



SOUTHERN WAY

N E W I T A L I A N L A R P

CHAOS LEAGUE

chaosleague.org



- Chaos League was born in Pescara (1992)
- We are a bunch of people who do a lot of different jobs in the field of arts: actors, musicians, directors, pedagogues, writers, etc.
- Games with strong emotional and social impact
- One shot event
- Research and game studies

SOUTHERN WAY

N E W I T A L I A N L A R P

- **We use no rules (or very few sometimes). We trust in people and in common sense.**
- **Real, raw and sincere. Fully immersive LARPs. WYSIWYG.**
- **We look for strong impact on people.**
- **We need emotional and social impact.**
- **We love to experience different way of LARPing and different game design methods.**

COMMUNITY LARP: TECHNIQUES, PURPOSES AND INCLUSIVITY

Alessandro Giovannucci - Chaos League

A dark blue diagonal gradient bar that starts from the bottom left and extends towards the top right, covering the lower half of the slide.

What do you mean
with “community
larp”?

Larp setted in socially
structurated systems:
families, cultes,villages

Specificity

- Underline the co-creative power of larp
- In the end we can say that every larp is based on a community (of different sorts)
- Larp that have: purposes, practical goals and that are inclusive
- Larp that are engines that allows people to create play for other players

Why a community larp?

- Effective way to see social dynamics at work BUT
- Keeping a playful approach
- Two layers. We switch, we alternate

Double interface

- the interface with other players is your character (relationships, hate, love, fight)
- the interface with the setting is the player (because community larps reminds you the reality often, you tend to use your real life expertise)

Design challenges

- Create a flexible, soft box
- Having credible conflicts without destroying the community, the social structure, the everyday life

A credible community needs

- A purpose (a set of motivation, why this community exists?)
- Everyone has to be involved: It intensifies sense of being part of
- A daily routine: intensifies sense of reality

Two examples

- New Atlantis
- 1630

Nuova Atlantide

In a world devastated by shortage of drinking water, a group of people struggles for survival. In a last effort, men and women join forces in a community to hand down what they are and were, so that humankind will not be wiped out forever.



Nuova Atlantide

Italy 2014

- Game length: 15 days (a 10-day first phase + 5/day non-stop second phase)
- The first game phase was played online, in remote, in a multi-platform way (in-character), goal: go viral, collective setting development and character definition.
 - Forum
 - Chat
 - Webradio
 - Live-action
 - Audio and video sharing
- The second game phase was played in physical presence in a specific location. Technology was largely used as game objects (i.e. flying drones, etc.)
- Digital language:
 - Develop a complex multi-authorial story
 - Test group dynamics in stress condition

Nuova Atlantide

Atlantide

atlantide.mobi

Login

Cerca

L'appello Siamo tutti Atlantidei Invia contributi Podcast Cos'è questo sito?

Benvenuti ad Atlantide

Free water!

Atlantide è per ognuno di noi ed è di ognuno di noi. Radio Atlantide è la nostra voce ed è un coro di mille voci. Noi vogliamo dire ciò che non viene detto e verremo a bussare alle vostre porte se sarà necessario e non saremo armati che della Verità.

I gruppi **Gli atlantidei** **Il Forum** **Come funziona?**

Popolare Attivo Alfabetico Più recente

Chi è online
Al momento non ci sono utenti online

Radio Atlantide



Nuova Atlantide



Nuova Atlantide



?

Chi è online
Al momento non ci sono
utenti online





















1630



1630

- **3 days / non-stop + 2 months pre-LARP game**
- **45 players per run**
- **September 2016, Umbria**
- **Budget 15.000 euro / Participation fee 170 euro**

1 6 3 0

- **THE STORY:**

Participants play characters who live in a small village. They are hiding themselves from the black plague that is destroying the rest of the Country. No one can leave the village, and no one can enter. Survival is all about forgot the others. Characters are not heroes, they are selfish and determined to survive, at every cost. They share a terrible secret.

- **THE THEME:**

A small community facing the catastrophe. What can you are capable to do in order to go on with your life? Ethical versus survival. Central theme: creating and managing a community with very little resources, real life routine and “tough” gaming experience. Palying with prejudices, strong religious believes, secluded and fragmented society. Female hard condition.

- **THE LIFE:**

A lot of things to do. Players has to provide food, fire and realize objects to sell.You don't work, you don't eat. For real.

1 6 3 0

- We used a cluster of techniques
- Light but strong, easy to use and immersive

Design challenges

- Manage a lot of informations
- Being Efficient
- Very quick

Goals

- We wanted to exploit players' creativity and co-creation skills
- We wanted to let players prepare in a non time-consuming way. The lack of time can become a reason for anxiety and inequity during the game experience. Indeed, not all players have the possibility to invest time and resources in preparing for a larp
- Not everyone can follow pre-larp phases because of technological divides (e.g. not everyone is on Facebook, and so on.)

Techniques

- Pre larp phase
- Families
- Costumes
- Trades and circles

Pre-larp phase



1 6 3 0

- **Pre-LARP Game: TOOL BOX, WEBSITE,**

- a. Characters co-created between players and organizers (profession, question, family, society, hobby)
- b. Setting co-created: rumors (collective writing), relationship. Everyone added what he wants, organizers provide the final editing

PORTALE

BENVENUTO SUL PORTALE!

- Benvenuto sul portale di **CHAOS LEAGUE**. Cosa devi fare per cominciare?
- 1) **Leggi PHELP** ti spiegherà come funzionano gruppi, forum e messaggi.
 - 2) **Controlla il tuo profilo** (lo trovi in alto a dx), se mancano alcune info (cerchia o altro) o se non ti sembrano corrette comunicacelo a info@chaosleague.org.
 - 3) **Rispondi alle QUESTIONI** del tuo mestiere, e inviale a info@chaosleague.org. Puoi trovarle **QUI**
 - 4) **Leggi COSA POSSO FARE** con attenzione, lo trovi qui a fianco.
 - 5) **Se non hai la tua foto sul profilo** invia a info@chaosleague.org una tua foto a mezzobusto.
 - 6) **Contribuisci o comincia a scrivere UNA VOCE DEL VILLAGGIO** comincia a inventare dettagli e a rispondere alle domande della voce del villaggio (la vedi a dx). Di tanto in tanto sarà pubblicata una nuova "Voce del villaggio", la troverai sempre sulla prima pagina del portale, sulla colonna di destra. Le voci vanno discusse con tutte le persone che sono coinvolte sul gruppo più adatto (se riguarda tutti si usa "La piazza del villaggio"). Ricordate sempre di essere collaborativi e propositivi.






GRUPPI

NUOVI	ATTIVI	POPOLARI
 PIAZZA DEL VILLAGGIO <i>56 membri</i>	 FAMIGLIA DOZZI <i>55 membri</i>	
 FAMIGLIA CAPOLEONI <i>14 membri</i>		

COSA POSSO FARE?

- INTERAGIRE CON LE "VOCI DEL VILLAGGIO"** Le Voci del villaggio sono stimoli dai quali partire per creare una storia interna al villaggio. Di tanto in tanto sarà pubblicata una nuova "Voce", la troverai sempre sulla prima pagina del portale, sulla colonna di destra. Le voci vanno discusse con tutte le persone che sono coinvolte sul gruppo più adatto (se riguarda tutti si usa "La piazza del villaggio"). Ricordate sempre di essere collaborativi e propositivi.
- ORGANIZZARE UNA ROUTINE** Una famiglia, una società, una cerchia o semplicemente due amici possono concordare una abitudine. Ad esempio i Servi di Cristo possono accordarsi per decidere che svolgeranno le loro processioni scalzi, oppure una famiglia potrebbe mettersi d'accordo su una particolare usanza, etc.

RISPOSTE RECENTI

-  **LA STORIA DI ARCADIA ASTOLFI**
-  **LA STORIA DI ARCADIA ASTOLFI**
-  **CORDAIO E IMPAGLIATORE**
-  **DEBITI CONTRATTI CON LA FAMIGLIA ELFER**
-  **DEBITI CONTRATTI CON LA FAMIGLIA ELFER**

DISCUSSIONI RECENTI

-  **ANTEA ASTOLFI** da  **ANTEA ASTOLFI**
-  **DORIANO DOZZI** da  **DORIANO DOZZI**
-  **DUCCIO DOZZI** da  **DUCCIO DOZZI**

Chaos Admin:
20/6/2016 18:23

ATTENZIONE CI SONO DEI CAMBIAMENTI NELL'EDITTO SULL'ECONOMIA RELATIVI ALLA GESTIONE DI LOCANDA E FORNERIA

Chaos Admin:
22/6/2016 18:26

[HTTP://CHAOSLEAGUE.ORG/2016_1REPLICA-GR](http://chaosleague.org/2016_1REPLICA-GR)

Scrivi qui

CHI È ONLINE



PRESENTATI AL VILLAGGIO

Fatti conoscere dal Villaggio.
Chi sei? Scrivi nel GRUPPO della PIAZZA DEL VILLAGGIO:
•Un aggettivo che descrive il tuo carattere (diverso dal tratto familiare)
•Un piccolo aneddoto che parla di te e che tira in ballo (@xxx) almeno un altro abitante del villaggio.

WIKI

- **IL TOOLBOX**
- **I COSTUMI**
- **LE FAMIGLIE**
- **LE CERCHIE**
- **LE SOCIETÀ**
- **I MESTIERI**
- **CONTATTACI**

Voices from the village: examples

- That time when a violent brawl broke out in the Copeland family's tavern.
- What caused the conflict?
- Who was the first to throw a punch?
- What were the gravest consequences? What is still unresolved?



Families

- 5 families (Axton, Beckwith, Copeland, Digby, Elfer)
- Social structures
- Traits

















Costumes

- They underlined differences in status between different families
- They created unity within a single family









Trades, societies and circles

- Trades (immersion for two layers)
- Societies (historic aspect of the larp)
- Circles (free play)





Final thoughts

- Combo of techniques that are especially suitable for larp focused on
- Interpersonal relationships
- Shared memories
- Strong social hierarchies
- A choral, collective playstyle

Next project

Bunker 101

[https://bunker101.com
/index.php/en/](https://bunker101.com/index.php/en/)