



Odraz
tváře českého larpu

Sborník konference

Ročník 2008

Sborník konference Odras

Brno 2008

Obsah

| | | | |
|---|----|--|----|
| Předmluva | 5 | Vratko „vratko“ Vokál Erotika a intimita na LARP-e | 41 |
| Tomáš „Permon“ Kopeček Juraj „Fingalen“ Pšenák Narativistické postupy v larpu | 7 | František „Fjertil“ Špoutil Pravidlové systémy | 45 |
| Tomáš „Permon“ Kopeček Manifest M6 – komentář k prvnímu roku | 15 | Petr „Afri“ Müller Možnosti moderních technologií v larpu | 49 |
| Jaroslav „Bruuk“ Bašta Začátky prvních fantasy světů v Česku | 21 | Pavel „Lischai“ Gotthard Prezentace larpu v médiích | 55 |
| Michal „Mealiner“ Truhlář Práce s nováčky na larpu | 27 | Daniel „Khelben“ Bohovic Larp jako zrcadlo mytologických představ | 59 |
| Kateřina „Morgain“ Holendová Anna „Ester“ Miklasová Metody tvorby postavy a příprava hráče na roli | 31 | | |
| Jan „Erwin“ Žák Herní ekonomika | 35 | | |

Sborník

Publikováno v souvislosti s konferencí Odras v Brně v roce 2008.

Redakce:
Pavel „Lischai“ Gotthard

Korektury:
Lucie „Beannshie“ Vaškeová
Radka „Degu“ Zounková
Pavel „Lischai“ Gotthard

Design a sazba:
Pavel „Lorgan“ Hamřík (<http://www.hmd.cz>)

Konference Odras

web: <http://www.odraz.org>
email: info@odraz.org

Předmluva

Odras 2008 je první akcí svého druhu v České republice. Už dříve tu samozřejmě byly různé přednášky, workshopy nebo semináře pro organizátory; nicméně myšlenka komplexní larpové konference je nová.

Nové často byly i věci, se kterými jsme se během přípravy Odrasu potýkali. Vymezování jeho formátu, hledání vhodného programu a s tím i související polemiky o vymezení larpu vůči zážitkovým akcím, divadlu nebo třeba dřevárnám. My sami jsme v tom všem složitě hledali společný názor.

Alé to je pochopitelné. Larp je totiž příliš mladý pojem na to, aby byl usazen. Průběžně se s ním smýkla na jednu či druhou stranu tak, jak si sama komunita larpových tvůrců hledá cesty k různým podobám a směrům larpu.

Vám se právě teď do rukou dostává sborník konference, jejímž cílem bylo odrazit na společnou plavbu po moři odlišných a svébytných přístupů k larpu. Jsou zde, kromě jiného, uveřejněny především zkrácené verze nejnosnějších přednášek, které se na Odrase objevily. Hlavním úkolem tohoto sborníku však je, aby i po čase odrážel stav české (a slovenské) larpové scény v roce 2008.

Důvodem pro zorganizování této konference nebyla jenom snaha o sdílení zkušeností nebo touha po diskusi. Odras je také impulsem k rozvoji české larpové scény. K tomu, aby vznikaly lepší a kvalitnější larp, aby se tento fenomén někde vyvíjel a ukotvoval v povědomí nezainteresovaných lidí, je také potřeba, aby nějakým směrem rostla i komunita nás – larpových hráčů a organizátorů.

Doufáme, že se Odras stane každoroční příležitostí právě pro tohle vzájemné setkávání, diskutování a nabírání nových sil pro tvorbu larpů. A snad za pět let někdo řekne, že všechno, co bylo letos na Odrase řečeno, je překonáno. To bude totiž znamenat, že jsme skutečně odrazili od břehu a někam plujeme.

Pavel „Lischai“ Gotthard

Tomáš „Permon“ Kopeček

Larpový teoretik hledající hranice žánru a jeho hlubší smysl. K larpu se propracoval od stolních RPG, přes bitvy a družinovky. V českém larpu se pohybuje téměř od jeho počátků.

Po tvůrčí stránce se realizuje zejména coby člen skupiny Veselý Kopeček. Inspiraci nezdřídka nachází v zahraničním larpu a to zejména ve skandinávském arthausu, jehož je také zaníceným propagátorem.

Juraj „Fingalen“ Pšenák

Příležitostný organizátor a teoretik, doktorand na FF MU v Brně, kde se na katedře etnologie věnuje výzkumu společenských aspektů rolových her. Příznivec narativismu ve stolových RPG zkoumající možnosti implementace podobných prvků do larpů. Organizátor hry Příběhy Mrtvé vrány. V minulosti se podílel na formování bratislavské larpové komunity a jejím propojení s ČR.

Tomáš „Permon“ Kopeček Juraj „Fingalen“ Pšenák

Narativistické postupy v larpu

Donedávna bylo celkem běžné propagovat v podstatě libovolný larp „působivou atmosférou, důrazem na roleplaying a silným příběhem“. Tyto charakteristiky se časem staly univerzálním lákadlem a skutečnost, že za sebou skrývaly celou škálu her, herních přístupů a systémů, z nich nakonec udělala prázdná, nic neříkající klišé. Nicméně hráči stejně jako organizátoři časem zjistili, že rozdílné hráčské motivace a přístupy jsou mnohdy neslučitelné a nevedou k uspokojivému výsledku. Pokud se například ve hře setká čistokrevný „powerplayer“ s „hercem“, ve výsledku se nebaví ani jeden z nich. Mnozí organizátoři se tak rozhodli „filtrovat“ hráče na základě toho, oč ve hře skutečně půjde. Hráč získal možnost rozhodnout se, zda jej láká hra zaměřená na politické intriky, rozvoj a zlepšování postavy, propracovanost kostýmů atd. a organizátor měl alespoň nějakou záruku, že se mu při hře nesetkají lidé s diametrálně odlišnými očekáváními, jejichž vzájemná nekompatibilita by vedla jen k všestranné frustraci. Uvědomění

si rozmanitých aspektů larpu a zdůraznění těch, které jsou pro hru důležité, znamenalo, či spíše v ideálním případě mělo znamenat zlepšení hráčského zážitku.

V nejšířším pojetí je možno sledovat v současných českých larpech dva základní herní přístupy. Prvým z nich vnímá LARP jako hru – „game“. Staví na kompetitivních aspektech a snaží se je rozvíjet. Zážitek hráčů je postavený na překonávání výzev. A to ať už jde o zápolení s hrou samou (např. svět se řítí do záhuby a hráči se snaží zastavit blížící se zkázu) či s jinými hráči snažícími se dosáhnout cílů svých postav (lovec se snaží vypátrat králova vraha, ten mu naopak uniká a zároveň se snaží usmrtit i ostatní členy královské rodiny). Hráčovou prvořadou motivací je naplnění herních cílů své postavy za pomoci maximálního využití prostředků, které mu herní systém nabízí. Tyto systémy se často vyznačují snahou o vyváženost, aby byl konflikt vyrovnaný, stejně jako o použití mechanismů reagujících na nárůst schopností postav. Ty mají za úlohu

udržovat nejistotu o schopnostech soupeře a nutit hráče stále se zdokonalovat a udržovat s nimi krok.

Druhým výrazným přístupem klade důraz na hru ve významy „play“ – dramatické ztvárnění postav. Přesvědčivá simulace světa a zároveň přesvědčivé herecké výkony jsou oceňovanou kvalitou hry a hráčů, jsou prostředkem k dosáhnutí cíle i cílem samotným. Věrohodnosti zároveň může pomáhat časté využívání přesných rekvizit a kvalitních kostýmů. Living fantasy, historické rekonstrukce apod. jsou zřejmě nejvýraznějšími projevy tohoto proudu. Jen zřídka se v českých larpech objevují mechanismy, které by přímo podporovaly a rozvíjely kvalitní hraní v tomto smyslu.

Narativismus je další z takových přístupů, který zatím v českých larpech téměř úplně absentuje. Klade důraz na budování příběhu rozvíjejícího určitou premisu – hlavní myšlenku. Tedy například to, co odlišuje řečneme kroniky Dragon-



lance od libovolné povídky od Sapkowskiého. V pojetí narativismu není dobrý příběh jen plynulým sledem scén točících se okolo určitých protagonistů. Musí rozvíjet určitou ideu, hledat odpověď na otázku, řešit některá morální dilemata. Hráč proto nesleduje hru očima postavy ale očima diváka. Postava je tak jen jakýmsi nástrojem, který je používán k rozvinutí myšlenky.

Není možné říci, který z přístupů je lepší a který horší. Navzdory jasnému vymezení mohou jednotlivé přístupy koexistovat v rámci jediné hry a nejednou se i úspěšně doplňovat. Obvyčejně však jeden aspekt převažuje a tvůrci hry se jej záměrně snaží rozvíjet.

Vzhledem k faktické absenci narativistického přístupu v českých larpch jsme si položili otázku, jaké prvky by bylo možné do larpů zapojit, jaká úskalí to může přinést a zda je to vůbec možné. Na následujících řádcích načrtneme koncept toho, co považujeme za narativismus v larpu a poté popíšeme a zanalyzujeme naše praktické pokusy. Ty jsme realizovali formou tří několikahodinových workshopů s týdenními odstupy, které se odehrály v březnu 2008 a kterých se účastnilo 5 – 7 hráčů na sezení (celkem 11 lidí, z kterých měl každý alespoň minimální zkušenost s hraním larpů).

Jak již bylo řečeno, narativismus je přístup

zaměřený na tvorbu příběhu rozvíjejícího tzv. premisu. Premisa hry je obvykle stanovena před hrou, řídceji vzniká až v průběhu hry. Hra nese jednu společnou premisu, kterou svojí hrou rozvíjejí všichni hráči. Občas jsou také přítomny vedlejší premisy zaměřené na jednotlivé postavy. Premisa bývá formulována jako otevřená otázka, která má být příběhem zodpovězena. Příkladem může být: „*Kam až člověk dokáže zajít v honbě za majetkem?*“, „*Co všechno je člověk ochoten podstoupit pro rozvoj vědy?*“, „*Za jakých okolností je člověk schopen zradit své blízké?*“ apod. Všichni zúčastnění se zaměřují na premisu a snaží se dostávat své postavy do konfliktů a situací, které vedou k řešení dané otázky. Je tedy zřejmé, že s premisami, které mají být rozvíjeny, musejí být hráči obeznámeni předem. Příběh či příběhy, které narativistická hra rozvíjí, by měly být sdílené všemi účastníky. Záměrem není hrát si na vlastním písečku a prožívat svůj příběh niterně. Z toho ostatní nic nemají.

Je tedy zřejmé, že do tvořivého procesu musí vstupovat všichni hráči a zároveň se podílet na stavbě příběhu více než jen prostřednictvím rozhodnutí a chování se vlastní postavy. Musejí být autory, režiséry, a to i přesto, že samotný závěr, resp. výsledek konfliktů nesmí být dopředu znám (v opačném případě by šlo o divadlo, ne o larp¹). Pokud mají hráči tvořivě přistupovat ke hře i nad rámec ztvárnění svých postav, musí

často opouštět rovinu svých postav (hraní IC – in-character) a vnímat hru zvenčí (OOC – out-of-character). Musejí přemýšlet jako hráči a ne jako postavy. Pokud tedy myšlenku hry podpoří vystavení vlastní postavy evidentně nevýhodné situaci, nelze brát ohled na to, co by chtěla postava, a hrát podle toho. Narativistické hraní je tedy obvykle neslučitelné s imerzivním hraním (tedy ve stavu „ponoření se“ do postavy) a celkově s hraním v tzv. hereckém postoji (tedy hraním tak, že motivace vlastní postavy mají přednost před vlastními motivacemi hráče).

Kolektivní tvorba příběhu s sebou nese nemalé množství úskalí a problémů. Individuální vklad hráče do sdíleného prostoru představ (např. zasahování do něho či tvorba herních reálií) musí zaznamenat všichni hráči. V opačném případě se může velmi lehce stát, že jsou do hry nezávisle na sobě vneseny protichůdné skutečnosti, čímž vzniká zřejmý problém. Právě to se stává zřejmě nejvýznamnějším problémem při zakomponovávání narativistických prvků do larpu. Jednou z možností řešení je dočasné vystoupení z postavy a předání relevantních informací v metaherní (dále MG – metagame) rovině. Tedy rovině týkající se hry, ale čistě z pohledu hráčů, ne ztvářovaných postav.

Ve snaze najít zajímavé a potenciálně využitelné narativistické prvky je jednou z možných cest

sáhnot k různým mechanikám podporujícím stavbu příběhu používaných ve stolních RPG, vvrámcí kterých je tato rovina hraní už mnoho let známá a rozvíjená. Mechaniky vycházejí z předpokladu, že hráčům nesmí být upírána volnost, že výsledky konfliktů nejsou přednastavené a dopředu určené. Proto jsme vybrali několik herních prvků, které podporují hráče ve stavbě silného příběhu, a pokusili jsme se vyzkoušet, zda a jak by byly použitelné v larpu. Některé prvky stručně popíšeme zde, k jiným se dostaneme až v popisu našich tvořivých dílen.

Silný příběh se točí okolo výrazných postav. V málokterém příběhu mají všechny postavy stejně významnou úlohu. Některé jsou nosné, cílem jiných je dokreslovat příběh rozmanitostí vlastností a situací, v kterých se vyskytují. Různou důležitost postav však rozhodně není možné ztotožňovat s důležitostí hráčů. Naopak – každý hráč by měl mít stejné pravomoce podílet se na příběhu, rozvíjet jej a usměrňovat. A to i když jsou „hlavními“ protagonisty jiné postavy. Možnou cestou k eliminaci pocitu nedůležitosti u hráčů vedlejších postav může být fyzická nepřítomnost klíčového hrdiny ve scéně (např. je jen pozorovatelem, který se na základě odehraného vyvíjí a dějově posouvá), nebo jeho ztvárnění hráčem (organizátorem?), který ale na samotný chod příběhu nemá žádný vliv, v podstatě se jen řídí rozhodnutími ostatních hráčů.

S posunem příběhu často souvisí vývoj protagonistů. Vývojem nemyslíme růst jejich schopností

a úrovní, ale spíše posun dějový. Ze starostlivého otce se stává pomstychtivý lovec, z pomstychtivého lovce unavený stařec neschopný naplnit svůj cíl a posléze možná unavený stařec hrdinně umírající za svoji pomstu právě ve chvíli, kdy již chtěl rezignovaně přijmout neúspěch.

Postavy se v příběhu formují podle scén, kterými procházejí, a tento posun je leckdy zajímavé mechanicky podchytit, popsat a přenést zpět do hry.

Formování postav zabezpečují tzv. konflikty. Situace, které jsou vypjaté a jejichž výsledkem se přímo týká dalšího vývoje protagonisty. Pro nevěrného manžela může být zajímavým konfliktem rozhovor s podezřívavou sousedkou, která byla svědkem jeho prohrěšku, stejně jako samotné odhalení před manželkou. Naproti tomu konflikt o tom, zda se mu podaří na trhu koupit hrušky za čtyřicet korun nebo usmlouvat třicet pět, je pro příběh nedůležitý a nepodstatný. Klíčové konflikty by měly být výrazné právě proto, že ony jsou hlavním dějotvorným činitelem a jejich výsledky by se měly odrazit jak ve vývoji protagonistů, tak i v dalším směřování příběhu.

Z předcházejícího úseku nepřímo vyplývá, že pro hru postavenou na příběhu jsou důležité scény a konflikty související s premisou a rozvíjející ji. Ostatní jsou zbytečné a je vhodné se jim vyhnout. Jednoduše proto, že činí příběh plytkým – odklání pozornost od podstatného. Koho by bavilo číst dvě stě stran o tom, jak Frodo cestou

k Hoře osudu projde sto mil a kromě toho, že si se Samem vymění několik vět o počasí, dvakrát si sednou, aby si oddechli, vymočili se a napili, se nestane nic? Není důležité zachovávat striktní kontinuitu děje. Důležité je budovat zajímavé scény. Pokud vidím, že se scéna stává suchou a prázdňou, zastavím ji a upřu pozornost na jinou událost, která se klidně může odehrávat o pár hodin, dní či let později.

Poslední věcí, která dělá dobrý příběh, je silný konec. Je vhodné, když děj vygraduje a vyústí do závěru poskytujícího či navrhuujícího odpovědi na otázku danou premisou. Pokud děj vyvrcholí tehdy, když vývoj protagonisty dospěje k určitému výraznému posunu, kdy dosáhne cíle či ho naopak definitivně ztratí, to vše jsou dobré důvody k ukončení hry. A to bez ohledu na to, jestli hrajeme tři hodiny a plánovali jsme hrát další čtyři. Zážitek bude určitě uspokojivější, než pokud bychom nechali další hodinu hru plynout a nosnou myšlenku bychom v plytkém ději postupně ztratili.

Možných technik je samozřejmě více a poskytnout jejich vyčerpávající přehled je nemožné. Navíc by to mohlo vzít radost tvůrcům, kteří sami chtějí nacházet vlastní cesty a rozvíjet vlastní myšlenky. Na následujících stranách tak poskytneme přehled toho, jaké narativistické prvky jsme se pokusili do hry implementovat a jak to celé dopadlo.



Narativistické postupy

– testovací část

V poli našeho zájmu se objevily některé mechaniky, které jsme považovali za nejjednodušejí převeditelné do larpu. Než bychom dlouze popisovali jejich motivaci a historii, raději uvedeme modelové příklady. Ostatně zasvěcený čtenář kořeny jistě pozná.

Zastavení první – karetní systém a dědečkova závěť

První seance měla vyzkoušet systém, kdy mohou být do hrané situace vnášeny zcela nové prvky v jejím průběhu. Extrémním řešením by například bylo to, že cokoliv by hráč řekl, by od té chvíle byla pravda. Kromě toho, že takové řešení přímo hrozí přebujelostí sdílené reality, nedává možnosti využívat lhaní, zastírání či nejasné vyjadřování. Tomuto lze samozřejmě čelit jinými mechanismy, nicméně naší cestou bylo omezení naračnických pravomocí jednotlivých hráčů.

Cíle:

1. Omezit naračnické pravomoce jednotlivých postav tak, aby se navzájem nenarušovaly a aby zároveň udržely jednotný prostor sdílených představ
2. Formalizovat doménu naračnických práv jednotlivých postav
3. Zavést nějakou formu ocenění hry jednotlivých hráčů

Hra se odehrávala jako jedna dlouhá nepřetržitá scéna. MG prvky byly zakomponovány tak, aby hru vůbec nepřerušovaly. Modelová scéna byla nastavena tak, že na staré rodinné sídlo přijíždí členové rodiny, jelikož je umírající děd sezval k vyřešení závěti. Majordomus je postupně uvádí do salónu, kde na sebe postavy následně vytahují různou špinu a snaží se naklonit dědečka na svou stranu.

Jednotlivé postavy byly definovány pouze dvěma stručnými charakteristikami: motivací a charakteristickým rysem (distinctive feature). Od každého uvedu jeden příklad:

Motivace: Jde to o to, aby jedna z postav nezískala větší podíl než ty. Raději ji zničíš, než aby dopadla lépe než ty.

Char. rys: Vždy víš všechno lépe než ostatní. Zejména, když o daném problému nevíš vůbec nic.

Kombinace těchto charakteristik byly náhodné. Kromě nich hráči obdrželi sadu čtyř (náhodných) karet. Ty tvořily hlavní mechanismus tvorby příběhu. Libovolný hráč měl možnost kdykoliv během hry vnést do příběhu nový faktický prvek. Zvedl kartu a vše, co řekl během držení karty se stávalo faktem. Byl to rozvedený popis toho, co bylo napsáno na kartě. Např. s pomocí karty předmět – deník z dětství jedné z postav, mohl popsat, kde k tomuto deníku přišel, které z postav patří a co se v něm píše. V této typické situaci tak uváděl ve skutečnost prvky ze života jiné postavy. Nejen její hráč, ale celý kolektiv pak

musel tuto skutečnost přijmout jako nový fakt a dále ji zapracovat do děje. Po použití karty tuto vyhazuje a dobírá si další. Každý hráč má tedy dispozici stále dostatek karet na výběr.

V případě, že by se některému hráči nově nastolená informace výrazně nezamlouvala, může ji „přebít“ použitím jiných dvou (tři, čtyř, ...) karet. Po takovém zahrání by si ovšem dobral opět pouze jednu kartu – snižoval by tak své možnosti pro další hru.

Karty byly rozděleny do následujících skupin:

- předmět – karta popisující předmět, který se může ve hře nově vyskytnout (*závěť, pistole, deník, citlivé fotografie, ukradený šperk, soudní předvolání, atd.*)
- vzpomínka – karta, která obsahuje vzpomínku zahrnující některou z postav (*Jedna z postav ti dluží velký finanční obnos. Jedna z postav je dealer, od kterého nakupuješ drogy pro vlastní potřebu. Máš nevyčíslenou chorobu a jedna z postav o tom ví. Atd.*)
- kontakt – vnější vstup do hry buď formou telefonátu nebo příchodu CP (*Znáš dívku, která je ochotná sehrát scénu jako něčí falešná milenka. Znáš šéfa jedné z postav. Může mu po telefonu pěkně zatopit. Znáš vyhlášeného surovce. Jistě umí někomu zdůraznit a vyargumentovat tvůj názor.*)
- událost – tyto karty se v doplňovací balíčku vyskytovaly pouze tři a měly sloužit k určité gradaci a následně k ukončení scény. Hráč, který si je vytáhl, je byl povinen



okamžitě vnést do hry. Tyto karty byly do balíčku doplněny na určená místa podle potřeb dějové gradace. (*Dědeček ti telefonuje. Objevil jsi dědečkovu mrtvé tělo. Já jsem zabil dědečka – s pravdou ven.*)

Kromě tohoto základního mechanismu byl zkoušen ještě doplňující – hodnocení přínosu jednotlivých hráčů ostatními. Každý měl na počátku tři žetony, které mohl věnovat jinému hráči jako odměnu za jeho přínos hry (tvorbě příběhu, RP apod.) Každý hráč také mohl za tři jím získané žetony získat další kartu navíc.

Více mechanismů tato úvodní hra neobsahovala. Navíc byla formulována premisa: „Ukažte v příběhu, kam až může člověk zajít pro získání bohatství.“

Vlastní hra začínala váhavě, neboť jednotlivé postavy netušily, jaké mezi nimi jsou vztahy. Docházelo tedy k nevhodným situacím typu: Matko, toto je váš syn. Po začátku hry se pomalu začínaly využívat karty, které zhruba do poloviny hry měly vcelku žádaný efekt – přinášely rychle nové prvky do příběhu a obohacovaly jej. Postupně se však frekvence jejich využívání zvyšovala a začínala tvořit výrazně nepřehlednou situaci. Hlavním problémem hry tak bylo, že se pomocí karet otevíralo mnoho potenciálních konfliktů, většina z nich však zůstávala otevřená. Mnohé z nich byly zapomenuty pouze proto, že přišla informace nová a ještě více zdrcující než ty předchozí. Nepřehlednost vedla až k tomu, že dědečkova smrt byla vnímána jako něco zcela

podružného a nedůležitého. Ke konci již hra připomínala závěr některé ze zmatených situačních komedií a zcela opustila premisu. Ukazovala se výrazná tendence „nabalování“ hry na význačné protagonisty.

Vyhodnocení jednotlivých prvků:

- Popis postavy – ukázalo se, že přítomnost pasivních a pasivizujících motivací a char. rysů je krajně nevhodná. Dotčené postavy mají velký problém se zapojit do aktivně se rozvíjející hry. Příkladem budiž např.: *Motivace – je ti úplně jedno, jak to dopadne s dědicstvím. Přišel ses bavit pachtěním ostatních, char. rys – máš strach z konfliktů. Jakýkoliv počínající konflikt se snažíš aktivně utišit.*
- Předměty – zřejmě nejméně problémová část. Nicméně i její přínos k rozvoji příběhu byl nejmenší.
- Vzpomínky – kromě jejich nadměrného množství (resp. jejich nadměrným užitím díky krátkému testovacímu formátu) zřejmě nepřinášely větší problémy. Jiné by to bylo v reálném nasazení, kde by všichni hráči nemuseli mít přístup k aktuálnímu „kodexu reality“. Mohlo by pak často docházet k rozporům v interpretaci sdíleného herního světa. Z toho vyplývá i další závěr – karty tohoto typu by měly zahrnovat jedinou jinou postavu. Těto postavě může hráč karty jednoznačně vysvětlit, jaká je nová realita, a oba účastníci tak mohou šířit stejnou verzi dané události.

- Kontakty – z větší části nevyužité, hráči je považovali za poměrně nevýznamné a neschopné příliš ovlivnit hru samu.
- Události – prokázaly se jako dostatečný prvek dramaturgie příběhu. Hráči tyto události bez problémů akceptovali a začleňovali do aktuálního dění.
- Premisa – díky degradaci hry ve frašku se premisa zcela ztratila a hráči nebyli dostatečně motivováni se jí věnovat. Výsledný příběh pak byl spíše zmateným sledem událostí než uceleným příběhem s jasnou dějovou linií.
- Hodnocení hráčů – zejména díky rychlému tempu hry byla tato možnost téměř nevyužita. Někteří hráči své žetony využili těsně po hře, aby alespoň zhodnotili dojem z ostatních.

Celkově lze říci, že dané postupy jsou využitelné, ovšem ve výrazně řidší míře než v testovací hře (k použití karty docházelo častěji než jednou za pět minut). Jako podpůrný mechanismus je použití karet poměrně dobře představitelné. Omezení naračních práv je zde dostatečné a nevzbuzuje pochybnosti o sdíleném prostoru představ mezi ostatními hráči.

Zastavení druhé – stříhy scén a Kukaččí hnízdo

Druhý test byl koncipován s tím, že tentokrát se nebudeme vyhybat přerušování scén, naopak budeme tento prvek podporovat. Přerušování scén zde mělo ztuhit dramatickost scén omeze-

ním na menší časový prostor. Dějově nezajímavé meziscény tak mohly být vypuštěny a nahrazeny MG rozhodováním o dalším vývoji děje.

Cíle:

1. Dynamický vývoj postav
2. Iniciační konce hry
3. Plánování scén
4. Oddělení scény vs. MG

Hra se tentokrát odehrávala v prostředí psychiatrické léčebny. Postavy tak byly rozděleny na dvě ostře ohraničené skupiny – pacienti a ošetřovatelé. Primárním cílem pacientů bylo dovést příběh k takovému vyústění, které by vedlo k jejich odchodu z léčebny. A to ať už pozitivně (např. se pacientovi podaří dokázat, že je zde neprávem, je zcela zdrav a lékaři mu umožní odchod) či negativně (špatné zacházení jej dožene k sebevraždě). Podobně cíle ošetřovatelů byly zaměřeny na osobní prospěch, případně na to, aby vše zůstalo ve stavu, v jakém to bylo na počátku hry.

Vývoj postav byl determinován dvoupólovou stupnicí (o sedmi polohách), která vznikla na základě primárního cíle. Tedy u příkladu pacienta stupnice vedla od úspěšného opuštění nemocnice přes setrvalý stav až k tragickému konci. Cílem hráče (nikoliv postavy) bylo dosáhnout na této stupnici extrému, který se mu více zamlouval.

Prostředkem posuvu byly vyhocené konflikty během hry, které měly nějaký vztah k ose postav. Došlo-li k takovému konfliktu, byla

scéna přerušena (zhasnutí světlo, sesednutí se do kruhu) a hráč následně obhájil, v čem je pro jeho postavu daný konflikt významný. Pokud byl konflikt ostatními přijat jako významný, přešlo se k další části, kdy každý hráč (kromě účastníků konfliktu) podpořil jednu ze stran kartou s hodnotou 0 – 5 bodů. Ta strana, která dosáhla větší součet bodů, konflikt vyhrála. Následně se zjistilo, který hráč dal nejnižší a který nejvyšší hodnotu. Ten s nejnižší pak rozhodoval, zda pro některého účastníka konfliktu byl tento významnější. Pokud takto určil, zvolená postava se na své stupnici posunula o dva body ve směru výhra-prohra, zatímco druhá postava pouze o jeden bod opačným směrem. V tuto chvíli poražený odvyprávěl, jak celý konflikt dopadl, s tím, že bral ohled na význam konfliktu a výsledné posuvy. Na závěr se ujal slova hráč, který hlasoval nejvyšší hodnotou. Popsal dostatečně výchozí situaci následně scény včetně případného popisu účastníků se CP. Scéna mohla následovat chronologicky bezprostředně za předcházející či naopak i o několik let později. Následně se odehrála další scéna, která opět byla ukončena až dalším významným konfliktem. S vyhlašovaním konfliktů souvisela drobná pravidla typu: Konflikt nemůže nastat dříve než určitou dobu po zahájení scény (simulováno měnicí se hudbou), Postavy, které se zúčastnily minulého konfliktu, nemohou vyvolat nový apod.

Hra sama byla vyváženější než předchozí, pozornost nebyla tolik zaměřena na význačné hráče, příběh byl víceméně rovnoměrně distribuován

mezi všechny. Možnosti mechanik nebyly zcela rozvinuty zejména díky nezkušenosti hráčů s velkými naračnými pravomocemi.

Zastavení třetí – jediný protagonistu ztracený na divokém západě

Třetí pokusný larp byl zaměřen zejména na jistou deprotagonizaci postav. Fokus zde neměl být upřen na žádnou z hráčských postav ale na jakési CP, okolo kterého se celý příběh točí. Hráčské postavy naopak vystupovaly jako doplňkové a podpůrné. Tvořily tak vlastně jeden ucelený příběh zaměřený na vývoj postavy, který mohli ovlivňovat jen nepřímo. Ze stejného důvodu měli hráči jistou možnost „přepínat“ mezi dvěma postavami podle vhodnosti jejich zařazení do scény.

Cíle:

1. Hlavní fokus mimo hráčské postavy
2. Jiný typ rozdělení MG rolí

Tentokrát se hra odehrávala v prostředí divokého západu. Do vesnice přichází indiánský chlapec a místní bílá populace se jej snaží přesvědčit k jistému životnímu postoji. Každý z hráčů ztělesňoval jistý aspekt (kriminální úpadek vs. uvědomělá disciplinovanost, morální úpadek vs. morální kvality, indiánské kořeny) a působil tak na zbývajícího hráče, který měl roli onoho indiánského dítěte. Jednotlivé scény byly opět řazeny chronologicky, i když tentokrát s větším časovým odstupem. Scéna se uzavírala konfliktem, který byl pro některou z postav významný, stejně jako



v předchozím případě.

V rámci konfliktu byla pevně určena role návrháře další scény (cyklicky předávaná). V pořadí od něj si jednotliví hráči vybírali ze zbylých rolí:

- Dobrání karty – hráč nemá na aktuální ani následnou scénu žádný vliv, ale může získat kartu opravňující jej k pozdějším změnám
- Aplikace karty – hráč může použít kartu k tomu, aby nastolil některé výchozí podmínky pro scénu. Návrhář je pak povinen tento prvek začlenit (např. lokace, CP, časové období apod.)
- Modifikace scény po popisu – role opravňuje hráče k tomu, aby po vyloučení návrhu scény přidal jednoduchou informaci, která není v rozporu s původním návrhem. Nebylo-li například uvedeno místo, kde se scéna odehrává, může je doplnit apod.
- Výměna postavy – hráč s touto rolí může ihned změnit svoji postavu nebo si tuto výhodu ponechat do některé další MG scény.

Hra mohla skončit dvěma způsoby. Buď se ovlivňovaná postava dostane do některého z extrémů nebo proběhnou všechny scény (kvůli posouvání návrháře bylo možné hrát pouze násobky počtu hráčů).

Testovací hra však ukázala významné problémy této koncepce a tudíž byla ukončena předčasně. Kumulace děje kolem jediné postavy nepřinesla očekávaný užitek. Místo toho způsobovala scény,

kdy se všichni snažili přímo působit na protagonistu. Scény tak působily strnule a spíše jako fronta na něj. Výsledný dojem ze hry pak působil velmi nevalně. Sice se podařilo poměrně rychle rozpracovat herní prostředí, ale toto následně nebylo příliš využito a podobných výsledků by bylo možné bez problémů dosáhnout i bez použití takovéto mechaniky.

Závěr

Testované hry ukázaly jisté možnosti použitých mechanismů. V podstatě s výjimkou poslední hry je lze hodnotit kladně. Zejména přistoupíme-li k představě, že by v reálné hře nebyly konflikty nahuštěny na malém časovém úseku, ale byly by rovnoměrně rozloženy např. do celého dne. Pak jsou tyto postupy zřejmě aplikovatelné. Největší potenciál je možno vysledovat v jejich použití jako doplňkových mechanik, které by měly za cíl nedopustit, aby se objevila dějově zcela hluchá místa. Výrazné problémy celého přístupu se v reálném nasazení týkají zejména udržení konzistence sdíleného prostoru představ hráčů. Nově vnášené informace nemají dostatečně transparentní mechanismus rozšiřování („pravda“ vs. „realita“). Pravděpodobně však lze navrhnout komplexní systém, který by tyto nedostatky odstranil a umožnil tak jejich nasazení pro širší hráčský kolektiv.

Tomáš „Permon“ Kopeček

Manifest M6 – komentář k prvnímu roku

Letům 1999 – 2001 se v jistých kruzích říká „years of manifestos“ – roky manifestů. Odráží to stav skandinávské larpové komunity v té době. Hlavní proud byl nasycen fantasy larpem generovanými podle jediné šablony s mnoha nešvary. Pokrokovější organizátoři cítili potřebu se vůči těmto larpům a zejména vůči jejich (mnohdy nepřilíh kvalitnímu) návrhu vymezit. Začaly tak jeden po druhém vznikat manifesty podporující různé typy larpů a přístupu k jejich hraní, které zahrnovaly jak organizátorské, tak hráčské přístupy. Během několika let se tak vyrobily *Dogma 99*, *Key Manifesto*, *Manifesto of Turku school* a další. Manifesty splnily svůj účel – vyprovokovaly komunitu k diskusi na téma design hry a hráčům ukázaly, co od organizátorů těchto her lze čekat.

O pět let později jsme do podobné situace dospěli i my. Zřejmě prvním formalizovaným manifestem je *Manifest Living fantasy*, jeho zaměření je dáno již samotným názvem a tak nenaplnil představy mnoha organizátorů o otázkách, ke kterým se chtěli vyjádřit o ni. V rámci

setkání *Moorcon 2006*, jehož částí byla i diskuze mezi organizátory městských a komorních larpů z Brna, Prahy, Č. Budějovic a Písku, se zformoval manifest M6, který měl formulovat jisté společné aspekty her těchto organizátorů a podpořit vznik nových her postavených na zde deklarovaných záměrech. Výsledkem diskuze bylo šest základních bodů, které se jeví jako široce akceptovatelné.

Cíle se daly rozdělit zhruba na dvě skupiny. První část se snaží popsat „jistý“ druh her. Popsat tedy společné principy, na kterých tyto hry stojí a které považují za důležité. Druhá skupina se do jisté míry prolíná s první a snaží se „zprůhlednit“ hru pro hráče. Hráč, který se zajímá o hru s logem M6 bude mít alespoň hrubou představu, s jakými cíli organizátoři hru tvořili a zároveň přistoupí na jistou vlastní zodpovědnost.

Finální text manifestu byl uveřejněn ke konci roku 2006. První larpové hlásící se k tomuto manifestu tak proběhly až v roce 2007. Jednalo se

o dvě středně velké městské hry (*Hrana*, *Stezky krve*), sedm komorních larpů a jedna cross-overová hra (*Půlnoční cirkus*). Většina komorních larpů byla hrána v několika reprízách – celkem tedy proběhlo asi dvacet běhů těchto her. Tento (již relativně velký) vzorek poskytl prostor ke zhodnocení dopadů manifestu.

Již samotný fakt, že se za rok objevilo deset her, stojí za povšimnutí. Smutnějším faktem je, že pouze jediný larp byl zatím vyprodukován týmem neobsahujícím signatáře M6. Za malým rozšířením manifestu stojí několik významných důvodů:

1. Nejasnost v interpretaci některých bodů
2. Nejasnost v cílech manifestu
3. Nejasnost v možnostech užití manifestu

První bod se ukazuje jako zřejmě nejzávažnější. Jak hráči, tak organizátoři nemají jasno v tom, jak některé body interpretovat a jak striktně se jich držet. Tyto problémy jsou vidět i v jednotlivých

hráč.

Bod jedna používá formulaci: *Role má ve hře své nezaměnitelné místo a spolu s ostatními vytváří provázaný celek*. Zejména velké larpů měly tendenci tento bod více či méně porušovat a používaly generické postavy. V případě *Hrany* byl tento prvek vidět poměrně zřejmě. Existenci tohoto problému v larpu si můžeme demonstrovat odpovědí na otázku: Pokud se hráč rozhodne hru v libovolném okamžiku opustit – bude to mít vliv na hru jako celek? Pokud odpovíme, že nikoliv, pak velmi pravděpodobně hra porušuje první bod – tento hráč nemá své nezaměnitelné místo a zřejmě jeho postava také není provázána s ostatními. U komorních larpů se tento problém prakticky neobjevuje, neboť organizátoři věnují dostatek péče jednotlivým rolím a nejen celku.

Bod dva je vnímán jako srozumitelný a pouze formulující některá již ustálená pravidla hraní rolí v českém larpu. V žádném larpu tedy nebyl nikterak problémový.

První polovina třetího bodu je podobnou formalizací úzu. Snad jen u déle trvajících městských larpů lze sledovat stálou (i když dlouhodobě klesající) tendenci k nehehému jednání a tedy konfliktu s druhou částí bodu.

Čtvrtý bod opět nebyl porušován. Žádný kostýmní larp se ve výčtu nevyskytuje.

Pátý bod byl v zásadě porušen pouze v několika případech v larpu *Hrana*. Zásahy si však vyžádala

až samotná realizace hry. Ve fázi designové přípravy se s porušováním tohoto bodu nepočítalo.

Porušování posledního bodu bylo opět doménou větších městských larpů a to v obou směrech. Organizátoři nebyli vždy schopni zajistit materiály pro hráče dostatečně včas. Změny či pravidla dodaná na poslední chvíli nebyly zcela neobvyklé. Zodpovědnost hráčů (příprava postav, reporty po akci) však byla významně nižší. Tento obecný problém se v poslední době začíná ukazovat jako opravdu významný a do nejbližší budoucnosti jej bude zapotřebí nějak systémově řešit.

Poslední částí manifestu je *úmluva*. Z proběhlých akcí je zřejmě, že zejména hráči si nejsou vědomi povinností (a zřejmě ani práv), které se pro ně přihlášením na hru stávají závaznými. Tento problém je možné poměrně dobře řešit v rámci přihlášky na hru.

Shrnutí

V první fázi po zveřejnění propukla výrazná diskuze zejména na internetu. Oponenti zjevně nepochopili základní stanoviska. Obvyklým argumentem proti M6 byl např.: „Vnucujete nám, jak máme dělat hry“. Již úvodní odstavce manifestu však tento argument zcela potírají. Mnohem relevantnější problémy byly v interpretaci. Jedna skupina vnímá manifest jako příliš striktní a omezující, druhá se naopak domnívá, že body lze vykládat zcela volně a schová se tak pod ně prakticky cokoliv. Dle mého názoru

je třeba časem dosáhnout určitého konsenzu ve výkladu a tím tak lépe vyjasnit, co pod M6 spadá a co již nikoliv. Je zřejmě zbytečné vydávat jakýsi „manuál“ k použití M6, stejně jako zpětně odstraňovat značku z her, které nakonec některý bod nesplnily.

M6 zatím zřejmě zcela nesplnil svoji roli pro hráče. Ve stále nenasyčeném prostředí hráč při rozhodování o účasti na hře preferuje informace jiného typu, než příslušnost k manifestu. M6 je tedy vnímán jako jistá známka přístupu, nikoliv však jako známka rozhodující.

Mnohem lépe se manifestu daří jako jistému manuálu pro organizátory. Plní zde roli jakési základní designové směrnice. Ze strany organizátorů také kromě nejasností v interpretaci jednotlivých bodů nevyvstaly prakticky žádné námitky. M6 je tedy brán spíše jako designerský záměr, než jako hodnocení skutečně proběhlé hry.

Závěrem lze říci, že M6 jistě postavení získal a měl svůj smysl. Jestli jej bude mít i nadále, nebo je načase přejít k modernějšímu pojetí či větší diferenciaci zůstává otázkou do dalších let.

Manifest M6

M6 je souborem názorů a myšlenek organizátorů larpů spojených pod jeden manifest na Moorcoonu v září 2006 v Brně.

M6 je reakcí na poněkud nepřehlednou situaci v ČR, kde je v současnosti zkratka LARP použi-



vána pro široké spektrum her, které se však liší náplní, cíli, materiálním vybavením i provedením.

M6 neříká, co je larp. Vymezuje larpy postavené na společných ideálech her zaměřených především na hraní role a stavbu příběhu.

M6 v šesti následujících bodech vytyčuje závazná pravidla, která se larpy označené tímto logem zavazují bezvýhradně dodržovat a udržovat tak myšlenku manifestu ve všech svých aspektech.

1. Každý účastník má vlastní roli

Každý hráč má svou vlastní roli – v průběhu hry nestřídá více rolí a jen ukončení příběhu jedné role může být důvodem pro ztvárnění role další. Role je vždy připravená již předem a na její tvorbě spolupracují organizátor i hráč. Role má ve hře své nezaměnitelné místo a spolu s ostatními vytváří provázaný celek.

2. Hráč neztvárňuje sám sebe

Hráč neztvárňuje pouze sebe samého v herním prostředí. Rolí přejímá cizí charakterové rysy, i když některé mohou být totožné s jeho vlastními. Fyzická i psychická námaha je prožívána a vnímána skrze roli, nikoliv jako přímé působení na hráče samotného. Hráč během herního jednání nedává najevo své pocity, ale naopak se soustředí na vyjádření pocitů postavy určené roli.

3. Cíle postavy jsou oddělené od cílů hráče

Cílem hráče je věrné ztvárnění motivací a plnění cílů daných rolí, nikoli svých vlastních. V případě konfliktu cílů hráče a postavy mají přednost cíle a motivace postavy. Hráč během hry koná vše za danou postavu a nevystupuje z role. Nutné přerušení herního jednání je omezeno na nezbytnou dobu.

4. Kostým neznamená roli

Kostým nedostatky ve ztvárnění role nenahrazuje, věrnost role pouze podporuje. Není tedy nutností. I když lze vyžadovat kostýmovou povinnost, hra není na propracovaných kostýmech založena.

5. Organizátor do hry v jejím průběhu nezasahuje přímo

Organizátor aktivně brání přerušování herního jednání jednotlivých postav i celkového děje a sám do hry přímo nezasahuje. Děj ovlivňuje pouze prostřednictvím smysluplných změn herního prostředí s ohledem na motivy a jednání postav. Do hry zasahuje pouze v nutných případech – při porušení pravidel nebo zákona, hrozící újmě na zdraví apod.

6. Všichni zúčastnění nesou zodpovědnost za hru

Organizátor i každý hráč jsou dle svého nejlepšího vědomí a svědomí zodpovědní za přípravu a průběh hry. Dodržují vyhlášené termíny, místa, vybavení i podobu hry. Respektují volnost jednání postav v rámci pravidel a herního prostředí, o nichž organizátor včas poskytne všechny potřebné informace, které hráč nastuduje a dodrží.

Úmluva M6

Organizátor se zavazuje k dodržení idejí tohoto manifestu okamžikem vyhlášení své hry jako larpu respektujícího M6. Tuto skutečnost vyznačí v souvisejících materiálech logem M6.

Hráč se zavazuje k dodržení idejí tohoto manifestu okamžikem odevzdání závazné přihlášky na larp respektující M6.

Signatáři manifestu

- T. Divecký, *Vertol*
- P. Hamřík, *Lorgan*
- K. Holendová, *Morgain*
- J. Jevická, *Lorelei*
- T. Kopeček, *Permoník*
- J. Lednický, *Dacelo*
- P. Lukačovičová, *Reinita*
- D. Maleček, *Ambeřan*
- A. Miklasová, *Ester*
- P. Müller, *Afri*



- S. Poláková, *Momonka*
- P. Pouchlý, *Jezevec*
- F. Špoutil, *Fjertil*
- L. Veselý, *Ismael*
- J. Zlatohlávek, *Gekon*

Hry hlásící se k M6 v roce 2007

- *Hrana*, Court of Moravia
- *Klub sebevrahů*, Court of Moravia
(<http://www.courtofmoravia.com/larpy/klub-sebevrahu/>)
- *Kořist*, Court of Moravia (<http://www.courtofmoravia.com/larpy/korist/>)
- *Pandora–IX*, Veselý Kopeček
- *Piráti*, Fraška Organizátóres
(<http://pirati.eokna.com/>)
- *Půlnoční cirkus*, Praha, Prague by Night
(<http://pulnocnicirkus.zhouby.net/>)
- *Seance*, Court of Moravia (<http://www.courtofmoravia.com/larpy/seance/>)
- *Sestup*, Court of Moravia (<http://www.courtofmoravia.com/larpy/sestup/>)
- *Stezky krve: Melodie noci*, Brno, Ester, Morgan, Smejko, Jopca, Jezevec
(<http://stezky.larpy.cz>)
- *Taneční škola Isis*, No Happyend Team

Jaroslav „Bruuk“ Bašta

Od roku 1994 pomocný organizátor víkendových družinovek na hradě Cimburk u Koryčan. Člen Polypeje - občanského sdružení pro obnovu hradu. Od roku 1997 společně s legendárním Filipem Manouškem vymýšlí a pořádá pravděpodobně nejstarší týdenní fantasy larp v České republice, Frašku. Je zastáncem minima pravidel a totálního hraní role.

Jaroslav „Bruuk“ Bašta

Začátky prvních fantasy světů v Česku

Úvod

Cesta do pekla je dlážděna dobrými úmysly

Myšlenka uspořádat týdenní LARP byla ve své době (rok 1996) nová, fascinující a vedená dobrým úmyslem. Dříve však, než se zaměřím na okolnosti vzniku prvního týdenního hry u nás, chtěl bych krátce nahlédnout do šerého dávnověku her na hrdiny, do časů předrevolučních.

Hlavní část

Totalitní podhoubí

Generace prvních organizátorů LARPů u nás bezesbytku vyrostla v prostředí komunistické ideologie a výchovy mládeže k uvědomělému budování světlých zítřků. Toto prostředí se podepsalo na našich možnostech, ale i cílech a hodnotách. Styl pionýrů „larpaření“ v polistopadovém období se ode dnešního lišil, hledaly se

cesty a možnosti. Přes jistou omezenost oněch prvních krůčků je nezpochybnitelné, že tehdy byl nastartován výrazný fenomén posedlosti hrami s určitou rolí. Hráčské hnutí od té doby prožívá neustálý vývoj, rozpiná se mnoha směry a nabírá zcela nečekané rozměry.

Čím tedy byly naše mladistvé představy za komunismu formovány?

Knihy mají své nezastupitelné místo při formování osobnosti. Je tomu tak i v případě pochybných osobností organizátorů her. Nejprve jsme hltali klasické české i jiné pohádky, později nalézali skvostně košatou historii, fecké báje, mayovky a verneovky. V roce 1978 byl poprvé přeložen do češtiny Hobit J. R. R. Tolkiena, třebaže komunističtí kritikové neměli dílo pana profesora příliš v lásce a vyčítali mu, že říší zla umístil ve svém světě na východ. Zapomenout nemohu ani na legendární časopis Čtyřlístek. Bez knih a bez čtení by nebylo her na hrdiny ani hrdinských hráčů.

Na druhé místo bych zařadil televizi, která nám nepřinášela mnoho fantazie a většinou ani barev. Čestnou výjimkou byly hrané české pohádky a tradiční ruský Mrazík. Nastupující pronikání západu k nám přiválo i seriálové ztvárnění Robina Hooda. To vše jsme jako děti hltali očima a představovali si sami sebe na místě televizních hrdinů...

Teoreticky vybaveni čtením a koukáním na Mrazíka, vyráželi jsme o prázdninách z měst na LPT, čili letní pionýrské tábory. Někteří z nás měli štěstí, dostali se na tábor vedený lidmi osvícenými a zažili například celotáborovku v pravěku nebo v duchu rytířských her.

Letní tábory byly a jsou prostředím, které si s hravostí tyká a svou délkou umožňuje rozvinout i složitější herní zápletky. Není proto náhodou, že velká část pozdějších organizátorů velkých LARPů prošla v dětství táborovou přípravou, sami vedli oddíl, či jinak pomáhali s tvorbou celotáborových her. Zkušenosti zde



získané jsou k nezaplacení.

Svůj výčet uzavřu dvěma úkazy, které bezprostředně ovlivnily v časech dospívání mne. Tím prvním byla představení historického šermu, která mne uchvátila nábojem, třeskotem zbraní a nádherou kostýmů. Druhým úkazem pak byla slavná brněnská „špuntovková“ mafie, která se hrála už před revolucí několik let s velkým nasazením a historky o nejneuvěřitelnějších herních situacích dodnes kolují mezi brněnskými pivaři i policajty. To byl pro mne důkaz, že „ono to opravdu jde“. A pak přišla Sametová revoluce a najednou šlo všechno...

Sametovka – rychlý start

- 1989 Sametová listopadová revoluce
- 1990 Altar vydává pravidla hry Dračí doupě
- 1990 Vychází knižně první díl Pána prstenů v českém překladu
- 1992 V Čechách vychází Sapkowskiého Zaklínač

Oproti sci-fi literatuře, která se u nás prosadila už dříve, došlo po roce 1989 k velkému boomeru literatury fantasy. Najednou bylo k máni za levný peníz skoro vše, od Tolkiena přes Howarda až po nejrůznější nekonečné ságy, které ne vždy šly čist tak snadno jako Dragon Lance. Se záplavou fantasy k nám připluly také gamebooky a přivedly do řad hráčů Dračího doupěte další houfy nadšenců.

Co ještě předcházelo prvním týdenním hrám u nás?

Možnosti setkávat se bylo čím dál více. Vyrojilo se množství conů, kde se nejen povídalo a poslouchalo, ale hrál se Magic! Pro ty z nás, kdo dávali přednost pobytu pod široou oblohou, bylo pořádáno několik typů takzvaných vikendovek. V nejstarším období se jednalo většinou o „dobývačky“, tedy akce zaměřené především na boj. Alespoň malou dávku roleplayingu přinesly první „dřevěné“ bitvy. Po vzoru bitev pořádaných již dříve historickými šermíři byly pořádány hlavně bitvy motivované konkrétní událostí. Asi nejstarší fantasy bitvou byl Pán prstenů. Nejvíce hraní postav se uplatnilo na rodících se „družinových“. Nejprve se jednalo o akce pořádané kamarády a pro kamarády. Brzy však se tento fenomén rozrostl na kamarády kamarádů a posléze nekontrolovaně přerostl v akce veřejné, třebaže dosud poměrně malého rozsahu.

První pokusy o uspořádání RPG hry v terénu byly jednoznačně inspirovány Dračím doupětem a jeho pravidly. Vlastně od počátku šlo o pokus zahrát si „dračák“ na živo. Základní nabídka povolání hrdinů ve hře byla převzata a jejich dovednosti ve zjednodušené podobě také. První doupě na živo se uskutečnilo podle bájněho vyprávění starců v Moravském krasu v létě roku 1992. Provázanost s DrD byla markantní zejména v soubojovém systému, který dosud nepočítal s fyzickým použitím zbraní a výsledky bojů se určovaly pomocí hodu kostkou stejně

jako v „salonní“ variantě hry.

Už v následujícím roce 1993 byla úspěšná družinová zopakována v divokém údolí řeky Oslavy. Pravidla hry opět kopírovala DrD, ovšem hráči už měli dřevěné meče a s chutí se pustili na živo nejen do hraní svých postav, ale i do živého boje. O rok později se akce poprvé uskutečnila na zřícenině hradu Cimburk v Chřibech.

Prázdniny roku 1995 zažily nepříliš úspěšný pokus o další ročník na Templštejně, ovšem kromě této akce veřejné došlo k uskutečnění několika družinovek v uzavřené společnosti. Zde se pilovaly herní situace a hlavně košatější pravidla pro více povolání dobrodruhů. Zkušenosti zde získané jsme později využili pro další vikendovou hru na Cimburku zvanou Krystaly času 1996. Prostředí hradu uprostřed lesů se ukázalo natolik silné, že po úspěšném zakončení hry přišel nápad uskutečnit celotýdenní hru. Hlavní vidinou pro nás byla možnost simulovat prostředí světa, ve kterém každá postava může jednat zcela podle své vůle, bez předem nadiktované linie příběhu. Jak už jsem uvedl, byl to dobrý úmysl, ale současně i počátek velmi trnité cesty. Začala se rodit první Fraška.

Dilema jménem systém

Idea hry simulující svět nás přivedla k velikášskému nápadu zvednout dosavadní nabídku hrdinských povolání ze šesti na sto. Kromě užitečných alchymistů a mocných mágů a válečníků jsme zasadili do pravidel i nosiče, sokolníky, bradře



a několik vyložených drnrohřůz. Povolání se množila, schopnosti také, vznikal nepředstavitelně spleť pavouk přestupových posloupností (PPP). To vše ale vyšlo ze systému DrD, který je přísně založen na přestupech po úrovních. Teprve později po několika letech hraní se ukázalo, že v tak velikém počtu herních možností je schůdnější systém dovedností, ale o tom jsme tehdy neměli ani páru. Čím nepochopitelnější spleťtostí nám vycházely, tím větší jsme měli radost. Věřili jsme, že takto stvořený svět nebude uchopitelný a nabídne zdravou dávku náhody a nepředvídatelnosti, což vyšlo na sto procent. Fraška byla místy opravdu fraškou.

Okolnosti vzniku Frašky

Nebyl internet. Nebyly běžně dostupné mobilní telefony, e-mailovou adresu měl z našeho týmu jen jeden. Většina zápisů a pravidel byla psána ručně a jen to nejnutnější bylo diktováno kamarádům, kteří už vlastnili počítač. Vše jsme podnikali bez jakéhokoliv rozpočtu a vidiny na návrat těch několika set korun za papír a kopírku. Asi největší devizou byl pro naše plány hrad Cimburk. Bez možnosti využít neomezeně romantickou zříceninu by celá plánovaná hra asi pozbyla smyslu. Naopak účastníci měli přijíždět na hrad nejen hrát, ale i pomáhat s opravami. Zdálo se nám, že máme vše skvěle promyšleno.

Jak probíhala první Fraška?

Léto roku 1997 přineslo na Moravu dlouhé deště a povodně. Celý týden na Cimburku vytrvale

pršelo a někteří hráči sem byli evakuováni ze zaplavených oblastí i s povodňovými balíčky potravin. Hráčů se sešlo kolem čtyřiceti, z toho dokonce dvě dívky! Přes hustý déšť neznalo nadšení hráčů mezi a velká část hry se odehrávala v okolních lesích, pouze systém zadávání úkolů a odměňování se ukázal nepružným a na hradě se tvořila nekonečná fronta. Jednoznačně nejlepší zážitky přinášela shromáždění a především pověstné soudy. Zde byl naplno využit potenciál několika improvizace schopných jedinců a výsledné scény jsou dodnes nezapomenutelné, stejně jako skvělé výkony několika zpívajících hrdinů. Konec týdne ovšem poznamenala beznaděj. Deset dní nepřetržitě hry na nás bylo přeci jen příliš. Únava a déšť nás doslova srazilo do bláta. Pamatuji se, že poslední den jsem trhal papíry s pravidly hry na kusy. Kupodivu hráče tento živelný podnik neodradil a byli ochotní přijet za rok zas. Tak tedy vypadal první týdenní LARP v Česku.

Frašková prvenství

Na závěr ještě neskromně naznačím, jak jedinečnou hrou se Fraška v následujících letech stala a proč nemůže být nikdy překonána. Hrou prošly nejen stovky hráčů, ale hlavně mnoho budoucích významných organizátorů. V herní magii byl zaveden později tolik oblíbený „piškotový“ systém. Od počátku se na Frašce vyzvala božstva nejen přejatá z jiných her (Asterius, Ariana, Nanta-Kranta), ale i námi dosazená (Svatý Dindí a Šeklton). Dnes již málokdo ví, že víra

v Šekltona povstala z prachu a popela nádvoří na Cimburku. Fraška se od počátku pyšnila bohatou knihovnou nejdříve svitků, později i velkých knih, jakož i obsáhlou historií herního světa, zvaného Popelník. Velmi brzy jsme razili vlastní herní mince a poměry měnových jednotek s přepočtem 9 a 12 zamotaly hlavu i těm nejmazanějším obchodníkům. Také mezi zbraněmi přinesla Fraška několik novinek. Jednalo se především o nově zavedené zbraně vrhací, jako byl oštěp nebo sokol. Později přibyla idea bezpečného boje v nočních hodinách, kterou jsme vyřešili známým vynálezem „ponožky v ponožce“. Herně působivé bylo i bohaté použití různých ras a jejich maskování a hlavně specifická nářečí. Hlavně na Gnomy jsme dosud pyšní. Nakonec nelze nezmínit Fraškové internetové stránky se skvělou hospodou i knihovnou a nakonec i zánik herního světa po desátém ročníku velkou potopou je do jisté míry jedinečný a neotřelý.

Frašková negativa

Ano, i dokonalá Fraška měla svá negativa. Nedůsledná technická příprava byla v počátcích asi největší slabinou. Záchody jsme řešili jen neradi, lékárníčky z donucení. Také pomoc méně chápavým hráčům byla vždy až na posledním místě. Fraška byla vždy hrou především pro chápavé a hravé jedince. Ti pomaleji se stávali často jen kulisou a nástrojem pro hráčská esa. Složitá pravidla a taky nelogické vztahy mezi nimi takovému prostředí jen nahrávaly. Dalším problémem bylo, že mnohé situace stály na



osobnostech organizátorů a jejich schopnosti improvizace. Obecně je systém raného fraškového přístupu neudržitelný. Dnes je jasné, že jsme často a hodně riskovali, ale tento risk ve většině případů vycházel a mnoha účastníkům náš nepředvídatelný styl dokonce vyhovoval.

Závěr

Bylo by nečestné nepřiznat, že uvedené vzpomínky jsou pouze pohledem člověka, který zažil jen malou část historie českých LARPů. Vlastně by bylo lepší napsat LARPů moravských, protože vše, co popisuji, se odehrálo v komunitě hráčů z Brna a okolí. V Čechách jistě probíhaly děje podobné a možná zajímavější. Stejně tak nemohu objektivně porovnat Frašku s dalšími týdenními hrami, které se vyrojily hned vzápětí, a na nichž jsem bohužel skoro nikdy osobně nebyl. Proto doufám, že mé vzpomínky někdo fundovaně doplní a případně opraví, aby se historie her na hrdiny nestala hysterií.



Michal „Mealtiner“ Truhlář

Larpům se věnuje od roku 2002. Je zakládajícím členem Moravian LARP, o.s., jeho předsedou a organizátorem larpu Posel boží. Pokouší se aktivně podílet na rozvoji larpové scény v ČR.

Michal „Mealtiner“ Truhlář

Práce s nováčky na larpu

Téměř na všech větších i menších akcích se jednou za čas objeví nějaký nováček, který je zmatený, neví, kam jít, co dělat, s kým se může bavit či co si vlastně může všechno dovolit. Většina z nás takhle začínala. Otázka je, zda je takovýto začátek hráčského života vhodný. Nebo by snad bylo lepší s nimi pracovat již dřív a dát jim tak alespoň nějaký vhodný základ?

Většina akcí povoluje účast (díky právním normám) až od patnácti let věku. Jenže z vlastní zkušenosti vím, že je již dnes spousta nováčků, či spíše zájemců o larp, i v okruhu mladších lidí. Pro další výklad jsem si dovolil rozdělit nováčky obecně do šesti skupin. Jedno z kritérií je místo, kde žijí a začínají, nebo podle věku. Je totiž rozdílné, zda začínáte ve městě, kde působí skupiny či organizace, ke kterým si můžete přijít pro radu či pro pomoc, a mezi tím, když jste sám na malé vesnici daleko od jakéhokoliv možného kontaktu. Dále také záleží na tom, zda začínáte sám, nebo se vás sešla celá skupinka. Posledním faktorem je pak věk. U nás je pak důležitý již

zmiňovaný věk patnáct let.

První z problémů, který bych zde chtěl zmínit, je oslovení nováčků ještě před jejich první akcí. Mohli bychom to samozřejmě nechat v dnešním stavu, kdy se čeká, až se oni ozvou nám. Můžeme se ale také s nimi aktivně spojit sami. Pokud se pro to rozhodneme, dostáváme ke třem klíčovými otázkám, a to: „Kdo?“, „Jak?“, a případně „Kde?“.

Otázka, kdo bude nováčky a vlastně i jejich rodiče oslovovat, je určité na místě. Jiné to bude, když si budete povídat jen tak s někým, kdo již na akce jezdí „dlouho“, a může vás tedy něco naučit či poradit. A jiné to bude, když nováčky (a jejich rodiče) osloví organizace, která se zabývá prací s mládeží jako například volnočasová centra či DDM.

Dostáváme se k otázce „Jak?“. Opět je rozdílné, zda si s nováčkem jen tak nezávazně povídate na internetu, nebo se jej snažíte oslovit v rámci

nějaké přednášky, diskuze apod. Osobně považuji za klíčové působení larpů jako celku v médiích (což vydá na samostatnou přednášku). Dalším způsobem, který mě napadá, je příprava přednášky či přednáškového bloku, kterým bychom mohli prezentovat larp, a tedy i možnosti pro nováčky, na základních a středních školách. Z vlastní zkušenosti vím, že na školách by o tento druh přednášek byl zájem. Pro mne z toho plyne závěr, že je potřeba se začít těmito možnostmi zabývat.

Oslovit nováčky a pokusit se je připravit lze také přes tištěná média. Beru s povděkem, že například organizace ASF pravidelně uveřejňuje tematické články. Co ale na české scéně opravdu chybí, jsou úzce zaměřené tiskopisy. Tím nemyslím jen časopisy čistě s tematikou larpů, jako je tomu například v Německu, ale třeba knížky či brožury, ve kterých byste si mohli přečíst „Jak“. Jak se naučit šermovat. Jak si vyrobit zbraň. Jak si ušít kostým. Jak si vybrat akci. Toto je také směr, kterým by se měly větší organizace ubírat.

Dostávám se ke třetí otázce, a to „Kde“. Částečně jsem již tento bod probral v předcházejících odstavcích. Chci zdůraznit, že je rozdíl, jestli nováčky oslovujete ve městě nebo na venkově. Ve městě si nováčci mohou vybrat z několika mála kroužků věnujících se výuce dřevěného šermu či přípravě na hry, nebo si mohou zajít na některou z víkendových akcí, které pro ně někteří připravují. Na venkově jste daleko od místa podobného dění a rodiče vám nedovolí nikam jet. V prvním případě není pro nováčky ani pro ty, kteří se jim chtějí věnovat, problém se sejít. V druhém případě je tomu ale naopak. Je tedy otázkou, jak začít pracovat s nováčky, kteří nemají možnost dostat se k vám. Odpověď je samozřejmě nasnadě. Nejjednodušší je sbalit se a odjet za nováčkem. Jenže toto si opět nemůže dovolit kdekdo. A navíc to bude vždy záležet na čase a penězích. Řekl bych, že jen málo z vás je ochotných se teď sebrat a jet támhle do horní dolní a věnovat se tam nějakým mladým klukům, kteří ani neví, jak se drží meč. Proč nejsme ochotní? Je to proto, že většinou již máme nějaké ty pracovní povinnosti a když už máme čas, chceme sami jet na akci. A také proto, že zadarmo ani kuře nahraze. Což je bohužel v tomto případě smůla. Poslední problém se dá vyřešit jen tím, že se organizace budou snažit získat finance na proplacení nákladů a námahy lidí, kteří by chtěli za těmito nováčky jet a pracovat s nimi.

Druhým z problémů, které jsem zmínil úplně na začátku, je: „Co takový nováček potřebuje vědět a umět“.

Když nováček přijede na svou první akci, co od něj okolí očekává? Většinou to, že nejspíše nebude umět zacházet bezpečně se zbraní, že nebude mít dobrý kostým a rekvizity, a že se nebude umět chovat. Kolikrát jsem například z úst starších hráčů slyšel větu začínající: „Před tolika a tolika roky, když jsem začínal já, to vypadalo tak a tak“. Je nutné si uvědomit, že i my jsme nebyli jiní, když jsme začínali. Na druhou stranu je také pravda, že zájem o larpy obecně roste. Přicházejí i starší nováčci či nováčci z řad lidí, které by dříve ani nenapadlo jet na nějakou podobnou akci. Předcházející věta je myšlena v pozitivním i negativním smyslu. Na akci dnes přijedou lidé, kteří se chtějí jen opít, vybit agresivitu, vynadávat se apod., ale i lidé, kteří chtějí něco zažít a prožít, a kteří tu druhou skupinu považují za agresivní a vulgární.

Úmyslně jsem teď odbočil od tématu, ale myslím, že jen ku prospěchu věci. Tedy: Co vlastně potřebuje nováček vědět? Z pohledu zkušených hráčů je to většinou na první pohled zřejmé a všichni by dovedli odpovědět. Samozřejmě to ale nikdo neudělá. Já jsem se pokusil odpovědět již dříve. Je to: Jak se naučit šermovat, jak si vyrobit zbraň, jak si ušít kostým. Jak si vybrat akci. A také kde se toto všechno můžu dozvědět a naučit.

Otázkou je opět, jak jim můžeme my s tímto pomoci? Odpověď je úplně jasná. Zkrátka se nováčkům konečně začít věnovat. A brát v potaz, že za pět let většina z nás na akce jezdit nejspíše nebude, ale právě nováčci, o kterých se bavíme, jezdit budou.

Plynule jsem se tedy dostal k třetímu problému, a to je: „Jak nováčky připravovat“.

Obecně totiž nestačí napsat nějakou příručku „Jak na...“, i když i to je jedna z cest. Je potřeba si nejdřív ucelit představu jakým směrem chceme, aby se larpy ubíraly. Což není lehká otázka a mluví se o ní pořád, a čím dál víc. Až si tuto otázku zodpovíme, teprve pak dokážeme připravit program, který by mohl být užitečný.

Samozřejmě to není tak špatné, jak jsem právě vylíčil. Již dnes existuje řada kroužků, táborů, akcí či „víkendovek“, které se přípravou nováčků zabývají. Myslím, že bohužel je to většinou buď moc obecné, nebo až příliš zaměřené na konkrétní věc. Máme tu kroužky výuky dřevěného šermu ve volnočasových centrech. Máme tu kroužky, které se snaží něco obecně nováčkům říci. Ale v republice podle mne opět chybí nějaký ucelený komplex výukových a přípravných programů či kroužků.

Bohužel tyto programy či kroužky musí dělat zase hráči pro hráče. Nemůžeme se spoléhat, že někdo, kdo nikdy na žádném larpu nebyl, naučí nováčky, jak se na něj správně připravit. Opět je to na bedrech starších a zkušenějších hráčů



a v první řadě na bedrech organizací, které se začínají objevovat. Většina z nich má podporu a pomoc ve svém programu. Bohužel se Lépe se ale mluví, než koná. A čím je toto způsobeno? Myslím si, že to není nezájmem nás, hráčů, ale obrazem české scény obecně. Tedy abych to uvedl na pravou míru: Je to zase jen otázka času a peněz. Čas by si někteří udělali, jenže většinou na úkor něčeho jiného. A to něco jiné bývá většinou to, co nás živí. Je proto potřeba sehnat finance na podporu lidí, kteří jsou ochotni se nováčkům věnovat.

Teď si řekněme, že máme lidi, kteří jsou ochotni se nováčkům věnovat, a že máme i peníze na to, abychom se jim mohli věnovat. Opět se zeptám: Jak se jim věnovat?

Jedním ze směrů je určitě rozšířit a hlavně zkvalitnit výběr kroužků, které mohou nováčci navštěvovat. Dalším je určitě příprava workshopů na různá témata. Ať už je to výroba kostýmů či zbraní, nebo čehokoliv jiného. Případně pak školy šermu. Tyto kroužky či workshopy musí být přístupné pro všechny. Je potřeba prioritně zajistit zázemí a materiál, na základě kterého teprve můžeme s nováčky začít pracovat.

Ideálním stavem je, aby vznikl i workshop či přímo škola, která by cíleně učila lidi hrát larp, hrát role playing, zkrátka hrát. Jenže hrát nikdy nikdo nikoho nenaučil. Hrát a hrát si se musí ve finále naučit každý sám.



Anna „Ester“ Miklasová

Kateřina „Morgain“ Holendová

Organizují larpý od roku 2003 obvykle společně s dalšími organizátory. Zatím za sebou mají několik ročníků městského larpu Písek by Night, larp Variace moci a dvě kapitoly série Stezky krve. Pro podporu larpů a larpové činnosti se podíleli na založení občanské sdružení Tempus lidí a v současné době i rozvíjejí jeho činnost.

Kateřina „Morgain“ Holendov

Anna „Ester“ Miklasov

Metody tvorby postavy a pprava hrce na roli

Tvorba postavy je u vtřiny larp klovm prvkem, od kterho se odvj cel hra. V tomto textu se zamřujeme na larpy, ve kterch si svou postavu vytvř každ hre ve spoluprac s organiztory, nikoli na akce, ve kterch je postava peddefinovna organiztorem a hre pouze specifikuje nkter její strnky.

Setkali jsme se se dvma zpsoby tvorby postavy. Na zattku je vždycky koncept, ve kterm si hre stanov obecnou pedstavu sv postavy. Rozdly vznikaj ve chvíli, kdy se postavu snaží urit podrobnji. Prvn pstup sejev systematictji; pi tvorb postavy tmto zpsobem hre vychz z konceptu, nsledn specifikuje charakter, zzem a cle postavy, kter jsou aktuln pro hru. Vytvř tak relativn ucelen obrzek souasnho stavu postavy. Teprve pak se vrac k minulosti postavy a vře, co si stanovil pro souasnst, odvodnje udlostmi z minul doby. Nejprve si tedy vymysl koncept, nap. lkařku, kter vř, že medicna je vřemocn. Potom konkretizuj její stav v souasnsti, nap. pracuje na chirurgii ve

fakultn nemocnici, je ambicizn, sebevdom a perfekcionistick. Potom se zanu zabvat histori postavy, dojdou k zvru, že je lkařkou proto, že její rodie jsou tak lkaři a ona jim vždycky chtla dokzat, že na ni mohou bt hrd. Tento zpsob je podrobn popsn na strnkch akce Metropolis (metropolis.larpy.cz).

Druh pstup tak vychz z konceptu (lkařka, kter vř, že medicna je vřemocn), ale hre nejprve vytvř minulost (na chirurgii u pracuje nkolik let a zatm se uzdravili vřichni lid, kter operovala), ze kter postupn vyplyne charakter, zzem a cle postavy v souasnsti (proto si vř a mysl si, že je žhavou kandidtkou na pozici primřky oddlen). Pklad, kter jsme pouzli u obou pstupu, je dost zjednoduřen, ale vřme, že se dostatečně reflektuje pouzt myřlenkov postup.

Oba pstupy vedou k vytvořen komplexn postavy, rozdly mezi nimi se mohou zdt jako zanedbateln. Každ z nich vřak vychz z urit-

ho zpsobu myřlen a bv obtžn pepnout na ten druh. Pro prvn pstup se historie postavy mže zdt relativn nepodstatnou, protože hre považuje za dležitř to, co je te. Pro druh pstup se zase mže zdt mn dležit vypisovat charakter postavy, protože u je nastnn v historii. Rozepisovn postavy z rznch hledisek mže dt prostor organiztorovi najt to, s čím pracuje.

Organiztoři se obvykle snaží pstřednictvm formulř k tvorb postavy nebo pomoc konkrtnch pklad usnadnit hrcm tvorbu postavy a vymmit z nich ty informace, kter považuj za nezbytn. Tyto formulře a pklady vřak organiztor rozvrhne podle toho, jak on sm vytvř postavy, take podsouv svou metodu hrci, kterho to mže zmst. Rozdly mezi nimi často vedou ke vzjemnmu nepochopen. Vzhledem k tomu, že si každ z textu bere informace zpsobem, kter je mu bliř, organiztor mže považovat za dležitř jin prvky postavy ne hre, take ji pak mže zapojit do hry jinak,

než si hráč představoval. Pro zmírnění tohoto rizika je možné zdůraznit, co hráč považuje za sštěžejní.

Klíčem k řešení problému vzájemného nepochopení je komunikace. V rámci přípravy hry by organizátor neměl opomíjet i přípravu hráče na akci, kterou se rozhodl realizovat. Vzhledem k tomu, že se na larpové scéně lze setkat s více různými koncepty hry, je nutné, aby hráč věděl, na jakou se právě připravuje. Stejně tak organizátor potřebuje vědět, co hráči očekávají a co může očekávat on od nich. Nejčastějším řešením je poskytnutí materiálů popisujících setting a koncept larpu. Bohužel takové materiály bývají často dlouhé, uveřejňované na poslední chvíli a bez jasně vyjádřených vizí, jak si organizátor hru představuje. I když se s tímto úkolem organizátor vypořádá, mnozí hráči si materiály nepřečtou. Sjednocení používaného názvosloví a vymezení charakteristických prvků by velmi zjednodušilo orientaci na larpové scéně.

I v ideálním případě, kdy organizátor dodá včas materiály a hráč si vytvoří postavu podle nich, může dojít ke vzájemnému nepochopení. Ať už je to způsobeno odlišnou metodou tvorby postavy nebo nesprávnou interpretací popisu settingu nebo postavy, vždy by měla být možnost domluvit se na sjednocení představ. Pokud má hráč pocit, že je nepochopen, měl by co nejdříve kontaktovat organizátora a zkusit vysvětlit, co mu nevyhovuje. Je důležité, aby to neodkládal, protože krátce před hrou na čo

organizátor nebude mít čas a „to špatné“ pojetí bude mít již příliš zapojené do hry.

Kontakt mezi organizátorem a hráčem obvykle probíhá přes internet a krom formulářů především přes e-mail. Někteří organizátoři bez obav uveřejňují i kontakt přes icq, skype nebo telefonní číslo. Hráč by neměl váhat je využít. Pro někoho může být snazší dojít ke shodě formou dialogu vedeného interaktivně spíše než přes monology v mailech. Pokud je to možné, lze se i setkat a probrat neshody osobně. Přestože se může věc vyřešit takto, organizátor obvykle potřebuje sepsat od hráče výsledek rozhovoru do formuláře v databázi, kde má potřebné informace pohromadě, aby na ně nezapomněl.

Pro vcítění se do postavy a lepší uchopení některých informací lze využít tzv. preludií. Jedná se o předherní ztvárnění zajímavých scén z historie postavy. Preludia mohou mít například formu divadelního ztvárnění, rpg hry nebo povídky. Stejně důležité jsou i informace z mezidobí u na sebe navazujících částí vicedílných larpů. Pro jejich vytvoření je nezbytný report, ve kterém hráč popíše své jednání během hry a nastíní své plány do budoucna. Organizátor pak může vyhodnotit informace, posunout děj a připravit další preludia a hru. Pokud mají hráči mezi sebou nedořešený spor, může je organizátor vyzvat k tomu, aby situaci vyřešili sami a jen ho informovali o výsledku.

Za základ dobře připravené postavy tedy považujeme hlavně vzájemné pochopení orga-

nizátora a hráče, které vychází z uvědomění si toho, jakou metodu tvorby postavy každý z nich používá. Prostředkem vzájemného pochopení je rozhovor o problému a trpělivost.

S tématem metody tvorby postavy a přípravy hráče na roli úzce souvisí otázka, jak vytvořit použitelnou historii, a otázka reflexe v průběhu hry i po jejím ukončení, ale o tom snad jindy.



Jan „Erwin“ Žák

Organizátor větších fantasy světů (zejména 8 ročníků „Florie“). Specializace na funkční samonosné systémy her a pravidel. Na VŠ i MBA pak spoluautor a lektor výukových simulačních manažerských her.

Jan „Erwin“ Žák

Herní ekonomika

V následujícím textu se pokusím popsat hlavní problémy, se kterými se potká většina organizátorů, kteří do své hry zaimplementují alespoň nějaký základní systém herní ekonomiky. Tedy budu mluvit o ekonomice uvnitř hry a vytvořeného herního světa, ne o reálných nákladech organizování nějaké akce. Ne každá hra vnitřní ekonomiku potřebuje, ale když už ji ve hře máte, je dobré vědět, že se mnohé z níže popsaných problémů projevují ve hře s rostoucí intenzitou úměrně běhu a délce akce. Po pár hodinách či jednom herním dni už může většina z nich naplno působit díky přirozenému ekonomickému chování hráčů. A ve chvíli, kdy se vám některé z těchto problémů projeví v plné síle a začnou zpětnou vazbou působit na herní svět a samotné hráče, můžete se posléze docela divit, kam vám to dokáže posunout hru (často nevídaným směrem). Pokud si budete vědomi rizik, můžete jim efektivně předcházet samotným nastavením vaší ekonomiky i herního světa.

Riziko inflace

Toto slovo většina z vás dobře zná z denního tisku, byť v současné době se ve většině vyspělých zemí pohybuje inflace na tak nízké úrovni, že ji příliš nevnímáme. V herní ekonomice většiny her, které jsem viděl a zažil, však funguje velmi rychle a razantně. A za většinu vlivů, které ji podporují, mohou nepřímo organizátoři tím, jak si systém nastavili. Inflace v herním světě vede nejen k vytláčování malých mincí, ale k poměrně solidnímu rozvrácení celé ekonomiky světa. Hráči přestávají věřit hodnotě peněz. Organizátoři navíc často dávají do hry questy spojené s nějakou formou odměny za vykonání. Jenže při vysoké inflaci se pak často diví, že nabízené částky jsou pro hráče směšné (a pokud quest do hry potřebují dostat, musí výrazně odměnu navýšit, a tím dále přizívají inflaci). Hráči navíc mezi sebou často přestávají obchodovat pomocí peněz a vrací se částečně k prosté směně věcí. To je ale silně neefektivní. Předměty či informace

tak kolují mnohem pomaleji. To také nemusí být pro hru výhodné, zejména když často organizátoři s takovým oběhem počítali pro skládání herního příběhu. Nemá smysl rozepisovat všechny další důsledky. Věřte tomu, že vysoká inflace hře rozhodně v ničem neprospívá, zato mnohdy výrazně škodí.

Co vznik a rychlost inflace výrazně podporuje

1. velké poklady, odměny atd. – organizátoři často naslibují „velký poklad či odměnu“ za quest a snaží se to dodržet. A malá hromádka nejmenších mincí by jako „poklad“ nebyla oceněna. Takže to končí často velkou sumou, což mívá neblahé následky na množství peněz ve hře. Řešení je dát jako poklady „cenné“ předměty. Předmět lze označit za drahý a jeho cenu vyjádřit vysoko v místní měně (např. vzácný artefakt, starobylá kniha). Ovšem když současně nedáte v rámci hry možnost prodat tuto věc

organizátorům (museli by mnoho dní cestovat za kupcem apod.), chytíte hráče do pasti „iluze vysoké hodnoty“, o které budu psát později. Naleznou slibovaný „cenný“ poklad, ale z pohledu reálné možnosti proměnit jej za peníze od organizátorů (prodej mezi hráči není nutno řešit, ten jen přeskupuje peníze) bude v podstatě „bezenný“.

2. odjezdy hráčů a úmrtí herních postav – u vícedenních akcí je to dosti výrazný vliv, se kterým málokdy organizátoři počítají. Navíc čím větší je nedostatek peněz mezi hráči, tím častěji se pro peníze zabijí. A nové postavy většinou něco od organizátorů do začátku dostanou (z herního pohledu je to vůči těmto postavám i správné). Jak úmrtí tak odjezdy znamenají kumulaci peněz, které se dá jen těžko bránit. Prostě je třeba s ní počítat, zejména pokud máte nastavený herní svět jako velmi nebezpečný, kde se závažné „nehody“ dějí častěji.
3. „farma skilly“ – česky řečeno veškeré schopnosti postav, které ve svém důsledku generují příjmy (i nepřímo cestou ušetření nutných výdajů). V mnoha hrách jsou totiž různé schopnosti, které přinášejí uspokojení potřeb postav (vytváří herní jídlo, které by si jinak postavy musely pořizovat, či efektivněji spotřebovávají různé suroviny, které slouží ke stahování peněz ze hry, anebo všemožné doly či léna produkující přímé výnosy). Neškodné jsou skilly vedoucí k výrobě věcí, jež lze prodávat pouze mezi hráči a jež

současně nejsou určené na stahování peněz prodejem od organizátorů. Pak jde jen o koloběh peněz uvnitř hry.

4. blížící se konec hry – i tento faktor může podporovat inflaci. Hráči prostě konec hry podvědomě vnímají a mají tendenci ke konci více rozhazovat a méně si peněz cenit. Pokud máte dobře ošetřené odtoky peněz ze hry pak lze tento problém zmiřňovat průběžně. Případně můžete „odměňovat“ herní majetek na konci hry. Třeba nějakým sociálním statusem (vážený měšťán), který v rámci herního světa může mít pro postavy určitý zajištěný zvuk.
5. přenášení peněz mezi ročníky – zažil jsem i navazující hry, kde docházelo k přesunu majetku. Pro herní ekonomiku a její běh to byla solidní katastrofa. Pokud má na jedné straně nějak fungovat rozumně koloběh peněz pro nové postavy a hráče, pak vedle nich těžko mohou fungovat postavy s výrazně vyšším vstupním majetkem. To už samo vedle sebe vytváří skupiny pohybuující se na zcela odlišných cenových hladinách, ta vyšší přes inflaci tlačí tu slabší k vyrovnávání do průměru, který ale není ve vhodné hladině ani pro jednu stranu.
6. špatný poměr mincí – oběh peněz stojí na směnných prostředcích. Asi pod vlivem deskových a PC her se i ve hrách nazivo objevují občas poměry jako 1 zlatý = 10 stříbrných = 100 měďáků (ne nadarmo má realita větší nou mince o hodnotě 1, 2, 5 a 10, tedy velmi

malé násobky mezi sebou). Pokud chcete udržovat v běhu ekonomiku a rozumnou cenovou hladinu bez vysoké inflace, potřebujete držet ceny v poměrně úzkém rozpětí. Nelze mít zlaták vysoké hodnoty a současně mít ceny základních věcí tak, aby měďáky v oběhu měly smysl. Navíc potřebujete mít nějaké fyzické spodobnění mincí a zde platí pravidlo, že potřebujete cca třikrát tolik menších mincí, než je jejich směnný poměr vůči nejbližší vyšší. Tedy pokud 10 stříbrných je 1 zlatý, potřebujete 30 stříbrných na každý zlatý z celkového objemu peněz, který chcete dát hry. Dobré poměry pro tři druhy mincí jsou třeba 1:5:25 (lidem se v tomto půl-desítkovém systému dobře počítá) případně 1:4:16 (kde lze vše dobře dělit na poloviny). Vysoké poměry vedou často k vytlačování nejnižší mince (často jich navíc nebývá fyzicky dost). To pak vede k zao-krouhlování cen směrem na vyšší mince a to už samo o sobě je dost silnou inflací.

Čím lze inflaci zbrždovat

1. životní náklady postav – definované v jakékoli podobě. Od klasických potřeb (jídlo, bydlení apod.) přes nutnost pořizovat si výbavu či výzbroj až třeba po zbavování se utrpených poranění. Je nutné, aby se všechny tyto věci primárně kupovaly od organizátorů. Anebo pokud se jako prostředníci přidávají hráči, vždy zůstává podstatná část fixních nákladů (např. výroba herních zbraní



ze surovin pořizovaných u organizátorů). Zde jsou rizikem zmiňované „farma skilly“, které při špatném nastavení mohou výrazně tyto toky ze hry snížit.

2. přestupy – u „skillovacích“ systémů se často nemalé množství peněz stahuje za pořizování dovedností vylepšujících postavy. Při málo funkční ekonomice, kdy je výrazně nerovnoměrný objem peněz a pro „chudé“ mizivé možnosti příjmů, může také dojít k monopolizaci dovedností přes peníze. To v systému, který s postupným „skillováním“ postav počítá, může způsobit problémy a silnou nerovnováhu jak mezi hráči, tak při nastavování síly různých cizích postav vůči hráčům.
3. sociální status – herně často velmi pěkný, přirozený a efektivní způsob. Hráčům se nabízí možnost získávat pro jejich postavy lepší postavení v herním světě (tituly, funkce, posty). Lze využít různé formy „plnoprávných obyvatel“, kteří mohou třeba nosit u sebe zbraně či mají lepší právní postavení v soudním systému. Výhodou je, že hráči jsou často ochotni za sociální status dát opravdu hodně peněz, které tak velmi nenásilně opustí hru (pozor na skryté „farmící statuty“, například pořízení léna, které by generovalo vysoké příjmy, a rychle se tak vracely peníze zpět do hry).

Oběh peněz ve hře

Zajistit kvalitní odtoky peněz ze hry a pohlídat si přísun peněz je jedna věc. Je třeba ale počítat s tím, že při vyrovnaném rozložení startovního majetku postav se velmi rychle začnou peníze přeskupovat k užší skupině. Prostě ti schopnější či ti, kteří nabízejí žádané věci (výroba vybavení všeho druhu), si dokážou výrazně polepšit na úkor většiny ostatních. A platí to, co obecně v ekonomii. S rostoucím majetkem klesá míra jeho spotřeby. Pokud máte rozumně nastavené ony životní náklady, chudší většina spotřebovává většinu svých peněz, bohatí jen malou část. Aby vám koloběh peněz a s ním i ekonomika fungovala, potřebujete, aby v něm byla zapojena většina lidí. Je tedy potřeba myslet na stálý přísun peněz pro tu chudší spodní většinu. (Zažil jsem hru, kde se rozdaly výchozí peníze a hráči jako obvykle poutráceli větší část za vybavení. Ale získávat další peníze ve hře dokázalo jen pár vyvolených. Koloběh peněz a věcí ve hře se téměř úplně zasekl.) Dobrá kombinace je použít jak životní náklady, tak sociální status. Většině dát nějaký nízký status, který ale bude i tak znamenat pravidelný přísun menšího objemu peněz. Tedy většina lidí bude stále schopná kupovat věci. Bohatí si toho pořídí více. Ale bez stabilní široké spotřeby vám ekonomika nepoběží. Pár bohatých skutečný oběh peněz netvoří.

Iluze vysoké ceny

Někdy lze tuto iluzi využít proti hráčům, jak jsem nastínil u „cenných pokladů“. Umělecký skvost nevidané hodnoty, který přímo ve hře nikdo nekoupí, může mít pro hráče mizivou cenu. Podobná iluze ale často postihuje i organizátory. Mnohdy do hry pošlou v dobré víře alternativní měny jako drahokamy či mince cizích zemí. Pokud ale není ve hře místo, kde je organizátoři nějakou formou vykupují za pevně určené ceny zpět (berou za přestupy apod.) a zajišťují tak jejich důvěryhodnost, jejich „cena“ může mezi hráči rychle padnout klidně až na nulu. Proto pokud do hry přidáváte libovolné formy dalších měn kromě nějaké ústřední, pohlídejte si, že budete hodnotu těchto měn také dostatečně garantovat. Jinak budou rychle vytlačeny z oběhu (jedno z ekonomických pravidel reálné ekonomiky), protože jim hráči nebudou věřit a nebudou ochotni je přijímat.

Hlídaní cen

Mnohdy organizátoři využívají hráče jako prostředníky pro přísun předmětů do hry (třeba již uvedená výroba zbraní). Je to často herně hezčí a často se najdou tací, které toto „farmění“ může bavit. Ovšem je dobré si pohlídat, aby se výsledné ceny pohybovaly v rozumném rozpětí a neškodily ekonomice. To může nastat, pokud necháte něco tvořit zadarmo bez nákladů ven ze hry (proto je dobré mít vždy nějaké náklady výroby vůči organizátorům, aby byla garantová-



na minimální cena, pokud by se hráč třeba rozhodl vyrábět „zadarmo“ pro kamarády). Druhé riziko je monopolní zneužívání cen, které také není úplně přínosné. Je dobré si vždy nechat zadní vrátka. Tedy dát možnost dovozu předmětů (libovolnou herní formou) za sice ne zcela nízké ceny, ale tímto garantovaným ceníkem tvořit horní strop cen. Zajištěním minimální i horní ceny (často organizátoři alespoň jednu z nich neřeší) si můžete velmi pěkně pohlídat rozpětí cen. Protože jedině rozumné ceny vedle dobře řízených přítoků a odtoků peněz tvoří jádro oběhu peněz a koloběhu celé herní ekonomiky.

Závěr

S ohledem na rozsah textu jsem nemohl uvést vše nebo věci podrobně rozvádět. Pokusil jsem se nastínit hlavní problémy, které se často objevují a způsoby, jak jim předcházet. Pokud máte ve hře nějakou herní ekonomiku, je velmi vhodné pohlídat si její funkčnost. Čím více se v důsledku zmiňovaných problémů postupně vaše ekonomika vzdaluje rozumně fungujícímu modelu, tím více se povětšinou dostává do rozporu s pozadím vašeho světa i představami hráčů o něm. Pak začíná být rušivým prvkem místo podpory reálnosti vašeho herního světa.



Vratko „vratko“ Vokál

Správca, redaktor a majiteľ domény larp.sk, ktorý sa LARP-om venuje od roku 1989.

Vratko „vratko“ Vokál

Erotika a intimita na LARP-e

Abstrakt

Príspevok má za cieľ prostredníctvom súkromného názoru autora nastoliť diskusiu o tejto otázke v komunite hráčov a organizátorov larpov. Zamýšľa sa nad možnosťami a potrebnosťou stvárnenia erotiky v hre a pokúša sa upozorniť na kritické aspekty tejto chýlostivej témy a tiež na to, na čo je potrebné dbať pri tvorbe hry a pri tvorbe postáv vzhľadom na tému. Kládie dôraz na to aby bol vzťah erotika vs. larp aspoň čiastočne pochopený a premyslený pred tým, než bude implikovaný v hre samotnej. Erotika je pre larp potrebný, avšak veľmi špecifický faktor, ktorý potrebuje rozvahy a chápanie pred jeho implikáciou v hre.

Úvod

Iste sa Vám už niekedy stalo, či ste niekedy na hre postrehli istý jav, ktorý by mohol mať okrem iných prívlastkov aj prívlastok „erotický“. V prípade mojich skúseností sa to najmä v poslednom

čase stáva dosť často [1, 2, 3], ibaže v moých prípadoch vidím istú chaotičnosť a nepochopenie spojenia erotika vs. larp a pôsobí to na mňa rušivo. V niektorých prípadoch ide podľa môjho názoru dokonca o istú morbidnosť či nerešpektovanie iných hráčov bez akéhokoľvek dejového či herného podkladu. Kóli tomu, aby som spolu s Vami nad danou témou porozmýšľal a rozšíril naše spoločné chápanie daného pojmu v larpe, píšem tento príspevok. Záber článku je venovaný hlavne hrám, ktoré dbajú a stavajú na tom, že psychické precítenie deja a interakcií hráčmi je prioritnou stránkou hry a zároveň dbajú na to, aby dané precítenia a z nich vyplývajúce stvárnenia role ovplyvňovali dej a interagovali s ním. Osobne som presvedčený, že tento prístup je možný nielen na počtom menších akciách, ale aj na akciách tzv. veľkých. Článok tiež prihliada na fakt, že pojem larp je potrebné prezentovať aj na verejnosti a to si vyžaduje premyslenú aplikáciu herného nástroja, akým je zobrazenie erotiky či jej stvárnenie.

Diskusia

Dôležité je si uvedomiť, o čom sa vlastne bavíme a v akom prostredí a komu je to adresované. Apriori sa jedná o dva zásadné pojmy: larp a erotika. Cieľovou skupinou sú v danom prípade hráči a nepriamo verejnosť.

Z môjho pohľadu ako autora článku, hráča a organizátora larpov sú pre larp rozhodujúce tieto faktory:

- Stváranie role na živo hráčom a pre hráčov a to nastavené tvorcom hry tak, aby to zapadlo do deja, dramatu a atmosféry hry a vyvolalo to to, čo je potrebné pre daný dej a atmosféru hry. *Stváranie má herný cieľ a dopad.*
- Dobrá hra je podľa mňa založená hlavne na zážitkoch hráčov plynúcich z deja, atmosféry a dramatu hry. *Zážitok hráča.*
- Hráč, mnohokrát, aby mal podnety pre stváranie role, potrebuje mať zážitky ply-



núce z hry, ktoré mu dopomôžu k precíteniu postavy, bez čoho je ťažšie kvalitne zahrať, precítiť a stvárniť rolu. *Vžitie sa do role*

- Dá sa síce hrať aj bez precítenia daného pocitu, ak s ním mám skúsenosť, ale na to, aby mal druhý hráč zážitok, je nutné ho v ňom vyvolať herným prejavom. *Podmienky vzťah kvalitná hra vs. Kvalitný zážitok hráča.*

Vyššie popísané faktory ovplyvnia hru a jej charakter. Mnohé nástroje používané na larpe (ako napríklad kúzla, boj, nadávky, mimické a somatické prejavy, kostýmy, aranžmá apod.) sú veľmi úzko spojené s vyššie spomenutými vzťahmi medzi kvalitnou hrou, kvalitným zážitkom a teda kvalitným larpom, aspoň z môjho pohľadu. Jedným z takých nástrojov pre stváranie postavy či deja je aj nástroj zvaný erotika. Problémom je, že je nástrojom špecifickým a veľmi osobným a teda by mal klásť o to väčší dôraz na to, ako adresne alebo s akým cieľom, či prípadne vôbec bude v larpe použitý. Tu by som rád načrtnul aspoň zopár mojich myšlienok, prečo je tomu podľa mňa tak a prečo je toto citlivá téma:

- V prvom rade je si potrebné uvedomiť, že *pre každého je erotické čosi iné, pričom navodený pocit je rovnaký a hra práve ten pocit chce* (inak je ten pocit evokovaný nástrojom erotika v hre v podstate zbytočný).
- Erotika je chúlостivý faktor na stváranie hercom na živo. Existujú rôzne zábrany od morálnych, ideologických, osobných či sexuálne názorových ako odovzdávajúceho

tak i prijímateľa „výzvy“. *Problém je odovzdať erotický podnet, ale ho i prijať.*

- Je vhodné zladíť hráčov tak, aby ten, čo má navodiť erotický zážitok pre prijímajúceho, ho aj naozaj obojstranne bezproblémovo navodil, inak je použitie erotického prvku skôr metúce a nežiadúce. *Zážitok by mal byť adresný a akceptovaný.*
- Je vhodné dbať, aby erotický prvok neovplyvnil iné postavy inak ako je plánované prípadne ich nepohoršoval. *Narušené vžitie sa do role a predvídanosť dopadov.*

Do týchto bodov sa iste dá napasovať mnoho nástrojov, ktoré sú na hrách používané, a osobne zdieľam názor, že aj iné nástroje by mali byť podobne implikované a teda hlavne premyslene, adresne a s rozumom. Problém s erotikou a skrze ňu narušenou intimitou je v tom, že celá spoločnosť berie túto otázku viac osobne. Ja nie som výnimkou. To znamená, že erotický nástroj sa svojou intenzitou líši najmä v druhom bode a to v skratke v tom, ako bude daný prvok chápaný hráčmi na hre. Toto je navyše umocnené tým predpokladom, že ak chceme kvalitnú hru, mal by som z nej mať kvalitné zážitky. Ak na nej bude prvok erotický, tak aj z neho chcem mať v akademickom slova zmysle herný zážitok. A keďže sa jedná o hormonálne pocitovú rovinu vecí, dostávam sa do sféry, kde vlastne na to, aby som mal prežitý nástroj erotiky, sa istým spôsobom potrebujem dostať do viac ako iba “pocitovo slabého” sociálneho kontaktu s druhým hráčom. Inými slovami a napísané polopate, potrebujem,

aby sa mi spustil fyzikálnochemický – alebo nazvime to hormonálny – proces zapríčínajúci eroticky podmienené motivácie môjho tela. A v tejto rovine najviac platí: Hráč nie je postava, ale vlastne ňou je – lebo ju precituje!

Ako som v bodoch spomenul aj vyššie, je veľmi vhodné si premyslieť a uvedomiť vzťahové relácie medzi samotnými hráčmi postáv. Zbytočne budem dávať adresný erotický prvok do hry vo forme štíhlej brunetky Marienky pre Janička, keď hráč, ktorý hrá Janička nemá o štíhle brunetky vôbec záujem a naopak erotický na neho pôsobí krčmárka Zuzana, ktorá je bacuľka. Tu bude hráč Janička zažívať vo vzťahovej interakcii adresnej erotiky absolútnu nulu a ak to bolo určené pre dej, je to tam zbytočné. Všetky veci z toho vyplývajúce pre Janička budú ako z náhražky a taká bude aj hra v tejto rovine. Umelá. Ešte horšie bude, keď pôjde okolo hráč Peter stváranjúci mnícha, ktorý ide práve pomôcť druhovi, ktorý zomiera na lôžku, ale pocíti ako hráč takú erotickú príťažlivosť k hráčke Marienky, že nastane jeho zdržanie popriapade úplné zlyhanie stváranie role mnícha. Je potrebné erotický prvok vnímať ako plošne a hlavne aj neherne pôsobiaci faktor silne ovplyvňujúci každého na hre a to ako priamo tak i nepriamo. Ak postava mnícha mala za úlohu v deji naozaj zachovať celibát s následkami aj dôsledkami, a byť niečím iným ako práve vzniklo, tak mám ako tvorca hry problém. Ak implikácia erotiky nebola určená pre dej, je potrebné si dať otázku: Na čo to tam vlastne je?



Problém môže nastať aj vtedy, ak Marienka má problém eroticky pôsobiacu postavu stvárniť. Dôvody sú nepodstatné, podstatné pre hru je to, že ju proste nestvárni. Ak mala byť erotika v hre adresná, tak mám opäť problém popísaný vyššie. Umelý prejav a krivkajúce zážitky, prípadne pociťová nula pre okolie a aj pre hráčku Marienky.

A ako posledné chcem spomenúť z niektorých pohľadov možno aj to najdôležitejšie. A to je, ako dané veci bude vnímať verejnosť, a to hlavne rodičia. Akonáhle budem mať na hre adresne orientovanú erotiku, ktorú viem oddovodniť, tak s tým uspejem u oveľa väčšej časti verejnosti a rodičov, ako keď budem mať erotiku aplikovanú náhodne a chaoticky bez toho, aby som ju vedel dejovo a implikačne oddovodniť. To, aby larp bol akceptovaný verejnosťou a rodičmi, je pre mnohé akcie kritický jav a to najmä pre tie, ktoré sa zaoberajú s dospievajúcou mládežou. Tak či onak aj larp pre dospelých má dopad na slovo larp a je na to vhodné myslieť.

Neadresne implikovaná erotika, a to navyše ak je použitá bez upozornenia hráčov pred hrou, podľa môjho názoru narobí iba viacej zla ako dobra a hráči budú zažívať pocity, ktoré nielenže nečakali a na ktoré nie sú pripravení, ale budú aj zmätení.

Záver

- Erotický nástroj je principiálne veľmi potrebný a je jedným z mnohých zážitkovo silných nástrojov a je možné ho vrelo doporučiť na

adresné a premyslené použitie v hre.

- Je maximálne vhodné, aby boli všetci účastníci jasne vyzrozumený o tom, že dotýčný prejav na hre bude a aby dali jasne najavo, že to nie je v rozpore s ich vedomím a svedomím. Je potrebné hráčov informovať. Ako minimum je vhodné použiť podobný alebo rovnaký systém označenia akcií ako je použitý napr. skupinou Court of Moravia [4].
- Je vhodné, aby použitie erotického nástroja v hre malo svoj jasný cieľ, či už na nejakého hráča alebo skrze neho na hru či atmosféru, inak ho doporučujem z nástrojov hry vynechať.
- Ak sa podarí dosiahnuť to, že hráč stvárňujúci eroticky pôsobiacu postavu naozaj aj eroticky zaujme danú postavu, ktorú adresne aj má, je to už naozaj priblíženie sa k ideálnemu stavu v hre a je vhodné na to myslieť pri výbere hráčov a ich postáv. Každopádne daný hráči budú mať v danej rovine silné zážitky z hry a ergo bude pre ne larp kvalitný. Také budú aj ich následné činy z toho vyplývajúce a teda aj ich ovplyvnenia a dopady na iných hráčov o toľko silnejšie a zároveň preto adresnejšie v rámci dejových línií, dramtu a atmosféry.

Podakovanie

Chcem sa aj touto cestou poďakovať organizátorom konferencie Odraz [5] za ich úsilie a snahu zorganizovať takéto špecificky a adresne orientované stretnutie, ktoré podľa môjho názoru

je istým míľnikom v komunite a je minimálne kvalitným zážitkom pre hráčov a organizátorov larpov. Pevne verím, že mnohí z nás tu načerpajú nové myšlienky a nápady pre ďalšie účinkovanie v tejto sfére.

Referencie

- [1] BOSS a kolektív: LARP Tordhan 2006 (<http://www.tordhan.larp.sk>)
- [2] Daddy, Hobbit a kolektív: LARP Erronis 2007 (<http://www.erronis.larp.sk>)
- [3] Vilko, Ekin, Braňo a kolektív: LARP DobrofantH 2007 (<http://www.dobrofant.h.larp.sk>)
- [4] Court of Moravia a kolektív: Prístupnosť (<http://www.courtformoravia.com/pristupnost/>)
- [5] Court of Moravia a kolektív: Konferencia Odraz 2008 (<http://www.odraz.org>)



František „Fjertil“ Špoutil

Odchovanec Frašky, zde se podílel na úpravě jak druidských pravidel, tak herního zákoníku

Cimbarnského císařství. Tvůrce a organizátor českobudějovického VUMLu a několika experimentálnějších věcí (Battle Royale Cz, Sedm a Tajemství). Přeprocovávateľ vlkodlačích pravidel pro ČBbN.

František „Fjertil“ Špoutil

Pravidlové systémy

Stává se, že systémy pravidel už po prvním přečtení dávají tušit výhodné kombinace vlastností, drákolomnost provádění některých úkonů, špatnou zapamatovatelnost nebo vše z toho. Organizátor pak má tendenci nedostatky v pravidlech smést ze stolu tvrzením, že hru přece jen dělají hráči. Dobří hráči se sice zabaví kdekoli, ale to není důvod pro to, aby jeli na vaši akci opakovaně. A pokud na hru dorazí někdo, kdo půjde tvrdě za výhrou, budou to právě vámi špatně napsaná pravidla, která mu dovolí kazit hru ostatním. Zkrátka, jaká pravidla si uděláte, takovou akci budete mít.

Jednoduchost kontra komplexnost

Nejprve, co zde budeme považovat za pravidlo? Nechť pravidlo je takový herní mechanismus, který umožňuje herně provádět nějakou činnost reálně neproveditelnou.

Škála od naprosté jednoduchosti bez pravidel k absolutní komplexnosti je kontinuální a je na každém, kde se na ní zastaví. Nejsnazší systémem, tj. bezpravidlovým, je ideální stav, neboť hráč se nemusí nic učit, organizátor nic vymýšlet a nemohou vznikat konflikty založené na špatném pochopení nějakého pravidla. Naprosto bez pravidel se ale obejde jen malé množství her. Komplexnost celého systému bude narůstat s několika faktory:

1. čím je larp vzdálenější od reality prostředí, kde se hra odehrává;
2. čím více hráčů se ho účastní;
3. čím je pohyb a jednání hráčů méně predikovatelné;
4. čím je herní svět rozsáhlejší.

Pro tvorbu jakýchkoli pravidel berte na zřetel následující body:

Jednoduchost. V prvé řadě se snažte pravidla udělat co nejjednodušší a to jak do skladby obsa-

hové, tak jazykové. Pravidlo by mělo postihovat doopravdy jen činnosti v realitě obtížně proveditelné, jinak jen omezuje RP (role playing – hraní role). Ne každý pak může hrát vše, ale pokud roli neuhraje bez pravidla, s pravidlem stejně jeho výkon za moc stát nebude. Pravidlem můžete i nějakou obecnou činnost pro nějaký okruh hráčů zakázat v souladu s logikou vašeho světa. V jazykové stránce jednoduchosti se vyhýbejte rozvitým, košatým větám a skrytým jinotajům. Čím strožeji budou vaše pravidla napsána, tím méně nedorozumění se dočkáte.

Snadnost. Ta se týká pochopitelnosti a zvládnutí pravidel a tím jejich aplikace. Sjednocujte časové údaje a vyhýbejte se záporným a velkým číslům. U aplikací dbejte toho, aby byla proveditelná a hráči ji znali. Týká se to hlavně různých testů – naprosto nevyhovující je kostka, podstatně lepší je např. kámen-nůžky-papír nebo hod mincí, kterou má hráč v kapse spíš. Čím budou pravidla snadnější, tím více zkrátíte všechny herní vysvětlující stop-časy a zvětšíte plynulost hry.

Kompatibilitnost. Hru by měly spojovat jednotné mechanismy, pravidla je tedy lépe stavět na jednotném principu (např. sjednocená symbolika, číselné hodnoty atd.). Výsledný efekt a způsob provedení se pak už může lišit. Hráč pak bude schopen do velké míry reagovat, i když se setká ve hře s pravidlem, které je pro něho nové. Také si pořádně ujasněte, která pravidla jsou v konfliktu a které má před kterým přednost a u těchto to výslovně uveďte.

Vyváženost. Slabiny pořádně odhalí až hra, ale ty nejkřiklavější případy vám pomůže odstranit, necháte-li pravidla pročíst někým zodpovědným. Vyvarujte se toho, aby nějaká konkrétní schopnost byla ve hře dvakrát za různou cenu nebo aby bylo možné fatální kombinování dovedností. Pro pravidlo, které při jednorázové aplikaci může způsobit vážnou újmu druhé postavě (okradení, smrt), zaveďte do hry i příslušné antipavidlo. Už potenciální možnost toho, že ne vše musí hráči fungovat vždy, zvyšuje u hráčů opatrnost v aplikaci tohoto pravidla. Navíc máte po ruce pravidlový nástroj, kterým můžete mírnit neposlušné hráče. Mějte také vždy na zřeteli, že velký efekt musí být vyvážen stejně velkou námahou. To mějte na paměti i u různého technického získávání informací (věštbý, virtuální kontakty) – snažte se je nastavit tak, aby je hráči měli jen jako berličky v případě, že už nebudou vědět, jak dál.

Jedním z možných přístupů, který není příliš rozšířen, je tvorba pravidel až podle toho, jaké

postavy si hráči vytváří. Komplexnost pravidel pak závisí na přáních hráčů a na tom, co jim povolíte.

Převod od stolu ven

Aplikace papírových RPG je stejně nevďěčná jako vlastní tvorba. V RPG máte osobní deníky postav, kostky řešící náhodu a trpělivého vypravěče. Nic z toho v larpu použít nemůžete.

Mezi organizátory larpů je černým Petrem „pomáhajícím“ při tvorbě pravidel Dračí doupe (DrD). Už základní premisa, že postava sbírá zkušenosti, díky nimž postupuje na vyšší úroveň, za zabité nestvůry, spolehlivě podřezává větév pod jakoukoli snahou o RP. Tímto odrovnáváte všechny pacifisty a nesupermanské postavy a podporujete player-killing (PK – vybíjení hráčů mezi sebou). Také stojíte před neproveditelným úkolem práce s jakýmsi virtuálními zkušenostmi, které nejste schopni poctivě přerodělovat. Přestup na úroveň, který se ve hře u stolu děje třeba s průběhu měsíců, má pak valná většina organizátorů potřebu nahustit do mnohem kratších časových úseků, což celou situaci jen zhoršuje. Další velkou nevýhodou DrD je systém životů, kterých je hodně a navíc velmi rychle degradují. To zákonitě vede ke zvětšování propasti mezi postavami na různé úrovni a hratelnost jde opět dolů. S tímto přístupem plete smyčku i sobě, protože takto nastavený systém vás bude tlačit do stále destruktivnějších schopností namísto do vtipnějších.

I u jiných systémů můžete narazit na pravidla, která při sebelepší snaze do hry převést nejde. Takové pravidlo pak můžete buď zrušit, nebo lépe nahradit nějakým jiným obdobného vlivu i náročnosti. Také se nebojte systémy zjednodušovat a s rozmyslem prožezávat. Rozhodněte, na co potřebujete pravidlo a na co vystačí RP, nebojte se snižovat počty nutných čísel doprovázejících každý osobní deník papírových postav. Vždy mějte na paměti, že i pro převod pravidel platí všechny dříve uvedené body.

Životy a teorie her

Teorie her jsou matematické postupy vyvinuté v polovině minulého století a úspěšně aplikované jak v ekonomii tak biologii. Ve zkratce říká, že systém složený ze svobodně se rozhodujících jedinců bude v čase automaticky směřovat do stabilního stavu a to na základě nastavení systému. Snažte se při tvorbě pravidel vždy myslet přes teorii her: Jak nové pravidlo ovlivní chování systému hry jako celku a jaké strategie hráčů za jakých podmínek podporuje?

Vysvětleme si to na počtech životů a na tom, jak to ovlivní akčnost hry. Organizátor, pokud se rozhodne omezit boj ve hře, ho povětšinou buď úplně zakáže (pak je účinek definitivní) nebo má tendenci udělat boj nesmyslným. Pak rozdělí každé postavě spousty životů, udělá snadné léčení a pokud možno ještě znemožní fatální smrt. To je cesta do pekel.



Předně, pokud postava nezemře a hráč nebude muset začínat zase od začátku, není nijak za své chování sankcionován a není síla, která by mu zabránila si s ostatními nezabojovat. Ti pak mohou počítovat touhu pomstít se, a tak se nám nebezpečně roztáčí kolo vendet spolehlivě drtících promyšlené zápletky příběhu i RP.

Zrušíme-li pouze nesmrtelnost, budeme trestat hlavně nebojující hráče. V poměru jeden na jednoho je pravděpodobnostně jedno, kolik mají postavy životů, a s více životy budete sankcionovat dovedné bojovníky. Rozdíl se markantně projeví u přesil. Mají-li postavy 10 životů, pak má osamocená postava o 9 řádů nižší šanci, že zabije dva své protivníky a sama unikne bez úhony a útočníci tak mnoho neriskují. Výsledek bude takový, že asi všichni dojdou nějaké újmy, ale osamocená postava nemá prakticky nikdy šanci. Zde má jasnou sílu větší skupina a PK je výhodný. Pokud však snížíme počet životů postavy na 2, pak je šance osamocené postavy jen o 1 řád nižší. Podstatné ale je, že i jednou zasažený má poslední život. Sankce je tedy neporovnatelně vyšší a šance, že jeden z útočníků zemře, je ještě vyšší. Výsledkem pak je, že být ve skupině nemusí být tak výhodné a stejně tak i útočit, protože tím sebe ohrožují daleko více než v prvním případě. Je tedy jasné, že velkými počty životů podporujeme ty neschopné a bojechtivé. Opačným extrémem je jen jeden život a k tomu patří i „neživotován“ nahrazené divadelním sehráním zranění. Tam se dostáváme do stavu padni komu padni a souboj dvou na jednoho se může rychle

změnit v souboj dvou proti sobě a tam už platí jiné pravděpodobnosti.

Tímto tedy končím svou teoretickou exkursi po pravidlových systémech a jejich tvorbě. Pokud se od teď budete nad vámi vymyšlenými pravidly zamýšlet, splnil tento článek svůj účel.



Petr „Afri“ Müller

Larpový nadšenec z Brna, kde žije, studuje i pracuje. Dříve aktivní člen Court of Moravia nyní tvoří na volné noze. Preferuje larpy zaměřené na příběh, se silnou akční (nezaměňovat s bojovou) složkou. Nerad vidí spojování larpu a divadla.

Jako student informatiky, vývojář a geek má zvláštní vášeň pro využití moderních technologií v larpu. Když zrovna nediskutuje o larpu, ve volných chvílích kreslí, sbírá komiksy, hraje hry, leze po skalách, programuje nebo čte cizí maily.

Petr „Afri“ Müller

Možnosti moderních technologií v larpu

Tento článek pojednává o technologii a možnostech jejího použití v larpu. Představuje základní principy, shrnuje dosavadní zkušenosti z české scény a odhaduje další pokrok ve využívání technologií organizátory v ČR.

Úvod

Rapidní vývoj technologie během poslední generace zaplnil okolí člověka obrovským množstvím přístrojů. Současná technologie ve velké míře ovlivňuje lidský život a podobu společnosti. Ta je doslova promořena sofistikovanými elektronickými zařízeními. GPS, mobilní telefony, MP3 přehrávače, notebooky a podobné jsou naprosto běžnou záležitostí. Internet a zejména WWW nyní představuje téměř kompletní vrstvu reality – má vlastní trhy, vlastní sociální sítě, dokonce i vlastní specifickou kriminalitu.

Larp je prostředím, které má pro různé využití moderních technologií velký potenciál. Je to logické, mnoho her staví na budování maximální

uvěřitelnosti herního světa. Některá prostředí se bez techniky neobejdou, nebo jsou na ní přímo založena. Také je možné ji využít pro simulaci elementů, které v reálném světě neexistují, nebo jsou nám nedostupné, opět ke zvýšení uvěřitelnosti hry. Může přidávat další vrstvy k hernímu světu. Nezanedbatelná je i její role při usnadnění komunikace mezi nebo s hráči, popřípadě při dokumentaci proběhnuté hry pro různé účely.

Omlouvám se organizátorům, jejichž kreativitu ve využívání technologie v larpu jsem v následujícím textu opomněl. Česká scéna je poměrně nepřehledná a je tak možné, že jsem se o nějakém zajímavém projektu nedozvěděl.

Role technologie v larpu

Jak bylo nastíněno v úvodu, existuje více způsobů, jak technologii využít v larpu. Platí to dokonce i pro klasické RPG. Zcela typickým příkladem může být game master, který hráčům pouští hudbu podbarvující aktuální dění ve

hře. Jedná se o zcela jednoduchý prvek, ovšem se silným efektem pro zážitek ze hry, pokud je citlivě použit. Ovšem sofistikovanější využití technologie v jiných hrách s sebou obvykle nese i problémy.

1 Organizace hry

Před hrou

Očividným využitím je usnadnění organizace hry. Významným způsobem je možno zjednodušit nejen přípravu před hrou, ale i samotnou organizaci v jejím průběhu. Množství volně dostupných nástrojů pro správu obsahu (CMS – Content Management Systems) umožňují při minimálních nákladech většinu potřebných předherních úkonů sjednotit na jednom místě. Obsah je možné efektivně spravovat, zpřístupňovat a sdílet ho s jinými hráči nebo organizátory. Je možné také automatizovat provádění různých procesů, šetřit tak časem a minimalizovat možnost chyby. Další nevýhodou je náročnost těchto často velmi složitých systémů na instalaci,



provoz a správu.

Velkou výhodou je sjednocení komunikace s hráči na jeden informační kanál, který je přizpůsobený potřebám organizátorů. Hráči ale obvykle preferují svůj oblíbený komunikační kanál, a jen neradi akceptují další. Systém by měl být navázán na nějaký rozšířený způsob komunikace, např. email nebo RSS feedy. Měl by také být co nejjednodušší na použití ze strany hráčů.

Přes výhody se zdá, že organizátoři her v Čechách těchto systémů příliš nevyužívají. Obvyklé je použití informativních stránek a emailů/diskuzního fóra pro komunikaci. Rozšiřují se automatizované přihlášky hráčů. Za zmínku stojí systém série larpů Stezky Krve, vytvořený samotnými organizátory, kde probíhá většina organizačních procesů s hráči. Rozsáhlý systém používá i komunita okolo portálu Global Soft Games. Ambicí vytvořit univerzální systém pro tvorbu a organizaci larpů si kladl projekt LaMa (Larp Manager), ale po počátečním nadšení skončil neúspěchem.

Během hry

Technologie výrazně rozšiřuje možnosti organizátorů při řízení probíhající hry, zejména pokud se odehrává na větším území nebo v delším čase. Hlavním využitím je pochopitelně snadná komunikace mezi hráči a/nebo organizátory, ale je jich více. Téměř nezbytností se stává v případě, že je třeba řídit hru v místě, kde organizátoři nejsou přítomní, např. z důvodu rušení scény. Často

jsou takto realizovány spouštěče. V Čechách proběhlo rovnou několik projektů typu “bunkr”, kde je obvykle přítomen počítač, přes který hráči komunikují s vnějším světem, a přes který organizátoři dodávají do hry spouštěče. Dále je možné monitorovat takové herní lokace pomocí webkamer. Praktické může být sledování pohybu hráčů, snadno realizovatelné např. pomocí GPS a mobilního telefonu s GPRS, datovými přenosy aktuální pozice na centrálu. Toto řešení použil pražský larp Následník. Bylo by zajímavé hráčům automaticky předávat herní informace na základě jejich lokace (švédská hra Prospopeia Bardo 2: Momentum), ale toto žádný český larp nepoužil, alespoň podle dostupných informací.

2 Rekvizity

Jsou dva základní způsoby využití technologie jako rekvizity pro hru, přímý a nepřímý. [1]

Přímá reprezentace

V přímém způsobu rekvizita reprezentuje sama sebe. V počítači se mohou nacházet herní informace, přes mobilní telefon může být přijat herní hovor. V televizi mohou vysílat zprávy o hledaných postavách. Rozumné užití samotných rekvizit místo zástupných mechanismů velmi obohacuje zážitek z hry – není třeba si představovat, že v televizi vysílají televizní spot o hledání postav policíí, on tam opravdu běží, což lze zajistit pomocí předtočeného klipu a vhodné kombinace počítače – televize.

Je ale nutné zvolit správnou míru realnosti – citlivá data by samozřejmě v realitě byla zašifrována silným kryptografickým algoritmem, přesto je obvykle pro hru zajímavější, pokud je hráčům dána šance dostat se k nim i bez hesla nebo klíče. Druhým problémem je, že pokud hráče naučíme kreativně interagovat s různými herními rekvizitami, pak může začít stejně pracovat i s věcmi, které nejsou součástí hry. Pokud hráči hackují herní server reprezentovaný službou na reálném serveru, téměř určitě zkusí hacknout i reálný server. Nebo jiný server, který nemá s hrou nic společného. Způsobené problémy jsou zjevné. Je tedy třeba dát hráčům najevo, co si mohou dovolit a kde se od nich taková interakce očekává.

Technologie se přímým způsobem v Čechách používá celkem běžně. Použití mobilních telefonů, počítačů a webových stránek je poměrně obvyklé, z méně častých stojí za zmínku larp Wraith: Na vlnách smrti, kde některé postavy používaly funkční emailové adresy a po dobu hry vysílalo internetové herní rádio.

Nepřímá reprezentace

Zajímavým způsobem použití technologie je napodobení jiného elementu herního světa – od vyspělé mimozemské technologie po magii. Tyto elementy, v reálném světě nepřítomné, jsou často ve hrách realizovány pomocí pravidel a jiných zástupných prvků. Je ale možné je emulovat pomocí sofistikovaných rekvizit a nástrojů. Pokud hráči používají rekvizitu, která zastupuje



takový nereálný prvek, může to opět velmi obohatit jejich zážitek ze hry. Zejména tak může fungovat magie realizovaná tak dokonale, že ji nelze odlišit od skutečnosti. [1] Možných využití v konstrukci rekvizit je nespočet, uvádím pouze příklady.

- Zámky, otvírající se po sestavení hádanky (spojením obvodu nebo detekcí RFID čipu)
- Vibrace nebo zvukový projev částí kostýmů nebo vybavení v přítomnosti magie apod. (v dosahu RFID čipů nebo dle GPS)
- Reakce prostředí na hráče (senzory pohybu, světla, mechanické)
- Rozšíření smyslů (naslouchadla, noční vidění)
- Efekty (pyrotechnika, chemie)

Důležité je co nejdokonalěji zamaskování principu fungování takové rekvizity jejím fyzickým provedením. Rekvizita by měla vypadat přesně jako objekt, který ve hře reprezentuje, a to bez zjevných rušivých vlivů její skutečné funkce. Pokud je na magickém kameni přilepený čip s logem výrobce, iluze kouzelného otevření zámku vložením kamene poněkud utrpí.

Sofistikované technologické rekvizity podle dostupných informací používány v Čechách nejsou, nebo v minimálním měřítku. Důvodem je pravděpodobně cenová nedostupnost komponent v kombinaci s potřebnými odbornými znalostmi pro jejich tvorbu a použití.

Obvyklé problémy

U těchto rekvizit (jako ostatně u celé technologie) hrozí riziko jejich poruchy nebo poškození hráči. Poruchy mohou být dáno tím, že se často jedná o rekvizity vyrobené amatérsky přímo pro hru. Faktor "hráči" je opět nevyočítatelný. I dokonalá rekvizita přestane fungovat, vyzkouší-li některý hráč, zda prastaré rádio, přes které k němu promlouvají duše mrtvých, bude fungovat i přesto, že ho vytrhne ze zásuvky.

Pokud rekvizity mají být použity ve venkovním prostředí, je také třeba vzít v úvahu další faktory – fyzická odolnost, životnost baterií, dosah apod. Není dobré nechat na technologii stát celou hru. V takovém případě je třeba mít alespoň připravené ústupové cesty – co dělat, když se rozbije klíčový prvek. Je mrzuté, když dobrodruzi nezískají poklad jen proto, že se truhla neotevře kvůli vybitým bateriím.

3 Dokumentace

Dokumentační faktor je také velice významný. Nejedná se jen o dokumentaci samotné hry z vnějšku (fotografie, filmový záznam), ale také možnost detailního záznamu průběhu hry pro pozdější využití. To může být užitečné zejména pro organizátory, kteří mohou analyzovat svoji hru za účelem jejího vylepšení pro příští běh nebo tvorby hry nové. S pomocí webových dotazníků je snazší získat strukturovaný výstup od hráčů po hře.

4 Rozšíření reality

Velmi zajímavým využitím je obohacení herního světa o další vrstvy, a to jak v reálném světě, tak na internetu. Využitím internetu je možné přidat vrstvu pro komunikaci mezi hráči. Toto je využíváno především během déle trvajících her. Vytvořením diskuzního fóra, které navštěvují postavy, nikoliv hráči, se umožní hráčům částečně se účastnit i v době, kdy se hře přímo nevěnují, např. doma.

Využitím veřejných serverů je možné přidat další informační vrstvy. Hráči pak mohou nalézat herní informace na serverech jako jsou YouTube nebo Flickr.

Oba přístupy velmi dobře zkombinoval systém NWR v larpu Kult. Jednalo se o herní reprezentaci internetu v postapokalyptickém settingu. Během několika týdnů trvání hry se na NWR vytvořila komunita postav-hackerů, podobná té z USA v době akademických sítí. NWR přidávala jak komunikační, tak informační vrstvu hry.

Další vrstvy mohou být přidány do samotného světa, a to zejména informační nebo interakční. Jedná se o přidání prvků, které jsou využitelné nebo viditelné jen s pomocí herního vybavení. Opět uvádím obecné příklady, dalších konkrétních využití je nespočetná a závisí jen na fantazii tvůrce.

- Zvuky slyšitelné jen s herním vybavením
- Detekce předmětů/osob v okolí pomocí



herního vybavení

- Akce, které se dají provést jen s pomocí herního vybavení

Mechanika přidávání herních vrstev je podobná jako ta, kterou používají moderní hry typu ARG (Alternate Reality Game). [2]

Využití internetu pro přidání komunikačních a informačních vrstev je v Čechách poměrně obvyklé, zejména u déle trvajících larpů.

Výraznější rozšíření samotného herního prostoru o další vrstvy příliš běžné není, což souvisí s vysokou náročností jeho realizace.

Závěr a další vývoj

Zdá se, že oproti jiným zemím není moderní technologie a elektronika využívána v takové míře, v jaké je tomu v západních zemích, zejména ve Skandinávii. Často je to způsobeno financováním akcí. Je zvykem, že účastnický poplatek je nízký, což vylučuje používání dokonalejších rekvizit, které jsou finančně nákladné. Což není problém jen těch elektronických. Experimenty v této oblasti ale byly většinou přijaty velmi kladně, takže se dá předpokládat jejich pokračování a objevení nových zajímavých využití technologie pro larp. Tomu také napomůže postupné zvedání částky, jakou jsou hráči v ČR ochotní platit.

Dle mého názoru by mnoha organizátorům pomohlo využívání webových technologií pro organizaci larpů, zejména u větších projektů.

Hry

Stezky Krve (2007,2008): Kateřina, Holendová, Jiří Jordánek, Anna Miklasová, Ondřej Netík, Antonín Novák. <http://stezky.larpy.cz>

Global Soft Games:
<http://www.globalsoftgames.com>

Následník (2007): Petra Lukačovičová, David Maleček. <http://amberan.vampire.cz/krouzek>

Prosopopeia Bardo 2: Momentum (2006): Staffan Jonnson, Emil Boss, Martin Ericsson, Daniel Sundström, Henrik Esbjörnsson & al.
<http://www.prosopopeia.se>

Wraith: Na Vlnách Smrti (2007): Jana Jevická, Petr Pouchlý, Pavel Hamřík, Petr Müller.
<http://www.courtofmoravia.com/nase-larpy>

Kult (2005): Petr Pouchlý, Pavel Hamřík, Petr Zítka, Jan Mikota.
<http://www.courtofmoravia.com/nase-larpy>

Reference

[1] Söderberg, J., Waern, A., Åkesson. Enhanced Reality Live Role Playing, 2004. Dokument dostupný na <http://www.ipsi.fraunhofer.de/ambiente/pervasivegaming> (duben 2008)

[2] Wikipedia, heslo Alternate Reality Game. Dokument dostupný na http://en.wikipedia.org/wiki/Alternate_reality_game

Pavel „Lischai“ Gotthard

Studuje scenáristiku a dramaturgii na JAMU, kde se zaměřuje na scenáristickou praxi, stavbu příběhu a divadelní teorii. Jako organizátor larpů působí v Court of Moravia, kde se věnuje zejména herním scénářům a literárním podkladům.

Je zastáncem komorních larpů a divadelního pojetí role. V budoucnu by se rád věnoval larpům vázaným na specifická místa, s výraznější atmosférou prostředí.

Pavel „Lischai“ Gotthard

Prezentace larpu v médiích

Úvodem

Média neodmyslitelně patří k moderní době. Jsou tím nejlepším způsobem, jak můžete v masovém měřítku prezentovat myšlenky, měnit postoje lidí a nadchnout je pro vaše vize. Tato schopnost médií je natolik silná, že se pro některé sociology stává až nebezpečnou a neetickou.

Předmětem tohoto článku není zabývat se etikou formování lidského názoru, hranicemi mezi manipulací a propagací či samotným smyslem masových médií. Tento článek vám má pouze přiblížit, jak prezentovat larp v médiích, jak komunikovat se štábem či redaktorem a jak se na vše připravit tak, aby výsledná reportáž poskytl pro vás co nejpriznivější obrázek.

Pakliže se dostane k příležitosti vytvořit reportáž (televizní, rozhlasovou nebo ve formě článku) na téma „larp“ (ať se již jedná o pojem obecně nebo o konkrétní akci), je to rozhodně dobře. Nabízí se

vám tak možnost vlastní prezentace, zviditelnění a určitého ocenění vaší snahy – v případě, že se reportáž povede. V případě že nikoli, sebe „ztrapníte“, vaši akci shodíte a poškodíte jméno larpu.

Proto je potřeba k této příležitosti přistupovat obezřetně. Larp je pojem mladý, ještě neusazený, a proto velmi záleží na tom, co lidé uslyší, uvidí nebo si přečtou. Tento článek by vám měl poradit, jak se zachovat a čeho se vyvarovat, aby ve vašem případě platila první možnost a „vaše“ reportáž se stala jednou z těch skutečně reprezentativních.

Typy médií

Rozlišujeme tři základní typy masových médií: tisk, rozhlas a televizi. Forma konkrétní propagace larpu (jako fenoménu i jako konkrétní akce) je odlišná od zvoleného média. Probereme si je nyní postupně, i v závislosti na tom, jaké možnosti vám tento způsob realizace nabízí. V tomto

článku se budu dále zaměřovat především na televizní formy.

1 Tisk

Mívá největší prostor pro uveřejněný článek. Obsáhne mnoho informací, faktů a různých pohledů, je však ale těžší udržet atraktivitu samotného článku. Dvoustrana o larpu může být sice našlapána úžasnými informacemi, ale bez patřičně atraktivního zpracování layoutu (fotky, nadpisy, typografie) je vyšší šance, že ji čtenář přehlédne. Tento fakt pohříchu záleží převážně na editorech a graficích, které vy sami nemůžete nijak ovlivnit. Výraznou výhodou tisku ale je, že hůře dochází k dezinformacím a čtenář má v případě zájmu možnost studovat konkrétní problematiku podrobně.

2 Rozhlas

Rozhlas je poměrně málo známé médium. Ve skutečnosti většina stanic vysílá proudovým vysíláním a téměř nemá pořady, kde by se



mohla objevit libovolná reportáž delší než deset sekund. Jediný prostor poskytují stanice Českého rozhlasu (Praha, Vltava a regionální stanice).

Můžete se zde uplatnit formou rozhovoru – v tom případě je pro vás nejdůležitější oddíl „larpový znalec“, který vám pomůže se vyvarovat chyb způsobených tím, že vy sami larp hrajete. Druhou možností je pak dokument. V tom případě platí většina věcí vztahující se k televizi.

3 Televize

Je nejvíce sledovanou, neefektivnější a nejvíce zrádnou formou masmédiá. Reportáže jsou zpravidla velmi krátké a záleží na každé vteřině, která bude použita. Stejně tak se na nich podílí mnoho lidí a je vysoká šance, že někdo stříhem změní celé její vyznění. Každá televizní reportáž je trochu sázka do loterie. Nicméně určitými cestami je možné k této ošemetné problematice přistoupit a zvýšit svoje šance. Převážná většina vhodných informací je uvedena v článku „Vlastní práce s reportérem“.

Typy reportérů

Zásadní rozdíl v pojetí celé reportáže je dán osobou reportéra. Je diametrálně odlišné, pokud reportáž připravuje hráč larpu, či někdo takřikajíc „zvenku.“ U každé možnosti je nutné akcentovat úplně jiné věci, proto si je probereme postupně:

Larpový znalec

V tomto případě se obvykle jedná o člověka, který ve svém běžném životě hraje larp a rozhodne se (nebo ho přemluvíte) k vytvoření reportáže, či přímo otiskne vámi napsanou reportáž. Dlužno podotknout, že k tomuto kroku by se většina profesionálních reportérů neuchýlila, protože si je vědoma faktu, že ztrátou nadhledu a angažovanosti reportáž velmi trpí.

V tomto případě je třeba si výrazně držet od celé problematiky odstup. Poměrně dobře to shrnuje bod 1 článku „Vlastní práce s reportérem“. Rovněž také nepamenejte, že zdaleka ne všechny pro vás zajímavé informace jsou zajímavé i pro diváka či čtenáře. Toho příliš nezajímá technická stránka věci, ale spíše ta ideová a osobní. K pochopení smyslu této věty vám snad pomůže následující přírůbek:

Představte si, že děláte reportáž o filatelistickém klubu. Ve špatné reportáži by filatelista na kameru rozebíral, jaké typy alb má, jaké všechny známky už sesbíral, jak se liší známky s vroubkováním od těch bez vroubkování a jaké typy barev se používají. A divák se nudí. V dobré reportáži zazní, proč známky sbírá, co ho na tom těší a naplňuje, jaká je nejdražší známka, co má, a jaký si myslí, že to má smysl.

Snažte se proto při tvorbě reportáže na všechno pohlízet optikou člověka „zvenku.“

Nestranný reportér

Pří této eventualitě jste konfrontováni s profesionálem, který má udělat konkrétní reportáž. Tato situace je poněkud obtížnější, proto jí věnuji celý oddíl. Budu se soustředit převážně na televizní reportáže, nicméně mnoho věcí je obecně platných i pro tisk.

Vlastní práce s reportérem

Natáčíte-li reportáž s televizním reportérem, mějte prosím na paměti tyto zásady.

1 Nikdo neví, co je larp

Pokud píšete/natáčíte nějakou reportáž, je nutné si uvědomit, že žádný z posluchačů/diváků (ani reportér sám) se o larp nezajímá. Nikdy o něm neslyšel, nikdy ho nehrál a neví, co to je rolová hra. Možná někdy viděl vystoupení historických šermířů nebo byl v divadle, nicméně počítat s tím nejde.

Proto si vymažte z hlavy všechny „odborné“ pojmy. Slova jako „CPčka“, „dřevárna“ nebo „role-playing“ pro vás musí přestat existovat. Pokud je použijete, tak je buďto divák nepochopí, nebo je stříhač vystříhne. Dobrého z toho ale nevzejde nic.

Pokud potřebujete larp definovat, musíte ho přirovnat k něčemu, co čtenáři/diváci znají. Tedy k divadlu, sportu, historickému šermu nebo táborové hře. Je pravděpodobné, že vás to bude psychicky ubíjet, trápit a budete se cítit, jako že



znehodnocujete pojem. Ale je to jediná cesta, jak larp veřejnosti přiblížit bez toho, aniž by si ho sami zahráli.

2 Nikoho nezajímá děj

Pokud hovoříte o nějakém konkrétním příkladu hry, nezmiňujte fakta jejího děje. I když vy jím žijete posledního půl roku a psychicky obohacuje stovku hráčů, nikoho z diváků skutečně nezajímá. Stejně tak jsou absolutně nevhodná všechna vlastní jména postav nebo míst. Hrozivě zpomalují svižnost reportáže a divák si je stejně nezapamatuje; ten totiž sedí na opačné straně televize a nemá ke hře vztah. A vždy, když se v divákovi ozve pocit „proč mi to kruci říká?“, reportáž hrozně ztrácí.

Co diváka naopak zajímá, je *téma* příběhu. Někaké zobecnění, které dá všemu dění jasný smysl. Je tedy špatně říci: „*Před osmi sty lety v mystické Dominii povstal démon Acheron. Společnými silami ho rada mágů potlačila za použití Léthského artefaktu...*“

Správně je říci: „*Je to o věčném vzdoru slabších proti silnějšímu tyranovi...*“

3 Fantasy, sci-fi a upíří jsou divní

I když vy patříte k fanouškům nějakého z fantastických žánrů, většina běžné populace jim neholduje. Pokud vám jde o hodnotnou propagaci vaší akce, snažte se tyto pojmy nějak opsat a přiblížit něčemu, co už divák zná. „*Svět podobný Lewisově Narnii*“ pro fantasy, „*Příběh, který by se mohl ode-*

hrát po atomové válce“ pro post-apokalyptickou hru nebo „*Tajemný horor a principech lidskosti*“ pro upíří hry.

4 Stříhač použije to nejjasnější a nejhloupejší

Při finální editaci se s reportáží nikdo nebude párat. Na všechno je málo času, proto stříhač použije věci, které jsou vizuálně atraktivní (někdo někam běží, někdo šermuje) a věci, které jsou jasně řečeny.

Což vyústí v to, že kupříkladu z reportáže o upířím larpu bude odstraněna sáhodlouhá definice poetiky Světa temnoty a scéna niterného hovoru dvou upírů plná slov jako „elysium“ a „embrace“. Co tedy zůstane? Prostá věta: „Hrajeme si na upíry,“ a člověk utíkající po ulici s dřevěnou dýkou. Stejně tak věta: „*Hrajeme si na elfy a skřety,*“ sice také vůbec nevystihuje podstatu larpového světa, zato je ale jasná a srozumitelná. A proto ji stříhač milerád použije.

Hlídejte si proto co říkáte. Vždy uvažujte, že se v reportáži pravděpodobně objeví věta, kterou jste nejméně chtěli říci v co nejdemagogičtějším konceptu. Naopak pokud hezky shrnete téma hry, stručně vysvětlíte larp na příkladech a umožníte reportérovi natočit nějakou reprezentující scénu, všechno bude v pořádku, protože těchto vašich dokonalých pár minut použijí bez úprav.

Závěrem

Možná vám připadne, že většina těchto bodů nějakým způsobem larp zjednodušuje nebo bagatelizuje. I když je to bolestně připustit, je to pravda. Média pracují tak, že komplexní informace zjednodušují na prostá sdělení („*Je to něco mezi hrou a divadlem.*“), témata („*Je to o zlu v člověku a hledání rovnováhy.*“) a lidské postoje („*Dělám to, protože se můžu stát někým jiným.*“).

Pakliže budete mít při každé reportáži na paměti tyto zásadní ideje, budete se je snažit sdělovat a zároveň prezentovat vizuálně kvalitní stránku vaší hry, uděláte pro kvalitní reportáž maximum.

Daniel „Khelben“ Bohovic

Student religionistiky, hráč larpů a organizátor zabývající se primárně náboženstvím a magií na larpech i v RPG hrách. Je autorem larp-světa Hellcon či larpu Noční hlídka a většího počtu drobnějších experimentálních projektů. Je tvůrce pravidel pro magii pro různé herní systémy (Křest ohněm, Warhammer, Řád 2007, některé kapitoly Shadows of HK).

Daniel „Khelben“ Bohovic

Larp jako zrcadlo mytologických představ

Tento článek se bude týkat náboženství a magie, tedy aspektu her naživo, který je téměř všudypřítomný, ale jeho rozpracování se zřetelím k tomu, co náboženství a magie je, jest velmi diskutabilní. Pokusím se tu tedy popsat ono zrcadlo více než mýty okolo něj a na několika ukázkách předvedu, jak může takové zapojení mytologických představ vyústit v magii a náboženství. Než se ale pustím do konkrétních ukázek a způsobů, je třeba vymezit pojmy.

V rámci larpů, o kterých tento článek ponejvíce bude, se náboženství projevuje nejpálčivěji, neboť hráči na něj naráží a podle nastavení hry ho musí více či méně řešit. V tom se poněkud liší situace na bitvách, kde náboženství může být docela dobře zredukováno na stužku muslima či křížáka a nebo v komorní larpu, kde tento aspekt lze naprosto vynechat, protože není součástí oné bubliny, ve které se hra odehrává.

Vyjasněme si tedy pojmy, ke kterým se budu častěji vracet

Larp

jakákoliv hra, kde hráč jedná skrze svoji postavu a on sám ji ztvárňuje v rámci daných pravidel. Podstatné je pro ni vytvoření role, virtuální svět a soustava pravidel popisujících jak s herním světem zacházet..

Náboženství

„Náboženstvím může být jakýkoliv vztah člověka k transcendentnu.“

– doc. I. O. Štampach

V larpu si tedy lze představit všechna myslitelná náboženství, ať už převzatá z reálného světa nebo fiktivní. Pod náboženství spadají archetypy kněze a věřícího, které mají už ze své podstaty snahu překrývat a ovlivňovat postavu.

Magie

„Magie je nástroj člověka, kterým se vypořádává s nejistotou“

– Philip Kilbride

Magii je jakákoliv praktika, která se ve hře vyskytne a umožňuje ovlivnit herní svět skrze nezřejmé, ale imanentní metafyzické zákony. Magie může být provozována i jako součást náboženství či naopak náboženství může být zdrojem magie. Archetypální základna pro magii je poněkud širší, ale můžeme říci, že hlavním představitelem je mág neboli uživatel magie.

Jak je náboženství pojímáno a tvořeno na příkladech

S náboženstvím je vždy spojována ontologie, tedy posloupnost stvoření a hierarchie božstev, démonů apod. To samé dělá i organizátor, když tvoří hru samotnou. Vytváří nový ideový systém. Z tohoto hlediska je tedy on tím skutečným



stvořitelským božstvem a záleží na něm, jak daleko promyslí náboženské aspekty světa. Může postupovat třeba takto:

1. *Náboženství ignorovat*: v jeho světě není a nebude a to je tečka. Respektive ani ta tečka není, protože to vůbec nepřijde na pořad dne. Drtivá většina bitev tohle řešit nemusí a neřeší. Stejně tak zmiňované experimentální formy, pokud si to přímo nezvolí jako základ své hry.
2. *Náboženství moc neřešit*: když už na to přijde a někdo se zeptá, vyspat první nápad, který máme. Například Bohyni matku, Boha anebo hraničáře. Příkladem tohoto přístupu je mnoho novách prvotín. Za všechno si ukažme na Brány světů 2006 (fantasy svět) nebo Shadow of HK 2007 (Shadowrun), kde sice bylo náboženství, ale archetyp kněze bylo CP, které nakonec svou roli ignorovalo a nebo v druhém případě byl jediný kněz přesvědčený, že největší ctností katolíka je láska – a s láskou vraždil zmutované zombíky.
3. *Náboženství převzít*: vezme se již vytvořené náboženství a převede se do podoby použitelné pro larp. Příkladem budiž Hellcony, kde byla některá náboženství převzata. Například kult Kruxii a Erinael, prosazovaný kdysi dávno Darionem, a vyskytující se v jeho povídkách a na několika larpech.
4. *Náboženství stvořit*: je možnost stvořit náboženství úplně nové. Pokusů je mnoho a všechny se nakonec vrací k tomu, že

přůmerný organizátor nemá až tak velké znalosti o jednotlivých náboženstvích a tak stvořená náboženství dopadají jako synkretický míšmaš všeho, co se tvůrci líbilo a možná i hodilo. Pochopitelně pak každý objevuje Ameriku a myslí si, jak originální nápady má, jen aby zjistil, že jeho dílko buď nemá šanci přežít, nebo že stejný nápad měla asi tak stovka teologů v rozpětí dvou tisíc let a stejně tak stovka jeho kolegů organizátorů. Jako klasickou ukázkou takto stvořeného náboženství mohu uvést. Mohamedánskou viru, která byla implementována na Hellcon 2007 nebo viru v Surahinda (Bezkrálí) či pět kultů na Florii...

Bod 3 a 4 obvykle nebývá tím úspěšnější, čím přesnější se převedení nebo stvoření provede, ale čím přirozenější je zapojeno do děje. Je třeba vybrat vhodného hráče, který ví jak postavu zahrát a pokud možno zapojit náboženství do světa tak, aby se nesmrsklo na jednu bohoslužbu a fakt, že kněží jsou pochoduující lékárníčka herních zranění a oživovadlo.

Pokud je náboženství nějak reflektováno, pak se obvykle organizátor zastaví na následujících bodech:

1. Co jsou bohové a jak mohou zasahovat v jeho světě?
2. Jakou formu mají náboženství: Církve, kulty, individuální víra...?
3. Jak funguje moc kněze?
4. Jak se jednotlivé denominace sňázejí?

5. Co má věřící z toho, že je členem církve nebo že vyznává nějaké božstvo?
6. Jak jsou propracovaná jednotlivá náboženství? – úmyslně toto nechávám na konci, protože se jedná o nejvíce ignorovaný fakt.

Jak vypadá představa kněze (v porovnání s mágem)

Hraničář a druid

Z Dračího doupěte vzešla představa hraničáře jako osoby spjaté s přírodou a druida jako lesního strážce. Zde nebudu rozebírat jejich specifika a odklon od původního keltského vzoru, jen zmíním, že dlouhou dobu byl hraničář chápán jako něco jiného než mág a stejně tak používán jako jeho protipól. Současně druidská „pohanská“ představa ladila s vlivem wiccy, wyddy a obecně synkretického hnutí New Age, o kterém se počátkem 90tých let mluvilo a znělo to tajemně a moudře – tak proč to nepoužít. Až časem se objevovaly pokusy použít i nějaký jiný kult, o kterém třeba dotyčný věděl víc nebo si myslel, že se mu víc hodí.

Nutno podotknout, že dnešní znalosti o tom, co jsou druidové, jsou silně mýtické. Jejich nechuť k psaným záznamům a jejich vytlačení Římskou říší je efektivně vymazalo z povědomí. K dispozici jsou pouze dobové popisy od římských historiků a legendy vzniklé řádově staletí po té, co druidská tradice vymizela. Odtud pochází představa o dokonalém strážci hvězdu, neutrální osobě



etc. To, že pravda byla malinko někde jinde, už se pomalu ukazuje například i ve fantasy literatuře, kde druidové již nejsou ti správní a hodní, ale mnohdy to je velmi nebezpečná sebranka. Namátkou dvě představy Petra Neomillerová: Vlastní krve, Nakažení (která má druidy pojaté v pozitivním duchu) a Jaroslav Mostecký: Přízraky koní (kde druidové jsou vesměš ti špatní).

Dnešní představa druida je tedy na hony vzdálená tomu, co druid byl. Dalo by se říci, že je to novopohanský mýtus, znovu zpracovaná látka reflektovaná v RPG hrách a z nich převzatá do larpu.

Kněz jako duchovní podpora

Představy kněze provádějícího liturgické obřady, světícího půdu pod nohama a zažehnavajícího demony a nemrtvé ustupovala, a stále ještě ustupuje, před požadavkem povolání léčitele. Řečeno natvrdo a z praxe: Orgové si řeknou: „Chceme kněze a chceme je odlišit. Tak co tedy budou umět?“ a odpoví si většinou tak, že knězi dávají léčení a seberou ho ostatním. Až v dalším plánu přidávají schopnosti jako pozhennání nebo posvěcení. A protože znalosti toho, co všechno kněz dělá, se většinou omezují jen na jimi známé hry, tak přidávají ještě nějaké to prokletí a tím to končí.

Kněz jako kouzlicí bojovník, Paladin

Jiná častá představa kněze, většinou převzatá

z děl poněkud válečnějšího ražení. Paladin je ze slova Palatin - výpravu pro prvního rytíře, které používali frankové. Když se začteme do pravidel ADnD zjistíme, že typické příklady jsou svázány právě s romantickými eposy (jako třeba Píseň o Rolandovi) a až pak s artušovskými legendami. Odtud představa vyvoleného bojovníka. Paladin je ten správňák, co je morálně na výši a muže někde hrdinně padnout. K tomu mu dopomáhají Bůh či alespoň Světlo. A aby se mu neumíralo tak lehce, přidávají se mu nějaké ty svaté schopnosti.

Kněz jako jiný mág

Představa, která je celkem běžná, pokud budeme vycházet z současné počítačové scény. World of Warcraft, Lineage, Ultima a mnoho dalších her vyšlo z klasických schémat a uzpůsobilo je k boji. Tyto zdroje pak mohou sloužit k porovnání představ Evropana s představami těch dále východních. Kněz jako jiný mág je použitelný koncept kdekoli, kde nás nezajímá, jak kněz funguje, ale chceme ho zapojit do akčního děje a nechceme z něj válečníka.

Jaká je pravidlová základna pro Kněze a jeho náboženství?

Pravidla, která se týkají náboženství (a teď myslím ta systémová, nikoliv kodexy, které omezují hraní role), jsou jedním z výrazných znaků, které vymezují představy o tom, jak má kněz vypadat

a fungovat. Hry jako Florie nebo Lakarie vymezily kněze jako dovednostní povolání, které ze zásady nepoužívá magy.

Ted' si dovolím krátký odkok a sice k výrazu magenergie. Tento novotvar, zapojený do Dračího doupěte, poznamenal paradigma magie a náboženství nejen v RPG, ale i v larpu. Objevil se názor jednoduše shrnutelný pod výrok: „Kněz přece nemůže používat magy, ty jsou pro mágy“. Abych se nezaplétal dál, vrátím se k původnímu slovu „mana“. Mana je slovo polynéského původu a označuje „magickou moc“. Pokud někdo má moc něco měnit v duchovním řádu věcí, pak má manu.

Jsou i koncepce, kde kněz používá stejný systém kouzlení jako mágové, jen se liší svými kouzly (chcete-li modlitbami). Tvůrci pak vždy zápasí s tím, jak kněze odlišit od mága. Tedy jak učinit kněze knězovatějšího v systému, který z něj dělá jiného mága. Tento problém je možné řešit snad jedině tím, že bude dostatečně diferenciovaná teologie a filosofie v dané hře a prostředí. Tedy je to na hráčích spíše než za organizátorovi, který ovšem není zbaven odpovědnosti dát hráčům dostatek informací na to, aby se mohli lehce chytit a hrát.

Koncept pravidel kněze tedy může být zaměřený na jeho „božskou“ magii, duchovní dovednosti, či kombinaci obou. Jsou extrémny, při kterých (v některých larpech) být knězem znamená mít bonusy navíc ke své postavě. Například na larpu Řád (2001 – 2004), kdy se k postavě

kněze pojil balík dovedností navíc nebo Zlenic (2000 – 2003), kdy být věřícím znamenalo mít nějakou herní výhodu v podstatě za to, že se člověk přihlásil ke skupině.

Druhý extrém je, že víra jako taková nic nedává, pokud nejste kněz a mnohdy ani tak ne. Kněz se tedy stává postavou založenou čistě na hraní role a vlastním charismatu. S rolí a charismatem se dostáváme k poslední části mého příspěvku a sice k nárokům, které jsou na hráče hrajícího duchovního kladený.

Osobně se přikláním k názoru, že každý by měl mít možnost zkusit si zahrát cokoli, co ho bude bavit, ale též si uvědomuji, že ne všichni zvládnou všechno a není to tím, že by neuměli zahrát roli. Snaha některých her toto kompenzovat pak vede k situaci, kdy lze hrát a vyhrát na dovednostech a nikoliv na tom, co skutečně uhrajete. Věčná, nikam nevedoucí, debata mě tedy vede k tomu, abych zastával střední názor. A sice, že by mělo být možné hrát kněze a nejvíce by měl excelovat ten, kdo to dokáže uhrát jako roli a zároveň by měl mít dostatek možnosti z hlediska systému tak, aby i méně excelující hráč mohl fungovat.

Předně si je potřeba uvědomit, že to co již bylo řečeno, se sice týká pravidel nebo náhledu a historie, ale ne toho, jak kněze zahrát. Jako zdravý základ je potřeba odpovídající kostým, schopnost mluvit k lidem, přesvědčovat je a kázat jim o víře. Pokud se jedná o bojovou variantu kněze, je potřeba aby zvládal boj.

Pochopitelně takový hraničář nemusí být až tak výmluvný a jako archetyp přímo vybízí k tomu, aby byl tichým „tajemným cizincem“. Ale takový hráč se bude dost obtížně zapojovat do děje, v lepším případě bude alespoň svědkem události. Stejně tak individualističtí poustevníci. Taková postava je už ze své podstaty mimo děj. Naopak charismatický kněz, který má autoritu, se může stát tahounem ať už kultu samého, nebo celé hry (pokud je nějakou důležitou postavou).

Shrnu si to. Aby kněz fungoval, potřebuje kostým, nějaké to charisma a schopnost vystupovat. To vše, s podporou dobře provázaného světa s náboženstvím, snad pomůže dosáhnout lepší atmosféry i v záležitostech náboženských.



Sborník konference Odraz Ročník 2008

Do rukou se vám dostává sborník vydaný u příležitosti larpové konference Odraz 2008. Naleznete v něm jedenáct původních článků, které shrnují nejjobsažnější přednášky z Odrazu, jejich anotace a krátké medailonky přednášejících.

I pokud jste se Odrazu 2008 nezúčastnili, můžete se prostřednictvím tohoto sborníku seznámit s probíranými tématy, prezentovanými myšlenkami a některými tvářemi larpové scény. Ať už jste hráč, organizátor nebo teoretik, tento odraz Odrazu je tu pro vás.