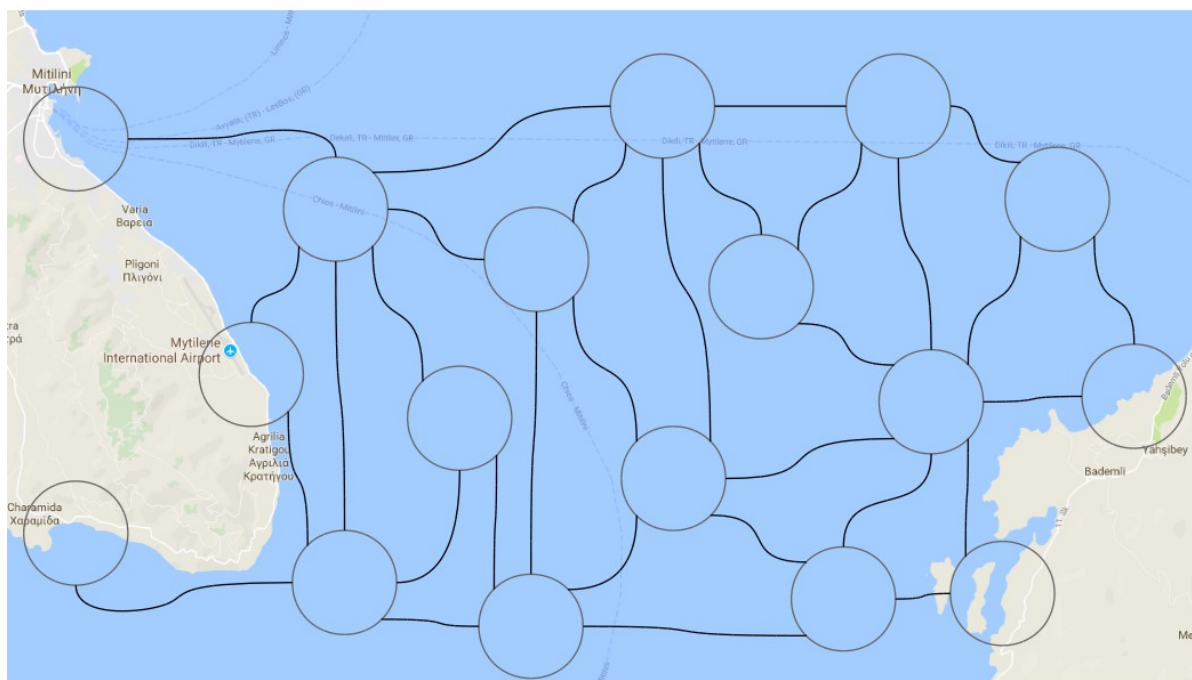


Odcinek 1: Z Turcji na Lesbos

Opowiadamy prawdę poprzez fikcyjne historie.
Sprawiamy, że ludzie mierzą się z rzeczywistością poprzez gry.

Gra i gracze

Volkerwanderung. Festung Europa. Balkan Trail. Turkey to Lesbos



Pre-prototype test gamefield. 3.08.2017. CC-BY-SA Volkerwanderung Game Collective

Ten odcinek opowiada historię łodzi z uchodźcami, która wypływa z wybrzeża Turcji i kieruje się na zachód, na grecką wyspę Mitiłini (Lesbos). Odcinek może być rozgrywany przez jednego lub dwóch graczy.

Gra dla dwóch graczy

- Gracz A próbuje powstrzymać łódź przed dotarciem do Lesbos, stawiając na jej drodze przeszkody. Każda przeszkoda powoduje uszkodzenie łodzi, skutecznie zabijając kilku uchodźców na pokładzie. Jeśli ostatni uchodźca zginie przed wylądowaniem na Lesbos,

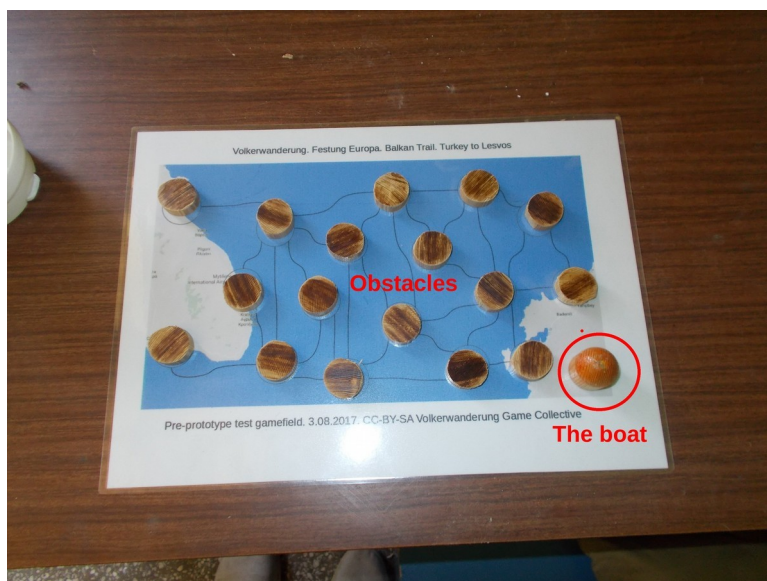
gracz A wygrywa.

- Gracz B próbuje doprowadzić łódź do Lesbos z przynajmniej jednym ocalałym na pokładzie. Oznacza to wykorzystanie punktów szczęścia na każdej przeszkodzie, aby uchronić uchodźców przed śmiercią.

Rozgrywka dla dwóch graczy

Otwarcie:

- Gracz A ustawia kilka przeszkód na mapie (w okrągłych miejscach). Nie ma obowiązku umieszczania wszystkich dostępnych przeszkód na raz. Przeszkody są umieszczane pustą stroną do góry, więc gracz B nie widzi, jaka jest wartość obrażeń.
- Gracz B dzieli dostępną liczbę żetonów pomiędzy dwie kategorie: punkty życia (liczba osób na pokładzie) i punkty szczęścia. Proporcji nie można zmienić w trakcie odcinka.



Obrót:

- Gracz B przypisuje dowolną liczbę punktów szczęścia do następnej przeszkody, odkładając żetony szczęścia na bok. Następnie obraca przeszkodę, aby sprawdzić poziom uszkodzeń. Jeśli poziom uszkodzeń jest niższy lub równy przydzielonej liczbie punktów szczęścia, łódź przesuwa się na przeszkodę, a wszystkie żetony szczęścia trafiają do wiaderka (opuszczają grę). Jeśli obrażenia są większe niż ilość szczęścia, różnica jest pokrywana przez żetony punktów życia. One również trafiają do wiaderka.
- Jeśli nie ma już dostępnych punktów życia (uchodźców na pokładzie), gracz B przegrał, a łódź jest uważana za zniszczoną. Jeśli pozostał przynajmniej jeden ocalały (punkt życia), gra toczy się dalej.
- Jeśli łódź wylądowała na Lesbos, gra kończy się w tym momencie i ogłaszany jest zwycięzca.
- Gdy gracz B wykona swój ruch, gracz A może umieścić na mapie jedną lub więcej przeszkód. Przeszkody są zawsze umieszczane pustą stroną do góry i po ich umieszczeniu nie można ich przesuwać.

Rozgrywka dla jednego gracza

W trybie dla jednego gracza gracz porusza się tylko łodzią. Zamiast gracza A, pojedynczy gracz umieszcza wszystkie przeszkody na mapie w losowy sposób, nie patrząc na liczby. Reszta rozgrywki pozostaje bez zmian.

Sprzęt do gier

Zarząd

Plansza do gry to rzeczywista mapa obszaru między Lesbos a wybrzeżem Turcji, z siecią połączonych ze sobą miejsc, tworzących szlaki morskie, którymi będzie podążać łódź.

Elementy przeszkód

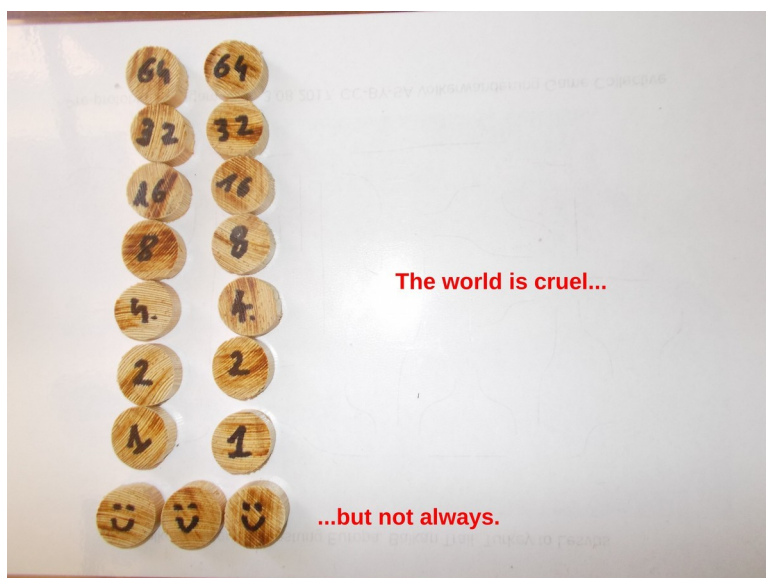
W późniejszej wersji przeszkody będą fabularne (rekiny, gangsterzy, patrol Frontexu, straż przybrzeżna, policja itp.) Na razie są one identyfikowane przez poziom zadawanych obrażeń (dwa zestawy, każdy o wartościach obrażeń 32,16,8,4,2 i 1 punkt plus trzy "kawałki łaski" o zerowych obrażeniach).

Element łodzi

Pojedynczy wyraźny element, symbol łodzi pełnej uchodźców.

Żetony, pojemnik na żetony i wiaderko

- W grze znajduje się 150 żetonów, które służą do liczenia punktów życia (uchodźców, którzy przeżyli na planszy) i szczęścia (potrzebnych do pokonania przeszkód bez śmierci uchodźców). Żetony są jednolite i gracz może zdecydować, jak podzielić je na te dwie kategorie.



Możemy więc mieć jednego uchodźcę ze 149 punktami szczęścia lub 150 uchodźców bez żadnego szczęścia. I wszystko pomiędzy.

- **Pudelko z żetonami** jest podzielone na dwie części: życie i szczęście. To tutaj trafiają żetony przed rozpoczęciem gry.
- **Wiadro** to pojemnik, do którego trafiają zużyte żetony. Jego pokrywa jest używana jako tymczasowy pojemnik na żetony, gdy kilka punktów szczęścia zostanie przydzielonych przed sprawdzeniem przeszkody.

Przyszły rozwój

Storyfication

Ogólnym celem projektu jest przekazanie pewnej wiadomości i doświadczenia za pomocą środków opowiadania historii, wykorzystując konwencję gry jako nośnik. Oznacza to dużo opowiadania historii, zarówno w warstwie wizualnej, jak i tekstowej, jako lektury towarzyszące i rozszerzone opisy elementów gry. Jak tylko przetestujemy i zatwierdzimy mechanikę gry, przyjdzie czas na opowiadanie historii. **Zasadą, której staramy się trzymać, jest mówienie prawdy poprzez fikcyjne historie i pozwalanie ludziom doświadczać rzeczywistości poprzez granie w grę.** Naszym celem jest danie tej szansy obu stronom: tym, którzy uważają, że uchodźcy powinni być akceptowani i wspierani jako ofiary (i, z założenia, moralnie lepsi od swoich oprawców) oraz tym, którzy uważają, że uchodźcy powinni zostać zatrzymani jako zagrożenie dla życia, wartości i spójności społecznej w Europie.

Ulepszenia przeszkód i ulepszenia łodzi

Jeśli testy wykażą, że jest to potrzebne, gracz A otrzyma możliwość ulepszenia swoich przeszkód. Może to być przydatne, jeśli wprowadzimy meta-narrację, pozwalając graczom na uruchomienie tego samego odcinka kilka razy, aby zwiększyć liczbę uchodźców czekających na Lesbos, aby wyruszyć na północ. Będzie to z pewnością przydatne dla meta-narracji.

Wzmacniacze łodzi mają również inną rolę. Istnieją historie uchodźców, które sugerują niemal boskie interwencje, w tym - dość archetypiczne w tradycji europejskiej - interwencje delfinów, pomagających ludziom na morzu.

Jako twórcy opowieści wierzymy, że powinniśmy nie tylko uhonorować te historie, ale także włączyć je do kanonu. Tworzymy

Kompletność informacji czy nie?

Próbując opowiedzieć prawdziwe historie, musimy zdecydować, w jaki sposób chcemy przekazać złożoność życia. Jakiś czas później będziemy w stanie odtworzyć złożoność poprzez samą liczbę

ludzkich (i nie tylko) graczy współtworzących rzeczywistość MMORPG, zarówno online, jak i w sieci.

w czasie rzeczywistym. W przypadku gry planszowej musimy to naśladować, wykorzystując czynniki losowe, niekompletne informacje lub jedno i drugie. W tej wersji, aby podkreślić nierówność między uchodźcami a establishmentem (UE i jej agentami), zdecydowaliśmy się wykorzystać nierówność informacji. Gracz A wie, jakie przeszkody (pod względem obrażeń) umieścił na mapie i gdzie. Może również umieszczać ich więcej w miarę postępów łodzi. Ponadto gracz A jest świadomy ilości punktów życia i szczęścia dostępnych dla gracza B. Mamy nadzieję, że testy gry pokażą nam, czy jest to właściwe. Zawsze możemy wprowadzić losowe testy, aby zrównoważyć ten rodzaj nierówności, ale uważam to za ostateczność.

Więcej odcinków i meta-historia

"The Balkan Trail" ma być kampanią średniej wielkości, przedstawiającą kluczowe etapy podróży uchodźców, tak jak miało to miejsce w 2015 roku, przez Grecję i Bałkany, do gościnnej wówczas granicy austriackiej. Zwracamy się do ludzi, którzy byli na miejscu podczas tego etapu (uchodźców i ich zwolenników), aby uzyskać ich pomoc w tworzeniu odpowiedniej narracji. Następnie spróbujemy przetłumaczyć je na język gry, skutecznie tworząc "mitologię" Szlaku Bałkańskiego. Podchodząc do problemu zgodnie z metodologią "oddolną", sprawimy, że gracz spojrzy na migrację jako na to, czym naprawdę jest: nie "kryzysem", ale zmianą tektoniczną, przekształcającą ludzką cywilizację.

Gra wideo

Volkerwanderung, jako projekt, ma na celu stworzenie rozległego świata online, zwanego MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game), aby przedstawić globalną rzeczywistość migracji, tak jak widzimy ją teraz (jeśli chcemy) i jak będziemy jej doświadczać przez nadchodzące dziesięciolecia. "The Balkan Trail" to dopiero pierwsze podejście, teaser, makieta. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, będziemy mogli rozpowszechnić go jako grę planszową, ale bardzo szybko powinien stać się pierwszą częścią epickiej serii gier wideo, ukazującej świat Festung Europa i tych, którzy byli w odpowiednim czasie i miejscu, aby stawić czoła jej powstaniu.

