

MEETING

ORGANIZÁTORŮ

LARPU

na téma: Design hry

Anotace:

Tento text představuje zápis ze setkání organizátorů rolových her, tzv. LARPů, který se konal 20.2.2010 na půdě Fakulty informačních technologií Vysokého učení technického v Brně. Tématem setkání bylo: Jak navrhovat a tvořit LARP. V první části jsou shrnuty prezentace jednotlivých organizátorů o jejich hrách, následuje výčet důležitých myšlenek diskuse a text uzavírá hodnocení autora.

Proč meeting vznikl:

Odpověď je velmi jednoduchá avšak i trochu sobecká: Protože chceme zorganizovat dobrý LARP. Když říkám dobrý LARP, myslím tím „hodně“ dobrý LARP. Objektivní definici dobrého LARPU nelze sestavit, proto chceme udělat LARP, který bude dobrý podle nás. Zaměřujeme se na různorodost, popíráme GDS a možná právě proto bylo složení pozvaných organizátorů takové, jaké bylo. Chtěli jsme zkušenosti ostatních, jejich myšlenky a jejich názory. Na oplátku jsme poskytli ty naše a porovnali je navzájem.

Proč meeting vznikl? Protože u nás nic podobného (veřejně či pro nás) dostupného není. Je tu Odraz, který je však konferencí se vším všudy, není to meeting (porada, setkání). A protože meeting byl pořádán **zdarma**.

Nevíme jak na atmosféru, jak kontrolovat a sledovat hru, nevíme ideální poměr mezi volností a filmovostí děje, nevíme mnoho věcí a hlavně: Nevíme, jak to organizují ostatní.

Zúčastnění organizátoři:

- Pavel „Azrik“ Plíšek s LARPem Fenmar
- Kristýna „Darlen“ Obrdlíková + Jan „Newman“ Novák s LARPem Svět Zlodějů
- Jan „Gothmog“ Komínek + Katka „Calithea“ Hošková ze skupiny Dračí Jezdci s družinovou Gothic
- Jan „Alwin“ Herajt s LARPem Hlídky
- Martin „Godric“ Hanzl ze skupiny KoRH s LARPem Soumrak

Prezentace:

Azrik

Prvním prezentujícím byl Azrik s fantasy LARPem zasazeným do přírodního lomu a jeho okolí. Azrik vytváří LARPy už bezmála 12 let a podporuje samostatnou a tvůrčí hru. Svě hry organizuje sám, materiály pro hru má proto vždy včas a v požadované kvalitě. Na výrobu kostýmů a rekvizit, ale i kritiku, využívá svých kamarádů a známých. Stejně tak je využívá na obsazení rolí CP. Protože každého z nich zná, ví, jaký je a jak se chová, dokáže mu vybrat vhodnou roli. Zajímavým prvkem bylo cizojazyčné (v tomto případě polské) CP a taktéž polsky psané texty, jako prostředek pro simulaci „starého jazyka“. Azrik však doporučil pro příště použít češtině vzdálenější jazyk, např. ruštinu (nejlépe psanou azbukou), hráči totiž byli psanou polštinou schopní rozluštit i bez CP (narozdíl od mluvené).

Hlavní náplň hry tvořilo dobrodružství a politika. Nosný příběh hry je dopředu daný a postupně se odhaluje. Některé informace hráči dostanou do začátku v legendě. Další získají náhodnými nálezy a postupně v lokacích. Jeho odhalení najednou je zdrženo potřebným získáním dovedností, vybavením, umístěním, úkolem či nepřáteli. Obsaženo bylo i nemálo vedlejších jedno až třístupňových příběhů klasického obsahu – mithril, artefakty, získat alkohol ze staré palírny, atp.

Strany ve hře byly celkově 3 a jejich zájmy se křížily převážně politickými důvody. Netradiční byl výběr hráčů do stran – aby se zajistila vyváženost stran, hráči se losovali. Proti tomuto hráči zprvu protestovali, avšak nakonec hra byla bez problému funkční. Další dělení rolí bylo klasické dle dovedností (mágové, schopnosti) s možností vlastních speciálních rolí (např. domorodý tygřík). Ekonomika hry byla jednoduchá, získávání bohatství bylo řešeno zajímavým prvkem a to stavěním (papírových) domů, které mohly být v 6 úrovních vylepšovány. Každá nová úroveň domu představovala exponenciálně vyšší náklady na výstavbu, což tvořilo motivaci a možnost utrácet i pro velmi majetné postavy. Vzhledem k tomu, že dle běžných pravidel nebylo možné domy nijak zničit, vyvolalo zajímavý efekt jednorázové nasazení CP žháře, který za nejvyšší nabídku určitý cílový dům podpálil a tím snížil zpět na nejnižší úroveň (nakonec jeden zámek skutečně shořel a změnil se zpět na chatrč).

Dalším významným systémem bylo soudnictví. Soudcem byl samotný hlavní organizátor, což mu poskytovalo i dobrý přehled o hře. Kdokoliv mohl žalovat kohokoliv a bylo přesně definované co je důkaz a co už nikoliv. Soudy byly kratšího rozsahu (10-15min), což zajišťovala přítomnost organizátora, a nerušily tak zbytek hry. Neméně zajímavým prvkem byl systém korupce formou dvou obálek, do kterých (do zahájení soudu) mohli postavy dávat své finance. Soudce následně udělal rozdíl částek a dle velikosti nahrával té či oné straně. Vynášené tresty byly nejčastěji bičování či zmrzačení, které hráče na určitou dobu oslabily. Nesmím opomenout taktéž na pokuty za opovrhování soudem či jeho zahlcení žalobami.

Nedostatky hry v průběhu byly: nestíhání questů, příliš silné cechy (mágové), informace zdržené silnou osobností, ne zcela vyvážené strany (faktor náhody), problém s pochopením funkce soudu (bez státního zástupce, nutná konkrétní žaloba) a strana šedých – hráči nespokojení s daným nastavením, nutkáním změny, revoluce.

Darien + Newman

Darien s Newmanem pokračovali s nočním městským stealth LARPem Svět Zlodějů. V roce 2009 proběhl jeho třetí a poslední ročník. LARP organizovali jako 2 hlavní organizátoři, k dispozici měli 7 pomocných. Při vytváření kladli důraz na atmosféru, adrenalin a intenzivní zážitek. K tomuto účelu využívají reálných herních budov (čajovna U Kopretiny, hospodský Bezpalec sídlící v podzemní hospodě) a reálných rekvizit (kořist z herních domů). Jako neméně důležité považují zužitkování času mimo hru, účastníkům nabízí prohlídku Znojemského podzemí aj.

Hra je navržena pomocí přesného časového harmonogramu. Jedná se přehlednou tabulku, jejíž jednotlivé prvky jsou barevně odlišeny; na svislé ose jsou rozmístěni organizátoři, na vodorovné pak čas, jehož základním intervalem je 30min. Každý prvek obsahuje činnost, kterou vykoná konkrétní organizátor během hry, více viz náhled:

19:00	19:30	20:00	20:30	21:00	21:30	22:00	22:30
Ischade	Vykrádání domu	Jed pro Enase	Překupníci	Likvidace těla	Likvidace těla	Překupníci	Kupec z Enlibaru
Práskač	Vykrádání domu	Roxana	Překupníci	Gordonesh	Lepší obchodník (jed)	Překupníci	Výpalné
Fanda	Fanda	Fanda	Ischade - CI	Dyareela	Soudce	Soudce	Roxana
	Práskač	Práskač	Otec	Shalpa	Soudce		Kontakty
Klubovna	Klubovna	Otec	Kontakty		Soudce	Klubovna	Klubovna
		Klubovna	Klubovna	Klubovna	Klubovna		

Prvek obsahuje dále bližší popis, jako je chování CP, potřebné vybavení, okolnosti setkání, popř. další upřesnění času. Takový rozpis akcí dle slov organizátorů zajišťuje přehlednost, efektivní využití lidských zdrojů a prostor pro improvizaci. Je však potřeba včas se na každou roli připravit a přesně dodržovat časy, jinak hra neběží dle (do hry) spuštěných informací.

Jednotlivé scény mají za úkol vždy posunout děj hry někam dále či odhalit nějakou zajímavou skutečnost o postavě. Scény probíhají v konfrontaci CP-CP, hráč-CP či hráč-hráč. Poslední scénu organizátor může obtížně ovlivnit a ve scénách CP-CP představuje riziko velmi nevypočitatelné chování hráčů a potenciální nezaujetí (hráči stále jedou hrát LARP a ne sledovat divadlo). Nejčastěji užitý případ pro posun hry je tedy druhá varianta.

Za zmínku stojí také některá pravidla hry. Pravidlo Rudé Stop, které hráči umožňují vykonávat s postavou naprosto jakoukoliv činnost, dokud nevyřkne Rudé Stop, dokresluje důraz na simulaci celé hry. Vyšetřování zločinu je řešeno

pomocí stop, který zločinec nechá na místě skutku (např. při vraždě, vykradení domů, atp.). Má-li vyšetřovatel příslušnou dovednost prohledávání, může stopy podezřelých jednoduše odhalovat a užívat jich jako důkazu¹. Dále stojí za zmínku páčení zámků, jehož obtížnost představuje počet uzlíků na provázku a systém kódu na každém předmětu, pomocí kterého se určuje jeho cena (kód se pomocí lehkého postupu přepočítá na reálnou cenu). Dovednost odhadu ceny (rozluštění kódu) se může postava naučit, čímž se vyvaruje prodání zboží pod cenou.

Zásobení hry informacemi probíhá mnoha způsoby – hospodský Bezpalec, čajovnice Kopretina, výměna informací mezi hráči, ale i přes tzv. kontakty (papírové obálky), jež se obnovují každé 2 hodiny. Informace jsou do hry vpouštěny po částech, díky tomu je zamezeno hru odehrát dříve, než určí organizátoři (tj. většinou než nastane její konec).²

Úmyslem bylo vytvořit osobní hru pro každého hráče. Komunikace s nimi byla pro organizátory obzvlášť důležitá a přihláška do hry byla proto striktně strukturovaná, organizátoři dávali velký důraz na kvalitní přihlášku. Ačkoliv i zde poskytovali určitou volnost, zda-li hráč spíše preferuje skupinu či sebe sama, dá se říci, že každý hráč byl do příběhu nějak zapleten. Nejčastější formou bylo sociální navázání na jiné postavy. Aby o vztazích měli tvůrci přehled,

vytvořili vztahovou mapu mezi jednotlivými postavami, vztah mezi nimi představovaly šipky odlišené barevně dle druhu vztahu (pro tvorbu mapy použili tvůrci program Dia).

Na závěr opět uvedme zmíněné chyby, resp. co ve hře nefungovalo tak, jak se předpokládalo: Někteří hráči byli organizátory přecenění a dění ve městě se proto ubíralo jiným směrem, než bylo původně plánováno. Dalším problémem bylo nedodržování harmonogramu a jedno nepřilíhlo spolehlivé CP, které jednalo takřkajíc na vlastní pěst.

Celá přednáška vyšla také v textové formě přímo od autorů pod názvem *Užitečné mechaniky použitelné při výstavbě LARPU* ve sborníku konference Odraz 2009 (<http://korh.cz/obrazky/ruzne/odraz09-sbornik.pdf>)

¹ pozn. Autora: Reálná reprezentace stop ve scéně mi však dosud zůstává neobjasněna (laicky řečeno: Jak vyšetřovatel užije herní mechaniku jako důkaz. Máte na stopě kolečko, a proto jste vrahem?)

² pozn. KoRH: Jak se zajistí cyklické dotazování? (laicky: Když přijde postava za hospodským, který ji řekne, že danou informace neví ... napadne hráče přijít se zeptat znovu?)

Dračí Jezdci

Dračí Jezdci jsou dlouhodobě působící skupinou pořádající převážně dřevěné bitvy, jejich hlavní aktivitou je však pětidenní družinová Gothic. Základem pro hru jsou pravidla Gawain založená na systému jednoduchých hesel (např. bum, jau, dum, atp.), kde každé heslo má specifický účinek. Další vlastností je systém povolání velmi podobný tomu, jak ho známe z počítačových RPG her – člen družiny má na výběr z několika povolání. Taková postava pak postupně postupuje hrou, získává zkušenosti a za ně získává další a lepší schopnosti.

Hlavní náplň hry tvoří tzv. setkání. Jedná se o místa rozmístěná po herním území (lese), kterýmiž jednotlivé družinky dle své vůle procházejí. Setkání jsou nejrůznějšího druhu – bojová, pohybová, tvořivá i informační; a jejich obsazení se mění každou herní část (tj. cca půl dne). Specialitou je tzv. dvojsetkání, kde CP může hrát 2 role v jednom setkání, tímto organizátoři ušetřili nejen počet CP, ale zároveň se ani ony n nudili na setkáních. Setkáními se táhne hlavní i vedlejší dějová linie, zatímco pro hráče nemusí být na první pohled zřejmé, co vše je součástí hlavní linie.

Při tvorbě setkání se dbá hlavně na nápaditost, originalitu a pohybové aktivity, množí se humorné odkazy na filmy či seriály (Gumídci, Hvězdná brána, aj.), které dávají hře vtipný a pro hráče atraktivní prvek. CP na setkáních vystřídávají velké množství rolí a to bojových či nebojových, dle jejich vlastní chuti.

Organizátorský tým tvoří 5-6 lidí, z toho 1 je určen jako hlavní organizátor. Nápady na vymýšlení děje přispívají všichni organizátoři, jeden z nich pak sepíše jeho výslednou podobu. Nápady se důkladně diskutují a do hry se jich dostane pouze část. Hlavní část vymýšlení spočívá v proplétání a spojování setkání. Dělení dílčích úkolů (výroba rekvizit, papírových podkladů) probíhá bez větších problémů přirozenou cestou. Provedení a technická příprava hry neleží na hlavním organizátorovi.

Jako záznamové médium je použito Doku-wiki. Jedná se o klasické rozhraní známé wikipedie a používá ho nemálo institucí. Do Doku-wiki jsou zapisované záznamy ze schůzí, slouží jako skladiště nepoužitých nápadů. Výhodou je možnost psaní komentářů a připomínek ostatních organizátorů. Záznam u z Doku-wiki následně organizátoři používají jako výchozí text pro finální tištěné dokumenty pro hru.

Pro ozvláštňení hry užívají organizátoři různých vsuvek. Jednou z nich jsou úvody do herních částí, které zjemňují přechod mezi herní a neherní částí. Jedná se tak např. o probuzení do snu pomocí zvláštního lektvaru, stínové divadlo,

atp. Další vsuvkou jsou tradiční noční hry, které za světel pochodní poskytují hráčům jedinečnou atmosféru, ať už se jedná o noční přepady, plížení či zvláštní způsoby boje. Jako poslední stojí za zmínku i turnaje a hry, kdy družiny interagují mezi sebou (což během normálního průběhu hry obvykle nedělají).

Dračí Jezdci ve své hře kladou velký důraz na dokreslení prostředí (settingu) hry a tomu odpovídá i zvláštní část – cechovní zkoušky. Každá postava je i příslušníkem cechu, kde se učí jednotlivé dovednosti. Tyto dovednosti se učí hráč zároveň s postavou, veškeré činnosti jsou učeny reálně cechemistry – ať už se jedná o plížení, šplhání, šerm, vyražení, kouzelní, hledání bylin, ale i handlování, přemlouvání aj. Stejně reálné činnosti jsou pak využívány i během setkání.

Při tvorbě hry organizátorům záleží hlavně na tom, aby si hráči ze hry odnesli nějaký originální a vyzdvíženíhodný zážitek. Taktéž považují za důležité, aby se hráči během hry nikdy n nudili, „nesekali se“ a stále měli herní náplň.

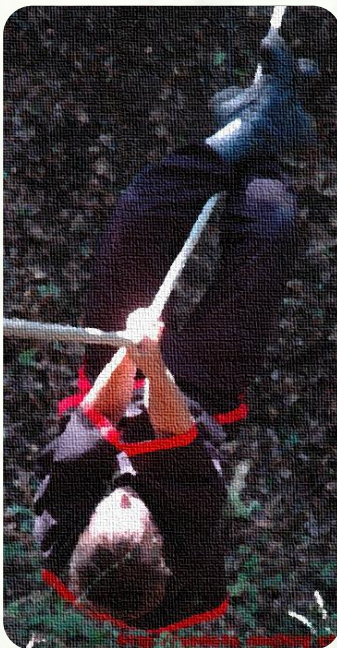
Alwin

Alwin prezentoval návrh LARPU Hlídky, kteréhož pořádá již čtvrtý ročník. Hlídky jsou inspirovány stejnojmenným románem ruského spisovatele Sergeje Lukjaněnka³ a při vytváření byl brán ohled na maximální možné ztotožnění. Cílem bylo vytvořit LARP, který, dle slov organizátora, není „darkkúlský“ a přitom obsahuje stejné prvky, jako jsou vlkodlaci či upíři. Ve hře, stejně jako v knize, existuje jedna a tatáž realita ve více úrovních (tedy v úrovni vyšší vidíte tutéž úroveň a úroveň pod ní). Tyto 3 vyšší úrovně se nazývají Šero a vstup do něj je reprezentován reálnou fyzickou činností. Odlišení jednotlivých hladin je řešeno pomocí pásky na ruku.

Hlavní náplň hry tvoří detektivní šetření, magie a politika. Postavy jsou taktéž spojeny s realitou a proto výběr „povolání“ - nejedná se o povolání jako takové, jako spíš i skupinu rysů přecházejících do charakteru postavy, příkladem budiž čarodějka či obrateň měnicí se ve zvíře - je spojeno i s hráčovým pohlavím. Snažíme-li se LARP propojit s realitou natolik, aby se hráč cítil skutečně jako postava, Alwin tento nápad rozšiřuje a v designu hry zasazené do současnosti propojuje reálné schopnosti a rekvizity hráče a roli postavy. Během dvou herních víkendů se hráč chová jako on sám a k tomu je příslušníkem Hlídky, podobně, jako by měl civilní povolání např. policisty.

Aby hra byla co nejlepší, Alwin taktéž využívá speciálního organizátora, který se profesionálně věnuje zpětné vazbě hráčů. Tu se snaží získat už během hry a díky ní tak hru směřovat.

³ Pozn. Autora: Mimochodem výborná kniha, doporučuji



Do výčtu chyb z minulých ročníků uvedl: Příliš mnoho hladin šera - jejich počet byl zredukován. Taktéž hráči měli problém s rozlišením jednotlivých hladin šera, kdy hráč má problém zahrát, že hráč, který mu stojí před nosem tam ve skutečnosti není⁴. Jako poslední uvedl problém se stranou zvanou inkvizice, kdy hráči se nedrželi předepsaných rolí (inkvizice působí spíše jako soud) a snažili se hru zvrátit ve svůj prospěch (respektive vyhrát).

KoRH – Knights of Red Hills

Prezentace KoRH o nočním městském stealth (jako bych to už někde slyšel) LARPU Soumrak nejméně zabředla do teorie designu hry a působila nejméně kontroverzně ve srovnání s ostatními. V první části se snažilo KoRH prezentovat své názory na LARP obecně.

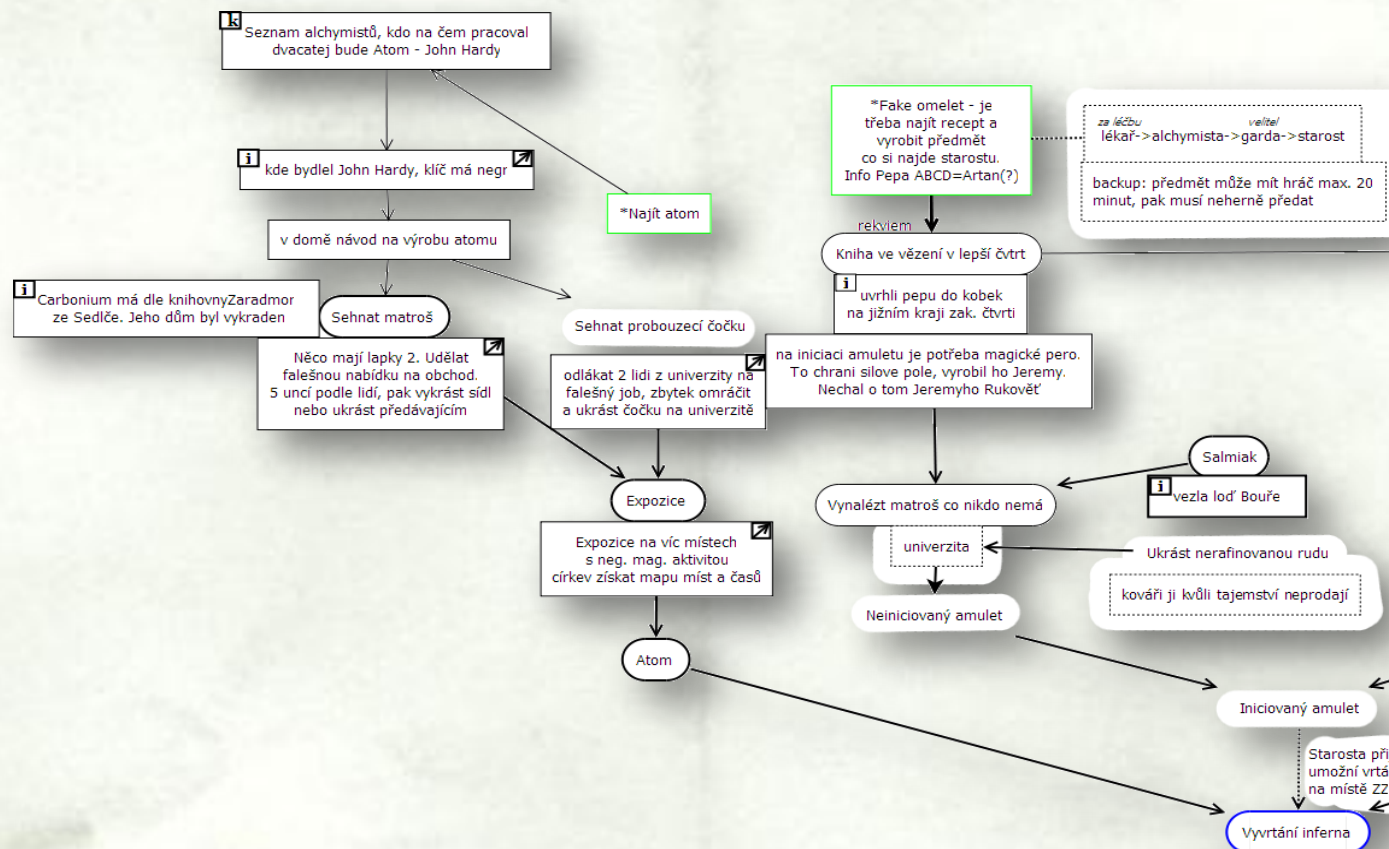
KoRH je názoru, že role-playing sice je důležitým prvkem v LARPU, avšak jiné prvky považuje za stejně důležité. Taktéž se často setkává s LARPy, kde nevytváří příběh tvůrci hry, ale zajímavé zápletky a úkoly musejí vymýšlet zkušenější hráči na místě z vlastní invence. To však považuje KoRH za zbytečnost⁵ a při tvorbě LARPU se toho snaží maximálně vyvarovat.

Jsou pro zachování (či ještě lépe rozšíření) různých typů LARPů a jsou zásadně proti prosazování pouze jednoho stylu. Říkají, že při návrhu musíte mít přesnou představu, co chcete a proč. Z toho vyplývá i vytvoření nějakého konceptu tvorby, vědět, proč který prvek v LARPU je a který naopak nemá

cenu do hry zavádět. Blíže nespecifikované procento LARPů dnes vzniká náhodným smícháním dobrých nápadů, tyto nápady se však hodí do různých typů her a výsledek je tak nemálokdy tristní.

Hraje-li hráč LARP, měl by mít co nejsilnější pocit, že je skutečně v jeho světě, že je tam. Že není Honza Novák studující na vysoké škole ekonomické, ale opravdu je šlechticem odhalující tajemství svého prastarého rodu. Proto tvůrci vynakládají maximální snahu na to, aby byl LARP uvěřitelný, aby vypadal méně jako divadlo a více jako film (hráč měl kolem sebe maximálně realistické prostředí), aby prostředí bylo logické a konzistentní. Organizátor by měl být tvůrce, autor, spisovatel LARPU, nikoliv pouze kulisák. Taktéž dojmy různých hráčů (nezávislých na věku, zkušenostech, úrovni hraného projevu, velikosti IQ) mají pro KoRH stejnou váhu.

V druhé části se věnovali návrhu samotného Soumraku. Základní náplň hry tvořily linie, které byly vytvořeny jak pro HP, tak pro herní skupiny. Linie představují sled úkolů nejruznějšího charakteru, kterými musí hráč projít k dosažení cíle ve hře. Tyto linie nebyly nikdy protichůdné, tedy naplnění jedné nevedlo k selhání jiné. HP, tedy hlavní (či hráčské) postavy tvoří jakýsi mezistupeň mezi CP a hráčem. Neví dopředu předpřipravený příběh ani nástrahy, které je ve hře čekají a jednají sami za sebe. Odpovědnost (a jiné věci) však mají na úrovni CP a jejich účelem je zásobovat ostatní hráče dílčími úkoly a náplní.



Pozn. KoRH k obrázku: Obrázek představuje půlku linie, názvy jsou pouze pro interní použití, ve hře se nevyskytovaly

⁴ Pozn. KoRH: To považujeme za velmi obtížně řešitelný problém

⁵ Pozn. Autora: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Znouzectnost>

KoRH se snažili takto maximálně simulovat běh města, vyvarovat se veškerého přísunu neherních informací a předmětů typu otevírání obálek s úkoly aj. Hra si tak teoreticky měla vystačit bez jakéhokoliv zásahu organizátora do hry. Všechny informace v podobě ztracených dopisů, deníků, útržků, záznamů z kroniky aj. byly rozmístěny na tajná i veřejná místa po hře. Informace do hry se dostávaly také přes informátory, tedy speciální postavy obchodující s informacemi. Dalším prvkem ve hře byly cechy (lékařský, kovářský a alchymistický), které se zaměřovaly na více „gamestické“ hráče a kromě ekonomiky podporovaly i mechanickou složku hry.

Liníí bylo celkem 8 a tvůrci je vytvářeli v programu Dia. Největší díl práce však tvořila „transformace“, tedy přepsání hry na papír – tvorba informací, záznamů do knihovny, úvodních dopisů a dalších textových rekvizit. Těchto rekvizit bylo ve hře kolem 120. Hra také poprvé překročila hranici, kdy byla ještě jako celek zapamatovatelná a udržovatelná jediným člověkem (pro většinu her typickým „hlavním organizátorem“), proto velkou část práce zabrala i administrace a tvorba dokumentace (tedy určitá psaná dohoda organizátorů jak při tvorbě hry postupovat, aby bylo možné hru nakonec sloučit z částí pocházejících od různých organizátorů a nehrozilo by, že by tyto části navzájem kolidovaly).

Už pro Soumrak byly zpracovávány další nápady jak hru oživit, avšak z nedostatku času se neuskutečnily, těmi jsou mimo jiné: Plovoucí linie, které může tvůrce vnášet do hry za běhu, dále palety⁶ pro tvorbu akcí a úkolů a pomůcky pro automatické sledování a analýzu průběhu hry (organizátor nemusí mimoherně vstupovat do průběhu hry a ptát se hráčů, kam ve hře dospěli).

Ačkoliv do hry bylo vloženo poměrně hodně práce (oproti běžnému průměru), výsledek tomu neodpovídal, hra byla hodnocena dobře až průměrně⁷. Na vině jsou hlavně neověřené experimentální techniky, které tvůrci ve hře užívají. Konkrétně v případě Soumraku bylo velikým selháním úzké hrdlo distribuce herní náplně mezi HP a zbytkem hráčů – tedy HP, když už plnily svoji linii, fyzicky nezvládaly předávat dostatek dílčích úkolů dále do hry. Tento koncept je tedy nadále špatně použitelný a KoRH v době konání meetingu už rozpracovalo základ nového pro další ročník Soumraku.

Dalším zjištěním KoRH bylo, že užití CP ve hře není apriori špatné, pouze se musí umět s nimi nakládat a nevytvářet z nich NPC, jak je známe z počítačových RPG her (tedy klik – zadání úkolu – splnění úkolu a přepnutí hráče do oblíbeného režimu „Zdar, nemáš kvest?“).

⁶ Pozn. Autora: Paletou rozumíme výčet akcí jako je např. prohledávání, přeпад, boj a mnoho dalších. Palety najdete i v RPG hře Strěpy Snů.

⁷ Pozn. KoRH: Mnohokrát dobře a málokrát průměrně :-)

Diskuse

Po prezentačním bloku, který trval bezmála 6 hodin, následovala diskuse mezi organizátory. Čas vyhrazený pro meeting se nám však chýlil ke konci a schopnost soustředění všech účastníků se pomalu snižovala. Z časových důvodů se bohužel diskuse nemohl zúčastnit Alwin, Vendetta a Mahtar a taktéž Azrik nás během diskuse musel opustit. Většina témat proto byla probírána hodně na rychlo či vůbec. Diskuse začala úvodním tématem a pokračovala volnou diskusí, proto po otázce uvádím zapsané myšlenky a výroky jednotlivých organizátorů.

Co dělá LARP dobrým LARPem (co vás baví)?

Azrik: Na LARPU se musí neustále něco dít.

Darien: Na LARPU musí být viditelný (a hratelný) silný příběh.

Gothmog: Na LARPU ho baví jednoduchá náplň, jdi tam, udělej to, aby hráč měl výborný přehled o tom, co má a může dělat.

KoRH: LARP musí mít vál⁸, od organizátora musí být připravena herní náplň.

Gothmog (Dračí Jezdci):

Z LARPU by si měl hráč odnášet nějakou vzpomínku na dobrou scénu (či scénku) nebo nějaký silný zážitek. Když pak někdo před hráčem zmíní jméno LARPU, řekne: „Jasně, to je tam ten, jak tam Franta hodil Evu do kašny.“

Garda na stealth LARPU by měla být aktivní, měla by chodit po dvou, aby si na ni lapkové troufli. Aby lapkové zůstali lapkami, neměli by se dostat k dlouhým zbraním. Navrhované řešení byly: Zakázat plošně dlouhé zbraně, dlouhé zbraně by měly být extrémně drahé nebo by se dali vyrobit pouze ze speciální rudy, jejíž zásilka přijde do hry karavanou, což opět podpoří přepad, ochranu, krádež atd.

⁸ pozn. Autora: Slovo vál má více významů, v tomto významu se špatně opisuje. Nejblíže synonyma jsou: kouzlo, myšlenka, bohatost, originalita, pointa, katarze, dojem, daný člověk v tom něco vidí.

Mezi hráče by mělo být nastrčené CP, které by se chovalo kompletně jako hráč a které by informovalo organizátory o postupu ve hře, o stavu zábavy hráčů a taktéž je strhávalo k činnostem a to zvláště nebezpečným a akčním – např. přepady, vraždy, omráčení a krádeže, které se do stealth LARPU tak zoufale snažíme dostat a nedaří se nám to.

Do hry by se mělo vklouznout plynule, hra by měla mít nějaký úvod, např. v podobě scénky CP, aby se hráči naladili na herní vlnu.

Darien:

Garda na stealth LARPU by neměla být plně hráčská, protože její činnost není příliš zábavná (hlídání a nechávání se přepadávat).

Do hry by se měli dodávat mladí prvohráči (nováčci), kteří jsou plní elánu a nebojí se zkusit riskantní a zajímavé věci, které jim ohrozí postavu, avšak je potřeba dát pozor na jejich bezpečnost.

Azrik:

Je pro něj zajímavější interakce s hráči, nežli interakce se hrou, protože pokud by LARP organizoval pomocí linií, je pro něj hra odhadnutelná dopředu, což mu z pohledu tvůrce nepřijde příliš zajímavé.



Být gardistou je nevděčná práce a mělo by se za ní platit (myšleno s nadsázkou).

Ve hře by měla být přítomna hromada činností, které se dají označit za výplňové. Pokud hráč zrovna nemá co na práci, bude dělat tyto činnosti a neztratí spojitost se hrou (zábavu). Taková činnost je např. vykrádání domů.

Organizátor má právo na výběr hráčů do své hry.

Ostatní:

Pro hráče je v určitých případech dobré vytvořit dotazník, kam je až ochoten v hraní role zajít – a to jak psychicky, tak fyzicky. Např. jak a čím se nechá vydírat, jestli hráči mohou dávat facky, jestli slečně nevdají intimní dotyky (hraje-li např. lehkou ženu), jestli hráči nevdají topení ve vodě, atd.

LARP by měl být ozvláštněn i nějakým mimoherním doplňkem, který však dotvoří celkovou atmosféru. Takovým doplňkem může být např. spaní na hradě.

V záznamu z Alwinovy přednášky se hovoří o tlaku na propojení hráče a postavy. Alwin propojuje schopnosti hráče a roli postavy. Nápadem však bylo propojit hráče a postavu a samotnou, tedy hráč JE postava a naopak. Jednalo by se však stále o LARP a nikoliv o zážitkovou hru?

Protože témat k diskusi bylo opravdu mnoho, máte-li zájem, můžete (jak zúčastnění organizátoři, tak čtenáři) v ní pokračovat na portálu larp.cz, k níž můžete pohodlně přistoupit přes adresu <http://korh.cz/meeting-diskuse>. Vaše názory nás (a doufejme nejen nás) zajímají.

Dovětek

V dovětku autora bych rád zhodnotil svoje osobní dojmy z meetingu a komentář k tomuto textu. Proč vůbec tento text vznikl?

Protože v Česku je dle mého málo médií⁹, pomocí kterých si organizátoři LARPů předávají své nápady, názory, myšlenky a hlavně zkušenosti. Tedy jsem-li začínajícím organizátorem, musím začít od píky. Pokud však každý organizátor bude začínat od nuly a znovu a znovu vynalézat kolo, LARPy se v dlouhodobém nekomerčním měřítku zaseknou na stejné – amatérské – úrovni. Samozřejmě nic není tak katastrofické a organizátoři si předávají zkušenosti mezi sebou mj. ústní formou. Navíc začínat od píky přináší i své výhody, např. odstraňuje předsudky a „samozřejmé“ pravdy. Řekl bych tedy, že hlavním smyslem je rozšíření obzorů.

Dále bych chtěl říci, že v textu jsem rozepisoval body, které mně přišly zajímavé, a naopak vynechal věci, které mně přišly samozřejmé. Shrnout 6 hodin prezentací na 5 stran je i tak docela obtížný úkol, přesto o výsledném rozsahu textu trochu pochybuji. Larpových teoretiků (obzvláště v typové oblasti fantastiky) je málo a když už někdo přijde s myšlenkou, že by rád věděl, jak na to jdou ostatní, nezbyvá než doufat, že ho rozsah textu neodradí.

V neposlední řadě bych chtěl poděkovat všem organizátorům za účast, za obdivuhodnou výdrž i

za jejich příspěvky. Taktéž děkuji spoluorganizátorům za spolupráci (chlebičky byly výborné). Meeting byl pro nás, jakožto KoRH, přínosem v mnoha směrech a neustále se na nás valí nové myšlenky, co do LARPu dát, jak ho dělat a připravovat, co hráče baví, co nikoliv a kde hledat kompromisy. Taktéž děkuji našemu věrnému sponzoru ÚMČ Brno-Bohunice za dotace na tuto akci.

Pokud bych měl říct, co do příště vylepšit, tak bych určitě zaměnil rozsah diskusí a rozsah prezentace, poněvadž z diskuse pro mne vzešly myšlenky hodnotnější, než z prezentací. Ačkoliv pojetí prezentací bylo navrženo hodně volně, zabývaly se někdy až příliš samotným popisem larpu, nikoliv jeho návrhem jak jsme se snažili popsat v zadání. S tímto jsme však dopředu počítali a tak si sypu popel spíše na vlastní hlavu.

Z meetingu zůstali v našich archivech taktéž nějaké fotografie a úryvky prezentací v audiovizuální podobě. Máte-li zájem, můžete je shlédnout na <http://fotky.korh.cz/meeting>

Taktéž z meetingu vznikly jisté sociálně-psychologicko-filozofické přesahy, které však příliš nezapadají do tohoto textu. Jsou psány formou blogového příspěvku a jedná se o subjektivní pocity autora. Máte-li však zájem i o ně, rozhodl jsem se je připojit za tento text.

⁹ pozn. Autora: Už byl zmiňován Odraz - konceptuálně výborný nápad i realizace. Moje myšlenka by měla být: Nejen Odrazem živ je organizátor.

Psychologicko-filozoficko-sociologické přesahy meetingu organizátorů

aneb jak jsme se ponořili do larpového bahna.

7 let jsem žil v iluzi. V iluzi, že larpová komunita táhne za jeden provaz a má i jeden společný cíl – rozšiřovat LARP do povědomí veřejnosti a zachovat ho pro příští generace. A jak už to při těchto probuzeních bývá - je to samozřejmě úplná pitomost. Larpová komunita za jeden provaz netáhne a cíle jednotlivých skupin i jednotlivců stejně rozhodně nejsou.

Dokud nezačnete něco rozumného dělat (myšleno vytvářet) a vaše interakce s ostatními spočívá v „odpoledních pokouřeníčkách vodárnickové dýmčičky“ a veselých večerech u ohně s kytarou, vše se jeví jako krásná idyla. Ovšem vše má i svůj konec.

Koncem pro mě byl právě meeting. Dlouho jsme přemýšleli nad tím, jestli ho otevřít veřejnosti, a nakonec (ač neradi a proti našemu přesvědčení) jsme řekli, že to možné není. Prezentovat nějaký názor, aby ho posluchači pochopili tak, jak jste to skutečně mysleli, je velmi složité.

Asi nejkontroverznější myšlenkou KoRH je, že chtějí dělat LARP tak jak chtějí oni, jak jim přijde nejlepší. A tudíž zábavu hráče staví až na druhé místo. Pak je pro nás druhá nejdůležitější myšlenka celé hry: Chceme, aby opravdu všichni hráči se na LARPU bavili.

Při jedné z prezentací byl vyřčen výrok: „Ale to nemusí hráče bavit!“ ... ano, to skutečně nemusí. Prosím, řekněte mi někdo, kdo určuje, co hráče baví a co nikoliv. Opravdu mne to zajímá. A odpovědi rozhodně není: Já jsem zkušený organizátor, tudíž já vím, co to je. Co hráče baví a co nikoliv je velmi těžké (až nereálné) předem říct. Každý hráč je jiný a průměrovat formu zábavy je z mého pohledu nejen nefunkční, ale i bezpohlavní z hlediska organizátora. Chce-li někdo dělat populární LARP, stejně jako populární hudbu a nebo populární film¹⁰, prosím. Ale nenuťme do toho všechny a buďme rádi za každý experiment (a myšlenku) v hudbě, ve filmu i v LARPU.

Dalším podobným výrokem bylo: „Problém trochu asi bude v tom, že mám pocit, že nejmenovaný organizátor má nějaké své ideje, od kterých neopustí. Argument, že po provedení určitých změn hry by se půlka hráčů bavila o 50% více, pro něj nebude platný argument, co by prošel třídícím algoritmem pro pozměňování konceptu hry.“ ... ano tomu tak skutečně je. O tom, kdo a jak určuje zábavu hráče jsem mluvil již v předchozím odstavci a pro kontroverznost tématu se vyhnu i tomu, jestli je zábava hráče opravdu to jediné, co po každém LARPU chceme.

„Odmítám se o tom bavit, protože ho stejně nepřesvědčím.“ ... Když slyším tuto větu, v duchu se mi vybavuje známý [výjev kapitána Picarda](#). Překlad tohoto výroku by stejně dobře mohl znít: „Odmítám se o tom bavit, protože děláte LARP jinak než já. Pokud se mému přístupu ke hře odmítáte přizpůsobit, nebudu o tom s vámi diskutovat.“

Pokračujme: „... aby jsi věděl, že existují magoři, kteří sepíší 184 stran úplně o ničem.“ Tento výrok je zcela legitimní. Nikdo nemá právo říct, že toto je dobré či špatné a proto [Odras](#) může kdokoli považovat za nesmyslné dílo magorů bavících se o ničem. Můj názor to však není. Dle mého je to jediná akce, která se alespoň nějak (zda dobře či špatně zhodnotíte sami) snaží pozvedávat larp na akademickou a veřejnou úroveň, tedy na tu, kdy se organizátoři navzájem od sebe učí. Nikdo jiný toto neudělá, a proto Odras patří můj respekt.

„Nechceme, nebo nechce on? Když jste měkčí, jak moc tvrdě mezi vás rozesévá svoje názory?“

Nechceme. Stejně jako jiné společnosti a skupiny, i KoRH funguje na principu výměny názorů. Není ničím neobvyklým, že jako kamarádi se na mnoho věcech shodneme. To, že nás prezentuje jeden z nás není důvodem proto, abychom ho považovali za někoho více, než ostatní členy.

Nejvíce překvapujícím výstupem bylo, když jeden ze zúčastněných organizátorů zmínil, že kam vstoupí, tam bude od naší hry hráče odrazovat. Podle mě bohužel právě a jen z důvodu jeho neochoty akceptovat jiný názor. Že LARP se dá dělat i jinak, než jako sled náhodných událostí, že není nutno používat krutopapírky¹¹ a že organizátor nemusí být jenom kulisák, ale i režisér. Jen z toho titulu, že moji větu: „My ale opravdu chceme, aby se hráči na našich akcích bavili, ale ne na úkor toho, aby hra měla nějaký opravdový příběh a smysl“ není schopen akceptovat a je pro něj výhodnější (rozuměj pohodlnější) větu odfiltrovat a říct: „Nechtějí, aby se hráči na akci bavili.“

Ale tomu tak nemusí být. S jiným známým organizátorem jsme byli v čajovně a nic z výše zmíněného nenastalo. Čtyři hodiny věcné a kvalitní diskuse. Ačkoliv my a on stojíme na úplně opačné straně názorové barikády, dokázali jsme všichni vést kultivovaný rozhovor a akceptovat odlišné názory protistrany. Proč to takto nemůže fungovat všude?

Často také vedu sáhodlouhé filozofické debaty s jedním mým kamarádem mimo larpovou komunitu. Vždy daný problém probereme až na pomyslný základní kámen a nakonec se shodneme na tom, že na něj máme jiný náhled, protože máme odlišné morální

¹⁰ A tím vůbec nenarážím na Avatar

¹¹ Papírové rekvizity, které nahrazují prostředí a realie

hodnoty. Ale přesto jeden druhého chápeme a respektujeme. Proč to nemůže fungovat všude? A kdy se tedy larpové skupiny začnou navzájem podporovat a říkat, že rozmanitost stylů tu má být? Že tento styl je jiný (není špatný ani dobrý), já bych ho nechtěl dělat, ale tebe podporuji? Nikdy nebo brzy? Modleme se, že brzy.

Co by mělo být řečeno závěrem: Chceš-li se něco nového dozvědět, nikdy neprezentuj svůj názor. Protistrana, jakmile se ho dozví, si dvakrát rozmyslí, jestli říkat i ten svůj. Pro ni z toho neplyne už žádný viditelný zisk, snad jen riziko zbytečné hádky.

Taktéž mohu všem doporučit knihu „Pravdu mám já a určitě ne ty!“ od profesora Edwarda de Bono.

Na vzdory tomuto směšnému pojednání bych uzavřel zcela vážně, dle mého jedním z nejlepších citátů larpové teorie, vyřčeného Lischaiem, členem Court of Moravia:

„Ne, nic, vlastně serte na to, co vám tady říkám. Prostě organizujte! Něco, naprosto jedno co.“