(-reglerne) er til non-profit brug

Krigslive *behøver ikke* være warhammer

Krigslive *behøver ikke* være formationskamp

## Krigslives besynderligheder

- Arrangører forholder sig alene til grupper snarere end personer
- Spillerne definerer og bærer helt selv deres rollespilsoplevelse
- Der er et konkurrence-element
- Rollespil og kamp-adrenalin-kick er en svær cocktail
- Der er en, central fortælling som alle binder sig op på
- Der er flere krigslive-traditioner der er svært forenelige
- Stærke traditioner og lang historie gør det let at deltage som spiller og svært at ændre noget som arrangør

## Krigslive karakteristika

KLASSISK FANTASYSCENARIO

KRIGSLIVE



## Krigslive: Spildesign

## Centrale beslutninger

Hvilke sider skal kæmpe? Hvorfor? Om hvad?

- Der skal være noget at kæmpe om – hver enkelt kamp skal give mening
- Det må gerne være synligt i spillet hvad man kæmper om
- Jo mere udstyrskrævende en side er, jo mere arbejde kræver det at få spillere nok

Hvad vil vi gerne ændre?

- Lad være med at ændre for meget - det er en supertanker
- Vælg nogle få områder og fokuser på dem
- Gentag, gentag, gentag

## Klassiske overvejelser

Scriptet vs løst

- Scriptet medfører mindre ventetid og mere underholdning
- Løst giver mere spillerindflydelse

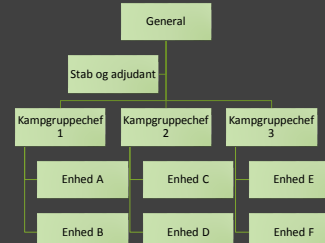
Festival vs rollespil

- Festival er mere afslappende og mere socialt
- Rollespil er mere krævende men også mere soldaterliv

Centralt styret mad/lejr vs spillerstyret

- Centralt styret betyder lettere deltagelse men dyrere billet og mindre frihed
- Spillerstyret betyder mere frihed til spillerne men større risiko for sultne/trætte spillere og en tidsplan der skrider

## Organisering af en side



## Design af spændende kampe

Det er træls at...

- ...vente uden at der sker noget og uden at vide hvornår, der sker noget
- ...kæmpe en kamp hvor man taber hurtigt og ikke synes man havde en chance
- ...gå enormt langt
- ...være så træt, at man ikke kan spille rollespil i lejren

Derfor

- Der skal være en klar tidsplan for spising og aktiviteter i felten – kendt af alle
- Der er løbende koordinering mellem staber og arrangører for at lave kampene spændende og afvekslende

## Design af spændende kampe

Variierende – man kæmper mod nye modstandere og nye steder

Der skal være en klar årsag til en kamp som alle kender

Styrkeforhold kan godt være ulige, bare det ikke er hurtigt overstået

Man skal helst ikke tabe 3 gange i træk

Klager skal håndteres på struktureret vis

## Krigslive: Produktion

## Location

Flere åbne områder til større slag (3-6 ideelt)

Flere veje til samme kampplads

Tilstrækkelig lukket til, at det virker uoverskueligt

Lejrene tæt på hinanden

Strøm, rindende vand, ordentlige toiletforhold

Indendørs plads til bunker

Biler kan køre helt ind i lejren

Parkeringsplads til 80+ biler + 20+ trailere

Location koster penge – også selvom området er "gratis"

## Økonomi

Mad	45 %
Transport	10 %
PR	2 %
Organisation	8 %
Location	15 %
Props	11 %
Uforudsete udgifter	9 %

Krigslive IX, samlet budget på 170.000 kr.

## Logistiske overvejelser

Nem adgang til vand – både ved lejre og i terræn

Mad på fastlagte tidspunkter

Folk skal ikke gå for langt – maksimalt 5 km per dag (regn efter – man bliver overrasket hvor lidt 5 km er)

Der skal være overkapacitet af lokummer – kontroller og rengør løbende

Hver lejr kræver vand, toiletter, brænde og mad

## Afsluttende overvejelser

Det drejer sig om krig så folk skal spille soldater

- Der er altid nogen der vil spille landsby, omrejsende adelsdamer eller sortelverlejre

Balance er ikke så vigtigt

- Tid brugt på at sikre "lige stærke sider" er ofte spildt

Det er ikke et "light" scenarie

- Der er mindre rolle/plot-arbejde
- Der er et stort behov for planlægning og koordinering undervejs fordi alle skal være på bestemte steder på bestemte tidspunkter

