Rolling,
spolek
pro rozvoj
zážitkových
vzdělávacích
her

Shrnující zpráva 2019

Úvodem

Vážení čtenáři,

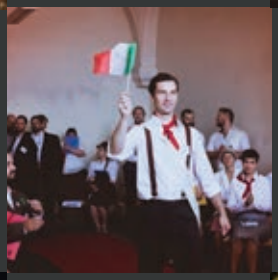
s odstupem zde shrnujeme rok 2019. Nebudu zde říkat, že byl náročný: byl :). Ale my to tak máme rádi.

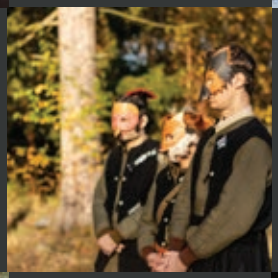
Roku 2018 jsme řešili řadu problémů a zpětně vnímám jako nejdůležitější porovnání co se povedlo posunout a co méně.

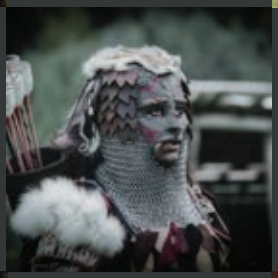
Co se týče práce s dobrovolníky, je vždycky kam se víc posunout, ale jsem hodně vděčný za to v jakém jsme bodě. Všichni jsme dobrovolníci, organizace projektů je hodně horizontální a daří se nám navazovat další spolupráce a prohlubovat staré. Na našich nových projektech i uvádění starších pracovalo už v roce 2019 několik desítek lidí mimo spolek: a někteří do spolku vstoupili, s dalšími spolupracujeme. A jenom z co nejširšího spektra nápadů můžou vznikat dobrý hry a dobrý uvedení, jenom tak se podle nás dá stále zlepšovat.

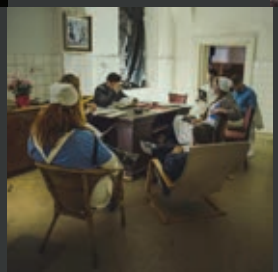
Napjatá je stále situace s lokacemi. Povedlo se nám sice rozšířit naše zázemí v Terezíně a uvést tam nové projekty (Čistky, Případ Patricie Janské, chystá se Fin de Siecle) a pracujeme i s okolním opevněním (Rošáda), ale toto zázemí na nás klade i nějaké pravidelné náklady finanční i pracovní. Sklad je tak na velmi slušné úrovni a to zjednodušuje dělání her, ale taky je to závazek.

foto na titulní stránce Jitka Ládrová









A co jsme chtěli?

Chtěli jsme být ještě o kus otevřenější do zahraničí. No, to nám koronavirus trochu přesekl, ale doufáme v lepší budoucnost. Čistky i Zpěvy mají základy svých překladů nachystané a u dalších her o tom uvažujeme, Pod Prahou částečně i tvořil mezinárodní tým.

Chtěli jsme být stále inovativní a dělat nové věci. Asi se dá říct, že se povedlo. Máme nový velký projekt (Belle Epoque), máme nové hry chystané úplně čerstvými autorskými týmy (Fin de Siecle), připravujeme městskou hru (Pod Prahou) a i bitvy s puškami nejsou stále úplně standard. Pokud budete mít někdy pocit, že se opakujeme, řekněte nám to:)

Chtěli jsme taky zůstat co nejvíc ve spojení s hráči našich her - a to se snad děje. Moc si ceníme zpětné vazby, kterou můžete dávat na každou hru. Přijímáme stále další nápady co se dá dělat a dá se vcelku jednoduše začít spolupracovat. Věříme, že každý hráč je i spolutvůrce.

Máme i mezery. Na všech hrách je dost chyb. Ne vždycky si rozvrhneme síly ideálně a pak se přepneme. A co mrzí asi nejvíc: občas stále zůstává dojem, že hry co děláme jsou nějaké komerční produkty, které nás živí. No, nejsou. Je to náš koníček, naše tvůrčí činnost a každý může být její součástí. Přál bych si, abychom se naučili tohle ještě jasněji komunikovat.

A co je skvělé?

Že se stále dějí nové věci. Blíží se řada nových her, které často ani nepsal nikdo z původních zakladatelů spolku. Chystáme projekty, do kterých sypou srdce i lidi, který o larpech před pár lety nebo třeba měsíci ani nevěděli. A i když už třeba De la Bete uvádět nebudeme, tak to bylo důstojné zakončení a 10 běhů včetně mezinárodních je mnohem, mnohem víc než jsme kdo čekali.

Díky za možnost s vámi prožít šestý rok Rollingu. Budu na něj moc rád vzpomínat.

Za spolek Rolling

David František Wagner
generální ředitel

foto Tom Garnett

foto Tom Garnett

V roce 2019 jsme pořádali celkem dva běhy Legie: Sibiřský příběh, a to v obou případech v mezinárodní variantě v angličtině jako Legion: Siberian story. Jeden z těchto běhů proběhl v běžné variantě, druhý v mrazivé variantě. České běhy jsme vzhledem ke dvoum běhům hry konaných v prosinci 2018 již v roce 2019 nepořádali. Oba běhy se konaly v Jirkově u Železného Brodu podobně jako v roce 2018.

Do roku 2019 jsme uvedli celkem 23 běhů, z toho sedm mezinárodních, což zdaleka překonalo všechna naše očekávání. Na rok 2020 jsou plánovány další tři běhy hry (z toho jeden mezinárodní). Pokud to provozní podmínky umožní, budeme zřejmě uvádět Legie i v dalších letech, byť v omezenější míře. Pro rok 2021 nás ale čeká hledání nové lokace.

Na přípravě Legií jsme začali pracovat v říjnu 2013. V kreativním týmu bylo celkem šest lidí - David František Wagner, Eva Wagner, Lucie Chlumská, Petr Urban, Madla Urbanová a Ondřej Hartvich. Krátce v týmu působil i Ondřej Staněk. Eva se navíc věnovala kostýmům. Kreativní schůzky probíhaly každý týden. Hra prošla po prvních bězích drobnou revizí, další revize materiálu (zejména gramatická a stylistická) proběhla na konci roku 2017 pod vedením Míši Portychové.

V průběhu let se tým rozšířil o další lidi, kteří pomáhají s realizací dalších běhů – v roce 2019 jako průvodci se osvědčili Michaela Portychová, Michaela Hrabáková, Jan Mottl, Iva Vávrová, Lenka Kopečková a Kai Herrmann, s vedením CP týmu v roce 2019 pomáhali Lenka Kopečková a David Wanka, o kostýmy se starali Josefina-Luisa Jelínková, Jan Mottl či Tereza Šolcová, do produkce se zapojil David Wanka, Jakub Minx, Ondřej Pěnička, Alice Bazalová či Josef Hlavinka, o rekvizity se postaral Jan Mottl, Michaela Hrabáková a Tadeáš Hlavinka (a mnoho dalších, které nejmenujeme, ale přesto jim patří nehynoucí vděk).

Témata a základní koncept

Od října 2013 do července 2014 jsme se věnovali nejprve ujasnění základní vize hry, náčrtu jednotlivých postav a vymýšlení základních zápletek. Stanovili jsme si, že hra se bude soustředit na tři základní témata, ke kterým se budou vztahovat všechny postavy, a to vlast, doba vymknutá z kloubů a hrdinství.

Postupem času se vynořila i nějaká vedlejší témata jako třeba postavení žen a počátky ženské emancipace. Oproti De la Bête jsme se chtěli soustředit na jeden ústřední příběh, který se bude

foto Tom Garnett

foto Tom Garnett

týkat všech postav - tomu byl i plně přizpůsoben hrubý návrh hry, kde skupina cestuje předem danou trasou s možností minimálních odchylek vpřed a samo prostředí předává informace, atmosféru a posouvá děj. Většina postav pak kromě společné skupiny „jednotka na pochodu“ spadá i do nějaké podskupiny, která má jasně vymezené místo v organismu celkové skupiny. Tyto součásti pak spolu musí nutně spolupracovat a každé tření či konflikt (kterých je zabudována celá řada) ohrožuje celek. Podobnou logikou jsou stavěny i jednotlivé podskupiny. Každý jednotlivec má důležitou, většinou přínosnou, roli v chodu skupiny.

Postavy

I přes toto skupinové dělení jsme ale chtěli zachovat efekt „hlavní postavy“: každá postava je natolik zajímavá a výjimečná, že má realistický nárok cítit se hlavním hrdinou svého příběhu, každá postava má jasně definovaný dramatický oblouk a pro každou postavu jsou ve hře nachystány zápletky, které na každé jedné zastávce dávají možnosti a pomůcky příběh postavy rozvíjet. Propracovanost a rozsáhlost postav považujeme za klíčovou hodnotu. Pro čistě mechanický běh hry by samozřejmě bylo možné vystačit si se více skupinovými zápletkami nebo jednotlivé postavy popsat mnohem jednodušeji, rozhodli jsme se ale jinak. Proč?

Legie měly od počátku za cíl sledovat příběhy obyčejných lidí. I proto jsme studovali různé deníkové zápisy nejen legionářů, ale vojáků z první světové války obecně. Cílem pak bylo popsat uvěřitelné lidské bytosti a zároveň ponechat hráči dostatek místa pro vlastní interpretaci role, pro vlastní sžití se s charakterem. Tomu byla také velmi uzpůsobena povaha textu postavy: ta je složena z rozsáhlého životopisného zápisu o postavě, který je v základu spíše popisný, emotivnějších deníkových zápisů a dopisů, které postavu prokládají, a pak několika shrnutích cílů a motivací postavy, které nám umožnily dát jasně najevo, co považujeme ve hře za klíčové a hráč by v ní

měl udržet. Podobným korektivem nám byl deník. Tento postup byl nejen o dost úmornější, ale ještě k tomu jde přímo proti základní designové poučce „předat přesně to, co je pro hru nutné.“ Naše logika totiž:

a) přidala spoustu střípků navíc, které se technicky ve hře mohou objevit jen velmi okrajově (jak se u Frejů slavily Vánoce, sexuální život Karla Nováka s manželkou, selhání vztahu Štěpána Šturma), ale říkaly něco důležitého o postavě, zlidšťovali ji.

b) každá postava byla psaná jinak. Závěrečné úpravy postav a jejich dopracování měly zaručit to, že i vůbec volba slov, typu deníkových zápisů, délky vět atd. atd. bude na instinktivní úrovni na hráče postav působit jinak: zcela jinak se měl číst Kinský, Majer a Arsenjuková. Samozřejmě, kdybychom na to měli o rok déle a srovnání lingvisty, bude možné tento prvek dotáhnout a zlepšit. Minimálně ale zamyšlení „jak vůbec má být předána tato postava“ nám v týmu velmi pomohlo při jejich tvorbě.

c) řadu informací, které by se pro hru mohly hodit, nepředává. Dochází tak i k určitým nerovnostem, kdy například je nám pro hru zcela jedno, jaký je osob-

foto Tom Garnett

foto Petr Zip Hájek

nostní temperament Antonína Kalvody, ale u Draganovové je nutné naznačit jistý chladný hněv a u Vávry fanatickou oddanost a cholerismus.

Ve výsledku považujeme tento postup za nevhodný z hlediska co nejefektivnější tvorby hry, ale velmi vhodný pro Legie jako projekt.

Cesta a nepohodlí

Poměrně brzy jsme se také rozhodli, že se Legie budou odehrávat na cestě, na různých lokacích a že zde bude oproti jiným hrám kladen vyšší nárok na fyzickou kondici a náročnost (kterou zvládne i průměrně zdatný jedinec, ale i tak to není hra pro každého). Znamenalo to také více práce pro realizační tým i pro organizaci hry jako takovou, ale tohoto rozhodnutí nelitujeme - pro autentičnost hry se ukázalo jako klíčové.

Nepohodlí hry také vyvolává velmi zajímavé problémy ve hře samotné: různá schopnost snášet diskomfort a stres vyostřuje situaci a v kombinaci s civilností postav a děje hry je pravděpodobně jedním z viníků velmi častého post herního bleedu. Tím se dostáváme k jednomu důležitému bodu.

Psychické nepohodlí je z našeho pohledu stejnou hrozbou jako nepohodlí fyzické. Na prvním běhu jsme ponechali závěrečnou reflexi nepovinnou, prošlo jí přibližně 20 hráčů. V době

uvádění druhého běhu se nám pak začali ozývat hráči prvního, že mají různé trable se s hrou srovnat a my jim samozřejmě věnovali čas a byť po mailu se snažili jejich trable trochu snížit. Vzhledem k tomu, že se jednalo o dvouciferné číslo a zároveň výhradně o lidi, kteří reflexí neprošli, jsme na druhém běhu reflexi dotáhli a zároveň jí učinili povinnou. V průběhu dalších běhů jsme také identifikovali krizové body ve hře, začali cíleně pracovat s hráči rizikových postav a propracovali metodiku, jakou nabízíme pomoc i přímo ve hře. Celkově jsme se systémem, jakým řešíme nepohodlí tohoto typu, spokojeni: daří se pomáhat,

foto Petr Zip Hájek

foto Petr Zip Hájek

kde je to nutné, a zároveň není zážitek zploštěn, zbaven hran.

Postup tvorby

Podobně jako u jiných her, které děláme, pracujeme na všech postavách a zápletkách společně (tedy nemáme postavy rozdělené na skupinky, na kterých pracují jednotliví organizátoři). Znamená to více času strávených nad jednotlivými postavami, ale díky tomu mají všichni přehled o všem (i návrhy, na kterých někdo samostatně doma pracuje, pak prochází na společné schůzce diskusí a změnami).

Od července 2014 jsme se od vymýšlení přesunuli více k psaní - nejprve postav, poslední měsíc před hrou také deníků, herních dokumentů a metodik (třeba workshopů nebo cizích postav). Externě jsme také měli lidi, kteří se věnovali rešerším pro psaní základních historických dokumentů pro hráče. Nadále probíhaly společné schůzky, kde se doplňovaly další zápletky a hlavně události na lokace, více práce jsme už dělali samostatně doma. Psaní se věnovali zejména Petr Urban, Lucie Chlumská, David František Wagner a Madla Urbanová, paralelně se řešily rekvizity (pod vedením Ondřeje Hartvicha) a kostýmy (pod vedením Evy Wagner).

V prosinci 2014 proběhly první dva běhy Legií, po kterých jsme spustili přihlašování na další běhy na únor a březen 2015. Před běhy v roce 2015 také proběhla revize dokumentů - zejména herních deníků, doplňovaly se nové linky u postav, u nichž se ukázal dosavadní obsah jako nedostačující, a výrazně se měnila podoba workshopů. Změny se dotkly i realizace - bylo třeba najít novou lokaci za Hvožďany, kde jsme po změně podmínek ze strany pronajímatele zejména z ekonomických důvodů nemohli nadále zůstat. Další čtyři běhy tak proběhly v Hrádku u Rabštejna nad Střelou, kde jsme zůstali i v letech 2016 a 2017. Měnila se však organizační základna, ze Stvolen, kde jsme působili v roce 2015, jsme se přesunuli přímo do Rabštejna nad Střelou. To celkem výrazně usnadnilo přesuny na lokace pro krátkodobé postavy i produkční zajištění. V roce 2018 jsme byli nuceni Rabštejn nad Střelou opustit a po krátkém působení na Tachovsku jsme nalezli nové místo konání nedaleko Železného Brodu.

V roce 2019 proběhla také poslední obsahová revize hry, kdy došlo k přepsání celé jedné lokace a úpravě některých zápletek tak, aby se dořešily některé sice menší, ale přesto dlouhodobé zádrhely ve hře. Po bězích v roce 2019 můžeme prohlásit, že nové změny rozhodně hru posunuly zase o kus dál a jsme s ní spokojeni více než dříve.

Realizace

Legie jsou realizačně mohutnou a logisticky nesmírně náročnou hrou. Poskytujeme kostýmy, zbraně a další rekvizity, hra je rozprostřená po trase dlouhé téměř 30 kilometrů, pro její organizaci je nutně třeba řada aut, autobus a spousta pohonných hmot. Právě optimalizace přejezdů s cílem udržet ideální poměr mezi efektivitou a alespoň základním pohodlím pro hráče vedlejších rolí byl extrémně náročný úkol, který jsme díky změnám místa pak museli řešit prakticky šestkrát.

Těžkosti provázely i dodávání kostýmů. Největším problémem zde je nutnost všechny kostýmy vzhledem k podmínkám po každém běhu prát, vyspravovat a často i přešívat na přesnou velikost každého dalšího účastníka

foto Petr Zip Hájek

foto Tom Garnett

(kritické jsou v tomto ohledu hlavně kalhoty). Jak je zvykem, rekvizity a zbraně také odcházejí: po každém běhu je třeba všechny zbraně vyčistit, vyspravit, zkontrolovat, vyřadit neopravitelné kusy a případně shánět náhrady. Nakonec jsme ale situaci zvládli: i díky tomu, že nám na první běhy vypůjčili zbraně kamarádi z Hell on Wheels larpu. Před běhy v roce 2017 proběhlo opět doplnění nových zbraní i kostýmů. Je třeba ale říci, že amortizace zejména zbraní je obrovská a s obměnou zbraní i kostýmů jsme pokračovali i v roce 2019. Většina starých pušek se už v této chvíli nachází na hranici živostnosti a bohužel situace na trhu nám zatím neumožňuje zajistit adekvátní náhrady.

Legion: Siberian story

Když jsme v roce 2016 uváděli Legion jako svou první naši mezinárodní akci vůbec, trochu jsme měli obavy, jestli hra o československých hrdinech osloví mezinárodní hráče, z nichž většina neměla před hrou o české historii, legiích ani Masarykovi ani ponětí. Inu, po sedmi uvedeních jsme si jisti, že ano.

Celé to započalo ještě v průběhu 2015, kdy začal překlad klíčových textů pod vedením Ivy Vávrové a vznikla podrobná webová stránka v angličtině, která se hru snažila co nejpodrobněji popsat. Před hrou probíhala čilá komunikace s mezinárodními účastníky ve facebookové skupině i po e-mailech. Pro mezinárodní běh vznikl speciální dokument o české historii, který se nakonec začal používat i na českých bězích.

Realizace mezinárodního běhu byla náročnější než českých běhů a nešlo jen o nároky na jazykovou vybavenost organizátorů. Bylo třeba vyřešit dopravu účastníků na místo i dovybavení některých z nich (spacáky a karimatky se do zavazadel do letadel nedaří tak snadno zmáčknout jako do auta). Na mezinárodní běhy také vyšlo (již téměř tradičně) nejchladnější počasí za poslední roky, teploty v noci klesaly až k minus dvaceti a sněhu bylo také dost. Legion v roce 2016 se potýkalo s obdobnými problémy jako jiné první běhy, kdy vás překvapí věci, které jste při organizaci nečekali. V případě Legion to byla zejména vyšší

foto Tom Garnett

foto Tom Garnett

časová náročnost jak v průběhu předherních aktivit i hry samotné a částečná „paralýza“ některých hráčů kvůli skriptovanosti obsahu (někteří hráči se obávali udělat cokoliv mimo skript v deníku z obav, aby nezkazili hru). Z toho důvodu začaly mezinárodní běhy s workshopy již v průběhu čtvrtečního odpoledne, aby měli hráči dostatek času na spánek. Některé věci zřejmě nevyřešíme nikdy kvůli rozdílnosti larpových kultur, ale dá se říci, že s většinou nesnází jsme se v případě Legion vyrovnali.

Celkově ale považujeme mezinárodní běh Legion za úspěšný. Ukázalo se, že i čistě národní téma jako jsou československé legie, dokáží oslovit i mezinárodní publikum a můžeme prohlásit, že již desítky lidí mimo Českou republiku ví, kdo byl Masaryk a umí zpívat Ach synku, synku. Legion: Siberian story se v roce 2019 zúčastnili lidé z 19 zemí (Austrálie, Rakousko, Belgie, Česká republika, Dánsko, Estonsko, Finsko, Francie, Německo, Israel, Itálie, Norsko, Nizozemí, Polsko, Španělsko, Švédsko, Švýcarsko, Velká Británie, USA). Někteří účastníci se na hru vrací opakovaně a to nás moc těší. Velkou radost nám dělá také to, že se někteří z bývalých účastníků vracejí jako součást organizačního týmu a působí jako průvodci nebo hráči krátkodobých postav.

Co říct na závěr? Na Legie jsme hrdí. Stále je to adrenalin, ale máme pocit, že se ta hra povedla. Velkou výzvou jsou pro nás mezinárodní běhy – ale taky je to velká zábava. Dík patří nejen hráčům všech běhů, ale hlavně těm, kteří bojovali v zázemí, ať už v kuchyni, při přípravě kostýmů, při úklidu nebo v terénu jako krátkodobé postavy. Dobrá zpráva je, že celý původní autorský tým je již plně nahraditelný jinými organizátory.

Autoři:

David Wanka (vedoucí produkce);
David František Wagner (vedoucí projektu, šéf příběhového týmu);
Lucie Chlumská (vedoucí projektu, postavy, kreativa);
Eva Wagner (postavy, děj, šéf kostýmů),
Madla Urbanová (postavy, děj),
Ondřej Hartvich (rekvizity a děj),
Petr Urban (děj, postavy);
Michaela Portychová (komunikace),
Michaela Hrabáková (administrativa),
Jan Mottl (komunikace, kostýmy, rekvizity),
Milan Korba (web),
David Michálek (grafika);
Ondra Pěnička a Lukáš Makovička (promofotky),
Ondřej Petrášek (rešerše),
Jitka Pešková (rešerše),
Ondřej Benda (rekvizity),
Václav Průša (rekvizity),
Jan Wollmann (rekvizity),
Ondřej Pěnička (produkce),
Jakub Minx (produkce),

	Josef Hlavinka (produkce), Alice Bazalová (produkce), Josefina-Luisa Jelínková (kostýmy), Tereza Šolcová (kostýmy), Iva Vávrová (překlad), Crian Shields (proofreading)
Místo:	Jirkov u Železného Brodu
Délka:	37 hodin + 8 hodin předherní přípravy
Počet hráčů:	54 na hru
Účastnický poplatek:	2 800,- Kč / 250,- (100,-) euro
Web:	legie.rolling.cz legion.rolling.cz

23. výroční Legionářský ples (čtvrtý ročník Legioplesu)

foto Hannyy Karea

foto Hannyy Karea

Myšlenka pořádat ples se zrodila na jedné poradě a vize byla jednoduchá - uspořádat příjemnou společenskou akci, kde si lidé zatančí a mohou se obléknout do pěkných kostýmů. Chtěli jsme ples tématický, kde si budou moci lidé zavzpomínat na uplynulé akce.

První ročník plesu, který se nesl v duchu desetiletého výročí návratu československých legionářů do vlasti, jsme uspořádali v roce 2016. Po úspěchu prvního ročníku vznikla každoroční tradice. Čtvrtý ročník jsme zorganizovali v sobotu 9.2.2019 v sále Kulturního centra Domovina - a protože to bylo po 23 bězích hry Legie: Sibiřský příběh nazvali jsme ho 23. výročním plesem. Dámy se oblékly do šatů ze čtyřicátých let a pánové oblékli fraky a uniformy. Plesu se zúčastnilo téměř sto lidí a byla to moc příjemná společenská událost.

O hudbu se postarala živá kapela Marek Rejhon Swing Quintet s Petrou Ernyei a Jarka Turková prostřednictvím reprodukované hudby. Na akci vystoupila taneční skupina Swing Busters a samozřejmě nechyběla ani tradiční tombola. Průběh večera moderovali Eva Wagner a Ondřej Hartvich, produkčně akci zajišťovaly Lenka Kopečková, Josefína-Luisa Jelínková a Hana Lauerová.

KONEC dějin?

foto Karolína Serbousková

foto Karolína Serbousková

O hře

Konec dějin je jako hra výrazně odlišná od našich ostatních. Připravuje simulaci, která poskytuje volné pískoviště všem účastníkům. Místo komplikovaných postav jsou v ní jednoduše profilovaní diplomaté. Místo cílů státní zájmy. Místo příběhu dějiny.

Není na místě očekávat, že lze zvítězit. Většina hráčů ze hry odchází s pocitem, že zdánlivě řešitelné problémy zas tak snadná řešení nemají a že i ti nejmocnější bývají tváří v tvář mnoha těžkostem zcela bezmocní.

I když... vždycky je tu to velké červené tlačítko.

V roce 2019 proběhly dva běhy nové verze hry Konec Dějin 2.0 na Dvoře Chotětice. První běh hry proběhnul v termínu 29.3.-1.4. a jednalo se o akci, která se původně měla konat na podzim roku 2018, ale musela být přesunuta. Tohoto běhu se také zúčastnili studenti, kteří se vyhráli účast v rámci debatní soutěže Studentská Agora pořádaných spolkem Agora Central Europe. Druhý běh proběhnul v termínu 6.-8.12.

Průběh hry

Dění je zasazeno do let 2006-2014. Zatímco vstupní bod se v rámci možností věrně drží skutečné situace na světové politické scéně, aktivita hráčů může už velmi brzy přinést zásadní změny, na které simulace reaguje.

Delegáti dvaceti tří států se scházejí na fiktivní konferenci OSN v Bernu, kde rokují o závažných otázkách mezinárodních vztahů v dané době. Je možné mírové soužití Izraelců a Palestinců? Stane se Indie stálým členem Rady bezpečnosti OSN? Zachová si Ukrajina svobodu? Kdo další přistoupí ke Kjótskému protokolu? Povede se repatriovat uprchlíky z Jordánska?

Hra samotná je zcela zaměřená na předání všech rozhodnutí do rukou hráčům, což je princip, který začíná tím, že je jen na

hráčích, jak si organizují postup zasedání: dostávají daná základní pravidla, která se však mohou libovolně měnit. Organizátoři do hry jen vkládají řadu impulzů, které vkládají problémy a historické složité situace či simulují akce třetích států. Nejdůležitější prací organizátorů je pak vyhodnocování akcí a protiakcí jednotlivých států, při kterém je nutno zapojit do rovnice jak skutečný stav světa, tak schopnost odvozovat následky a hlavně vyvážit vstupy jednotlivých zemí: i když to často znamená frustrující zmaření něčích plánů.

foto Karolína Serbousková

foto Karolína Serbousková

O tom, co se ve světě děje, pak informují pravidelné shrnující velké zprávy a kanál na sociálních sítích, do kterého mohou hráči přispívat, vyjadřovat podporu různým myšlenkám či kandidátům nebo jenom šířit svá tisková prohlášení. Pro hru byla také vytvořena aplikace, pomocí které delegáti zasílají své depeše a dozvídají se vyhodnocení jejich akcí.

Autoři:	David František Wagner (příprava hry), Ivana Kuglerová (příprava hry), Jan Šedivý (design), Bořek Zelinka (design), Silvester Buček (design), Anna Jordánová (faktické rešerše), Jana Poláčková (administrativa), David Vávra (aplikace, technika)
Místo:	Dvůr Chotětice
Délka:	41 hodin
Počet hráčů:	60 na hru
Účastnický poplatek:	2 500,-
Web:	http://konecdejin.rolling.cz/

Válka s Angmarem

foto Lenka Anois Kopečková

foto Lenka Anois Kopečková

V roce 2018 skončila naše v současnosti jediná bitva s názvem Válka o Prsten. V letošním roce jako její následník vznikla Válka s Angmarem. Tentokrát se muži svobodného království Arnoru a jeho spojenců pokoušel zastavit postup vojsek černokněžného krále, který postupně obsadil Fornost a rozpíná se stále dál.

Kůrovcová kalamita nás bohužel připravila o lokaci, a tak jsme vyzkoušeli novou. Hra proběhla v místě a okolí keltského skanzenu Nasavrky 29.-31. května 2020. Skanzen nám poskytnul domky, ve kterých se dalo ubytovat a solidní organizátorské zázemí. Na druhou stranu měl samozřejmě přísnější pravidla chování v táboře, ale z našeho pohledu tato krásná lokace stála za to. Herní část byla oproti loňské bitvě zkrácena pouze na sobotu, zato přinesla zajímavé prvky v podobě různých scénářů pro každou armádu, množství CP výstupů nebo rozmanitosti herního území.

Akce se zúčastnilo zhruba 150 hráčů, což bylo značně méně, než u Války o Prsten, ale věříme, že si i tato akce najde stabilní základnu hráčů, a příští ročník bude úspěšnější.

Autoři:	David František Wagner, Štěpán Liška, Růžena Filandrová, František Filandr, Michal Řehák, Radomír Časta
Místo:	Skanzen Nasavrky
Počet hráčů:	150
Registrační poplatek:	450,-
Web:	http://angmar.rolling.cz/

REQUIEM:**REICHSKINDER**

foto Tereza Šolcová

foto Tereza Šolcová

Uvedení v roce 2019

V roce 2019 jsme uvedli čtyři běhy hry Requiem: Reichskinder, z toho dva mezinárodní běhy v angličtině. Mezinárodní běh jsme chtěli původně uvádět již v roce 2018, který ale nakonec se nám nepodařilo naplnit. O to více nás těší, že se v roce 2019 podařilo naplnit dva běhy. Hru uvádíme od roku 2017 a dosud jsme celkem uvedli devět běhů hry (a betatest), z toho dva mezinárodní.

Je potěšující, že zvláště v posledním roce se do organizace Requiem i na zapojilo stále více lidí mimo původní okruh autorů a daří se tak hru postupně předávat dál. Mezinárodní běhy přinesly některé nové výzvy a bylo třeba se na hru náhle podívat novýma očima. Zahraniční hráči totiž často neznají věci, které jsou v kultuře českých hráčů natolik zažité, že se jim na předherních workshopech ani není třeba konkrétně věnovat. Stejně tak si oni do hry přinesli zvyklosti a přístupy obvyklé v zahraničních larpových subkulturách a hra tak měla leckdy jinou atmosféru a jednotlivé zápletky jiná rozuzlení, než bylo obvyklé na předchozích českých uvedeních. Přes tyto specifika vnímáme i zahraniční uvedení jako celkem vydařená a hru plánujeme dále uvádět v obou variantách - české i mezinárodní.

O hře

Requiem je především příběhem o vině, trestu a vykoupení. Odehrává se v převýchovném ústavu pro problematickou mládež krátce po druhé světové válce. Ve hře jsou tři skupiny postav, které nabízí výrazně odlišné zážitky – chovanci ústavu (mladí lidé, většinou Němci, kteří si prošli válkou a ze kterých v ústavu chtějí vychovat řádné Čechoslováky), vychovatelé, kteří se starají o chovance, ale zároveň mají vlastní příběhy, a terapeuté, kteří mají možnost posouvat a spoluutvářet příběhy chovanců.

Výrazným atmosférickým prvkem hry je přísná disciplína chovanců a důsledné dodržování jejich pravidelného denního režimu. Čas hry je rozdělen do několika celků, které mají jasně vymezený časový rozpis pro bloky činností, odpočinku, terapií i spánku. Chovanci docházejí na sezení s terapeuty, podstupují drama-terapii a v případě potřeby i různé další, drastičtější terapeutické procedury. Ve hře je důležitý prvek opakování, kdy se příběhy postav posouvají a vyvíjejí opakováním činností zdánlivě stejných, avšak postupně se někam posouvajících či zasazených do nových rámců.

foto Tereza Šolcová

foto Tereza Šolcová

Možné rozostření orientace v čase a pocit lehké spánkové deprivace jsou přiznanými prvky hry. Stejně tak to, že od začátku znáte rámcově celý rozvrh hry a hráči od začátku ví, kdy přibližně budou činit která zásadní rozhodnutí, a příběh své postavy jim mohou uzpů-sobovat. Prostředí hry je často bizarní, vizuálně znepokojivé a používá různé hudební a světelné efekty. Hra obsahuje i některé prvky hororu.

Ve hře se pracuje se zrychleným opakováním cyklu den-noc (čas běží dvakrát rychleji), s postupným odhalováním svého příběhu (ať již během terapií s terapeuty nebo v rámci dramaterapií) či s psychedelickou atmosférou, kterou kromě technických efektů podporují i podivní přátelé, kteří se ve hře objevují.

Requiem začalo vznikat v létě 2016, kdy došlo k ustavení týmu ve složení David František Wagner, David Wanka, Klára Wanková, Hana Lauerová, Adéla Hrabáková, Míša Hrabáková a Michal Pikola. Během podzimu a zimy 2016 došlo k ustálení pojetí hry, nastavení herních skupin i k návrhu jednotlivých postav. V průběhu jara 2017 pak došlo k psaní všech potřebných materiálů pro hru a přípravě rekvizit. Nejnáročnější bylo nalezení vhodného prostoru pro hru – nakonec jsme vhodné místo nalezli ve vojenské nemocnici v Terezíně díky pomoci skupiny Rêverie i samotného vstřícného přístupu města Terezín. Na počátku jsme ani netušili, že jsme zároveň našli místo, kde vybudujeme náš nový sklad. Lokaci jsme pro uvádění hry velmi zvažovali z etických důvodů: nakonec zvítězila logika toho, že tímto způsobem můžeme objektu pomoci a novým způsobem vyprávět některé klíčové příběhy dvacátého století.

V dubnu 2017 proběhl betatest hry a první tři standardní běhy hry, minimálně dva běhy hry od té doby uvádíme každý rok. V průběhu let hra prošla dalším vývojem, vychytáváním chyb a přidáváním nového obsahu, zapojili se i noví členové hlavního týmu, zvláště Michaela Portychová.

Requiem: Reichskinder je typickým příkladem hry, která by bez spolkového zázemí nemohla vzniknout. Vzhledem k vysokým vstupním nákladům (přes sto tisíc jen na techniku) a kvůli konání betatestu (který znamenal finančně propad) byla bilance hry vůči spolku silně

foto Tereza Šolcová

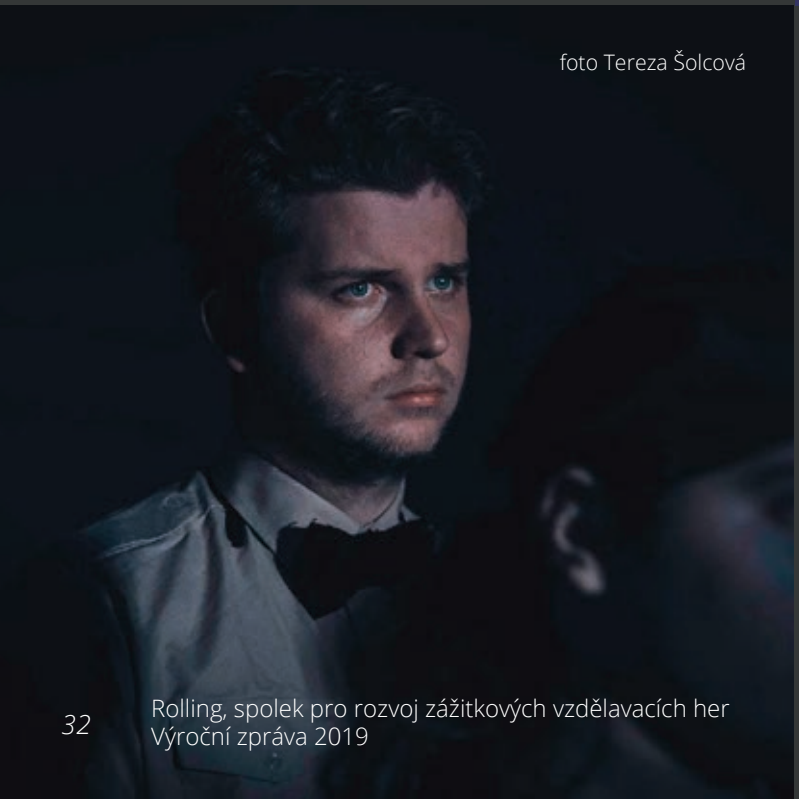


foto Tereza Šolcová

záporná. Právě možnost ale dělat experimentální a relativně drahé projekty s ne sto procentní návratností považujeme za zásadní přínos spolkového života. Jsme také rádi, že se sázka na nejistotu nejspíš vyplatila, Requiem našlo svou cílovou skupinu, přitahuje další hráče a hlavně bylo příležitostí prozkoumat závažná témata a posunout hranice toho co umíme připravit.

Autoři:	David Wanka (šéf produkce, postavy); David František Wagner (šéf příběhového týmu); Klára Wanková (rekvizity, postavy), Adéla Hrabáková (postavy, příběh), Michaela Hrabáková (postavy, příběh), Michal Pikola (příběh), Hana Lauerová (příběh, kostýmy, komunikace), Michaela Portychová (příběh, rekvizity), Jan Mála (web), Honza Fíla (hudba, produkce), Jakub Míšek (hudba)
Místo:	Terezín
Délka:	32 hodin + 8 hodin předherní přípravy
Počet hráčů:	31 na hru
Účastnický poplatek:	2 500,- Kč /200 euro
Web:	requiem.rolling.cz

ČÁRA

foto Petr Zip Hájek

foto Petr Zip Hájek

V roce 2019 jsme uvedly dva běhy hry Čára. V každém termínu proběhla hra po celkem 3 skupiny najednou. Čára vznikla v roce 2018 a od té doby jsme uvedli 3 běhy hry a betatest (celkem pro 12 skupin).

Cílem projektu bylo vytvořit minimalistickou vzdělávací hru, která bude uveditelná na poměry larpů v masivní škále (škálovatelná modulární produkce - je možno uvádět pro prakticky neomezené množství skupin po 10), a která otevře téma přechodů státní hranice a pokusí se ho částečně na základě současných poznatků demytizovat.

Pro výuku je hra výhodná i svým zaměřením na individuální postavy, což nabízí bohatý výběr různých motivací a osobních příběhů, které pochopitelně zasahují i do doby druhé světové války a let před ní.

Koncept minimalistické vzdělávací hry vyžadoval jak testování, tak další práci s očekáváními účastníků.

Produkce

Po produkční stránce považujeme projekt za úspěšný. Výraznou péči jsme věnovali historické věrnosti uniforem, replik zbraní a různých osobních předmětů. Volnější režim jsme užili u kufrů a kostýmů pro jednotlivé účastníky. Celkový vizuál odpovídá potřebám hry a bez větších problémů vytváří pocit dobovosti. Zvláštní efekty pro retrospektivní části hry fungovaly bez větších problémů. Produkčně hru považujeme za hotovou a připravenou pro širší uvádění.

Design

Design samotné hry se musel vyrovnat s několika protichůdnými problémy. Udržet realističnost a autentičnost a zároveň hru učinit zajímavou byl problém už od základní otázky, kdo vlastně tvoří skupinu snažící se o přechod hranice. Nakonec jsme zvolili řešení spočívající ve sloučení dvou skupin do jedné a zaokrouhlení počtu postav ve skupině na 10. Hra samotná se pak zaměřuje nejen na jeden dramatický den překročení státní

hranice, ale chce popsat i různé motivace a osudy, které postavy dohnaly až k tomuto činu. S těmito motivacemi pak hra pracuje skrze retrospektivní scény, které se odehrávají v minulosti jednotlivých postav. Hráči mohou s osudy svých postav v těchto scénách výrazně manipulovat a mají v nich svobodnou vůli, což udržuje jejich pozornost i vůči příběhům ostatních postav. Cíleně se zde narušuje ponoření hráče do postavy, což vyhovuje i našemu záměru soustředit se spíše na racionální vjemy a prožívání celkových příběhů než na jednotlivé emotivní zážitky.

foto Petr Zip Hájek

foto Petr Zip Hájek

Pro běhy v roce 2019 došlo k přepracování vstupních workshopů a závěrečné reflexe.

Čáru plánujeme uvádět i v roce 2020, kdy bychom chtěli hru uvést i pro školní kolektivy.

Autoři:	David František Wagner, Vendula Borůvková, Tadeáš Hlavinka, Tomáš Guth Jarkovský, Jan Šípal, Klára Příbramská
Místo:	Litoměřice
Délka:	13 hodin
Počet hráčů:	10 na hru (v rámci jednoho termínu probíhá více her paralelně)
Účastnický poplatek:	1 750,- Kč
Web:	cara.rolling.cz

Rošáda

foto Alice Bazalová

foto Alice Bazalová

V červenci 2019 jsme uspořádali první ročník jednodenní bitvy Rošáda, inspirovanou válečnictvím osmnáctého a začátku devatenáctého století. Účastníci představovali vojáky dvou armád - revolučních vojsk a královskou armádu. Tyto dvě strany byly podporovány jednotkami tzv. intervenčních sil, které v průběhu bitvy měnily svou loajalitu. Hru jsme uspořádali v pevnostním městě Terezín, mezi historickými hradbami. Přespávali jsme ve vojenské nemocnici, kde máme náš sklad.

K boji jsme používali tzv. „Loktarky“, v zahraničí známé jako potato gun. Jedná se o bezpečné makety mušket vystřelující pěnové projektily pomocí zapáleného deodorantu.

Příprava před hrou

Na hře začal pracovat náš tým od konce roku 2018, kdy jsme začali s vymýšlením konceptu hry. Hned na začátku tvorby jsme se rozhodli, že chceme otevřít tuto zábavu i pro širší veřejnost, která nemá potřebné vybavení (zejména mušketu). Z tohoto důvodu jsme v první polovině roku 2019 vyrobili 30 mušket, které si od nás mohli hráči pronajmout. První prototyp pušek jsme vyzkoušeli na bitvě Dědictví míru (jejíž autorům děkujeme za průkopnictví tohoto druhu bitev), po které jsme vychytali několik závad, které naše pušky měly, a začali jsme vyrábět tzv. „muškety Mark II.“. Tato série již fungovala tak, jak jsme si ji představovali.

Další problém, který jsme řešili, bylo střelivo - to jsme také chtěli poskytovat hráčům sami. Běžně si jej vyrábí účastníci takových bitev sami, my jsme ale z bezpečnostních důvodů chtěl poskytnout standardizovanou munici. Proto jsme se rozhodli objednat cca 1000 pěnových míčků původně určených jako relaxačních. Kromě střeliva a pušek jsme některým účastníkům zapůjčili “dobové” kostýmy, které používáme i pro uvádění hry De la Bête.

Realizace

Akce se konala od pátečního večera, kde jsme po úvodním slovu, výdeji kostýmů a akreditaci účastníků, udělali tématickou párty v kostýmech a rolích. Během ní se mohli skupinky hráčů zúčastnit „noční hry“, spočívající ve vkradení se do kanceláře králova rádce, a získání cenných informací bez toho, aby byli chyceni hlídačem. Hru připravil a uvedl Ondřej Janovský.

Hlavní hra proběhla v sobotu, v terezínském opevnění, konkrétně v části Ravelin XVIII. Během hry si vyzkoušeli

foto Alice Bazalová

foto Alice Bazalová

účastníci několik různých typů střetů, většina z nich však byla dělena na dva druhy: boj pod vlajkou (liniová bitva), boj po jednotkách. V liniové bitvě hráči stáli v jedné řadě, a postupovali, či se stahovali společně se svým vlajkonošem - vítězí ten, kdo dokáže dříve vystřílet nepřítele. V druhém typu hráči bojují po jednotkách, za které se přihlásili, a velí si sami. Platí zde pravidlo tzv. morálky - pokud je zasažena polovina vojáků z jednotky, ztratí jednotka morálku k boji, a musí se stáhnout ke svému vlajkonoši (který je v některých střetech „oživí“).

Jedním z hlavních cílů Rošády bylo, kromě zábavy samozřejmě, popularizovat tento typ bitev jako alternativu ke klasické „dřevárně“. Chtěli jsme přijít s bitvou vhodnou i pro účastníky, kterým klasické měkčené násilí nevyhovuje, proto jsme také omezili boj na blízko na zcela nepovinnou část. Tento cíl se nám dne našeho názoru podařilo naplnit, na hru jsme získali pozitivní ohlasy i od hráčů mimo bitevní komunitu.
Rošádu plánujeme uvádět dále a postupně vylepšovat.

Autoři:	Jakub Janovský (vedoucí projektu), Ondřej Janovský (kreativa a rekvizity), Lenka Kopečková (administrativa a kreativa), Tadeáš Hlavinka (kreativa a produkce), Jan Wollmann (kreativa)
Místo:	Terezín
Délka:	8 hodin
Počet hráčů:	50
Účastnický poplatek:	500,- (bez půjčovného)
Web:	rosada.rolling.cz

ČISTKY

foto Zuzana Šubrtová

foto Zuzana Šubrtová

V červenci 2019 jsme poprvé uvedli novou hru Čistky. Původně byly v plánu běhy dva, ale nepřihlásilo se dost účastníků.

Čistky jsou tématicky politickou satirou, která se volně inspiruje obdobím stalinského Velkého Teroru. Hra ale není přísně historická, z daného období si půjčuje jen kulisy a některé základní reálie. Při přípravě jsme inspiraci čerpali např. z filmů Death of Stalin (Ztratili jsme Stalina) nebo Donbass.

Design hry

Čistky jsme chtěli koncipovat jako hru nenáročnou, založenou na komičnosti situací a absurditě. Vážných her je všude kolem dost a jednou jsme to chtěli zvládnout bez dramat, smutku a slz. Uvědomujeme si, že stalinské čistky nejsou veselé období historie, ale pokud žánr černé komedie nebo politické satiry dokáže vytěžit beletrie nebo film, věříme, že to dokáže udělat i larp. Chtěli jsme společně s hráči vybudovat hru, kde bude docházet k absurdním, surreálným situacím, které budou směšné a zároveň při nich bude trochu běhat mráz po zádech.

Hra byla designovaná odpočátku jako transparentní a participativní, podobně jako Zusammen/Sami/Sudetenland (nebo spolu/sami, ze kterého jsme při tvorbě Zusammen/Sami/Sudetenland vycházeli). Narozdíl od těchto projektů jsme ale nechtěli hru vytvářet v rámci robustních workshopů a více než na individuálních nebo skupinových příbězích jsme ji postavili na prostředí a soukolí režimu, ve kterém se příběh odehrával.

Celá hra je koncipovaná do několika dějství, které představují období před Sjezdem Strany. Každé dějství je svou strukturou stejné - v každém dějství se slaví nějaký svátek, nacvičuje se Sjezd, udělují se vyznamenání. A na pozadí toho všeho probíhá boj o moc a v každém dějství některé postavy systém semele.

Postavy jsou spíše načrtnuté a hráči si je dotváří v rámci pátečních workshopů, kdy je zasazují do dalších vztahů. Důležitější než vztahy, motivace nebo charakter je pro postavy zařazení do skupiny, ve které hraje. Hráči si mohou vybrat mezi umělci, kteří připravují umělecká díla na oslavy i Sjezd, pracovníky TASS, kteří informují o všech důležitých událostech v novinách, kulturními referenty, kteří mají na starosti oslavy i práci novinářů, regionálními tajemníky, kteří se starají o hospodářství regionů i celé země, členy generální štábu, kteří budují armádu a vedou války, zástupci internacionály, kteří se snaží získat podporu pro

foto Zuzana Šubrtová

foto Zuzana Šubrtová

svou zemi, politbyrem, které prosazuje ideologii a zájmy Vůdce, a NKVD, které se stará o ty, kteří nějakým způsobem vybočují.

Mezi základní designové prvky hry patří konkurence a náhoda. Základním cílem všech postav, ale i hráčů je přežití postavy - hra přímo odmítá principy play to lose. Chtěli jsme, aby se hra změnila v krysí závod a boj o přežití: vedený absurdními prostředky v surreálné době, ve které není prostor na hrdinství a velké sebeobětovací scény. Nikdo nemá záruku, že jeho postava neskončí v rukách NKVD již v prvním dějství. Pokud

se tak stane, vybírá si hráč další postavu, se kterou se do hry vrací a se kterou se klidně může pomstít těm, kteří jej napoprvé zradili. Řadu věcí ve hře nelze ovlivnit a ani nejsou předem naplánované - na začátku každého dějství losují organizátoři novou ideologii a prosazovanou politiku, které se zrodila v hlavě Vůdce. Náhoda také do určité míry určuje, jak se bude dařit regionálním tajemníkům naplňovat hospodářské závazky, nebo jak bude úspěšná armáda ve vojenských akcích. Na hráčích je, aby se s každou novou situací vyrovnali, adaptovali se na novou situaci a obhájili případná selhání před svými nadřízenými.

Zvyšující se tlak podporuje také zkracování jednotlivých dějství. Není čas na dlouhá rozmýšlení a debaty o směřování Státu. Rozhodnutí se musí činit rychle a bez váhání. Má to i své výhody - dlouhé projevy tak nikdy nemohou být zase tak dlouhé, výslechy nezaberou mnoho hodin a soudy se dějí v řádu minut, nikoliv dní.

Realizace

Čistky neměly a nemají ambice být vysokoprodukční hrou. Podobně jako v designu, tak i při realizaci nám šlo především o načrtnutí základních principů. Tomuto záměru odpovídalo i zjednodušené, někdy i trochu komiksově laděné prostředí, rekvizity i kostýmy. Ve hře jsme využívali různé symboly - nízký věk třeba zobrazoval červený šátek, bohatství náramky na

rukou, umělci měli bílé pláště. Důležité pro nás bylo, aby si jednotlivé pracovní skupiny měly s čím hrát - umělci tedy dostali výtvarné potřeby na tvorbu, novináři psací stroje a kopírku na tvorbu novin, armáda velký plán s figurkami na plánování strategií. Ani v tomto případě jsme se nesnažili o autenticitu - herní pomůcky měly být podobně zjednodušené a trochu absurdní jako celá hra.

foto Zuzana Šubrtová

foto Zuzana Šubrtová

Hra se konala ve vojenské nemocnici v Terezíně, kde jsme mohli v jednotlivých místnostech vybudovat zázemí pro jednotlivé herní skupiny i sjezdovou místnost. Organizace hry v místě, kde máme sklad, nám produkci hry výrazně usnadnila a zvládli jsme to i s malým organizačním týmem.

V roce 2020 plánujeme hru uvést znova. Čeká nás doladění pravidel pro minihry jednotlivých skupin, úprava postav i harmonogramu akce. Rádi bychom do budoucna uvedli hru i pro mezinárodní publikum.

Autoři:	David František Wagner (příprava hry), Lucie Chlumská (příprava hry), Tomáš Fechtner (příprava hry, produkce), Michal Ketner (technika), Barbora Medová (administrativa), Martin Petrásek (web a grafika), Tereza Šolcová (kostýmy), Zuzana Šubrtová (fotografie)
Místo:	Terezín
Délka:	12 hodin + 6 hodin předherní přípravy
Počet hráčů:	38
Účastnický poplatek:	2 100 Kč
Web:	cistky.rolling.cz

Live Action Pride 2019

foto archiv

foto archiv

Loni jsme pokračovali ve spolupráci s festivalem Prague Pride. Live Action Pride 2019 proběhl v prostorách komunitního centra Prádelna.

V rámci loňského ročníku jsme navázali spolupráci s našimi kamarády z Hraju larpy v Brně. Společně jsme pak uvedli 5 komorních larpů, přičemž jeden z nich dokonce naposledy před jeho uložením ke spánku.

Za úspěch také považujeme, že kromě nám známých tváří si hry také zahrálo velké množství prvohráčů, letní termín si ale vybírá svou daň na celkové účasti.

Pro rok 2020 tak účast na festivalu neplánujeme, nyní se zamýšlíme, jakou formou by to bylo pro všechny strany nejvíce průchodné. Úplně se ale Pridu a nepřímo i festivalu komorních her nevzdáváme.

Vizita

foto Tereza Šolcová

foto Tereza Šolcová

V létě 2018 jsme uspořádali jednodenní kulturní festival Vizita. Vznikl s cílem přinést do města Terezín další možnosti kulturního vyžití a zároveň jsme chtěli nějakým způsobem více otevřít objekt staré vojenské nemocnice veřejnosti. Myšlenka festivalu se nám zalíbila, a tak jsme v roce 2019 uspořádali jeho druhý ročník. Festival provázelo nepříznivé počasí, ale i přesto se jej zúčastnilo téměř 100 lidí jak z řad místních obyvatel, tak i lidí, kteří nás znají díky našim dalším projektům.

Účastníkům jsme se snažili nabídnout bohatý a různorodý program, počínaje komentovanými prohlídkami prostor nemocnice, výstavy „Nejsme tu sami“ od spolku Post Bellum, až po přednášky pamětníků, koreanistky Niny Špitáníkové či zástupců Voxpotu o obraně Donbasu. Zahrála nám též kapela „Vymazáno z Archivu“ a v průběhu celého dne probíhalo pilotní uvedení detektivní hry „Případ Patricie Jánské“ z naší produkce.

Případ Patricie Jánské

foto Lenka Anois Kopečková

foto Lenka Anois Kopečková

Autoři:	Michaela Portychová, Lenka Kopečková
Místo:	Terezín
Délka:	2 hod
Počet hráčů:	30
Účastnický poplatek:	600
Web:	rolling.cz/patricie

Případ Patricie Jánské vznikl v roce 2019 s myšlenkou vytvoření hry designované speciálně pro působivé prostory terezínské nemocnice. Jedná se o atmosférickou detektivní hru, nejlépe přirovnatelnou k únikovým hrám. Nemá tedy nic společného s larpy ani rolovým hraním, jak tomu bývá u našich dalších aktivit. Na rozdíl od únikových her není ani hlavním úkolem účastníků řešení logických hádanek či co nejrychlejší únik z daných prostor. Účastníci, coby soukromí detektivové, mají za úkol zjistit co nejvíce informací o příběhu, který vedl ke konci jednoho mladého života. Při hře je sice čas od času třeba vyřešit i nějakou hádanku či logický úkol, hlavním těžištěm hry je však nalézání potřebných střípků informací a postupné odkrývání příběhu, který se v prostorách odehrál. Hra výrazně stojí na budování silné atmosféry a pracuje i s náročnými tématy.

Hra trvá 2 hodiny a je určena 3-4 členným týmům. v jejím pilotním uvedení se účastnily 3 týmy betatestu a 5 týmů ostrého uvedení. Účastníci byli jak z řad účastníků našich aktivit, tak i místních obyvatel. Vzhledem k veskrze kladným odezvám se chystáme uvedení Případu zopakovat.

foto Petr Zip Hájek

foto Petr Zip Hájek

V srpnu 2019 jsme uvedli dva běhy nové hry Národ sobě. Národ sobě je výpravná obsahová hra odehrávající se v druhé polovině 19. století v Praze. Příběh se soustředí na osudy několika rodin z různých společenských vrstev, které spolu žijí v domě na Královských Vinohradech. Národ sobě se zaměřuje zejména na národnostní, politická, kulturní a sociální témata a inspiruje se soudobými historickými událostmi a problémy, které ale zobrazuje v lehce idealizovaném, romantizujícím pojetí.

O tvorbě a designu

Na Národ sobě jsme začali pracovat v březnu 2018, od června 2018 jsme na hře už pracovali naplno. Naším cílem bylo zajímavě zpracovat druhou polovinu 19. století, což je kus české historie, o kterém jsme se všichni ve škole učili a všichni jsme se ho naučili nenávidět (nebo alespoň ignorovat). Přišla nám to škoda - koneckonců se v tomto období odehrály příběhy, které určují naší národní identitu (a nejen ji) dosud, a témata, která se v dané době řešila u nás, se nijak nelišila od toho, co se dělo i v jiných oblastech Evropy. Mezi důležité inspirační zdroje patřily seriály Sňatky z rozumu a Zlá krev a také dílo Jakuba Schikanedera.

Chtěli jsme ve hře zachytit dramatické proměny, kterými si společnost v druhé polovině devatenáctého století prošla. Z toho důvodu jsme se rozhodli pojmout Národ sobě jako rodinnou ságu, která sleduje osudy šesti rodin, které spolu žijí v domě na Královských Vinohradech. Děj je rozdělen do třech obrazů, které jsou zasazeny do let 1867, 1883 a 1893. Mezi jednotlivými obrazy tedy uběhne mnoho let, což nám umožnilo zachytit vývoj společnosti i proměny vztahů mezi jednotlivými postavami. Oddělené obrazy s sebou ale přinesly jednu zásadní výzvu - jak zajistit, aby to, co udělají postavy v jednom obraze, dávalo smysl i v těch obrazech následujících. Nakonec jsme se rozhodli řešit dvěma způsoby.

Za prvé, jsme si vydefinovali události nebo okolnosti v budoucnosti, které mohou postavy svými rozhodnutími v minulosti nějakým způsobem ovlivnit. U někoho to byl sňatek, u někoho společenský postup nebo třeba politické přesvědčení. Na základě toho, co se stalo v minulosti, jsme vytvořili alternativní budoucnosti, které podle těchto rozhodnutí mohou nabýt platnost. O budoucnosti každé postavy nerozhoduje jen ona sama, ale jedná se často o souhru rozhodnutí ostatních postav. A některé postavy mají možnosti prostě ze základu omezené a rozhodují o nich spíše jiní - ostatně jako v životě.

foto Petr Zip Hájek

foto Petr Zip Hájek

Tím druhým způsobem jak se mohou hráči vyrovnat s tím, že nějaká rozhodnutí nebo události z předchozího obrazu jsou v rozporu s následujícím obrazem jsou meziherní scény. Ty umožňují hráčům odehrát si události mezi obrazy, které mohou vysvětlovat, co se stalo, že nejlepší přátelé jsou v dalším obraze nesmiřitelní konkurenti nebo proč někdo nedostál slibu, který dal v minulosti. Každou takovou nesrovnalost nevnímáme jako chybu, ale jako výzvu - vždyť za deset, patnáct let se může stát mnohé a hráči tímto mohou vytvořit další zajímavé konflikty do hry, se kterými mohou hrát.

Ve všem ostatním jsme prostě dali hráčům volnost a nechali je vést postavy jednotlivými obrazy tak, aby jim to dávalo smysl. I za cenu toho, že budou muset v dalším obraze čelit tomu, že jejich rozhodnutí dopadla úplně jinak, než zamýšleli.

Pro nás toto designové rozhodnutí znamenalo vytvořit množství textu, ať již v rámci informací pro postavy nebo herních dokumentů, i s rizikem, že nikdy nebudou využity. Celkem vzniklo zhruba 800 stran textu (informace pro postavy pro všechny obrazy, obecné dokumenty a CP metodika) a k tomu 180 herních dokumentů a 30 novinových článků. Významnou část materiálů za dva běhy žádný z hráčů neviděl, protože se týkají budoucností, které teprve na své odehrání čekají.

Hra se konala od čtvrtka večer, kdy začínala předherní příprava, ale chtěli jsme dát možnost zahrát si i těm, kteří si nemohou snadno vzít dovolenou. Z toho důvodu jsme vytvořili pět postav, které svůj příběh začínají až od druhého obrazu a jejichž hráči mohou přijet na místo až v pátek večer. Znamenalo to pro nás samozřejmě i nějaké komplikace - třeba organizací dvou předherních workshopů a je třeba říci, že během prvních dvou běhů jsme i na nějaké věci zapomněli a musíme je do příště zlepšit (třeba seznámení s herním prostorem). Přes všechny komplikace si myslíme, že zkrácený běh se spíše osvědčil, i když je s ním více práce a rozhodně nevyhovuje každému.

Další oblast, na které jsme chtěli při tvorbě Národu sobě zapracovat, byly krátkodobé postavy. V řadě her převažují krátkodobé postavy s jednoduchou, jednorázovou agendou, kterou není tak zajímavé hrát. Snažili jsme se tedy vytvořit krátkodobé role, které zůstávají ve hře buď celý jeden obraz nebo se objevují ve více obrazech a prochází vývojem podobně jako hráčské postavy. Samozřejmě jsme se nakonec nevyhnuli ani těm jednoduchým, jednorázovým postavám nebo postavám, které ve hře zajišťují spíš technické záležitosti (např. notář nebo kavárník), ale při jejich rozdělování jsme se snažili, aby každý z hráčů krátkodobých postav dostal alespoň jednu plnohodnotnou krátkodobou postavu. Podle zpětné vazby od hráčů i pomocníků na hře máme pocit, že se nám podařilo vytvořit zajímavé krátkodobé postavy, které je radost hrát. A to jsme rádi.

foto Petr Zip Hájek

foto Petr Zip Hájek

Realizace

Národ sobě proběhl ve vojenské nemocnici v Terezíně. Zde jsme se rozhodli vytvořit jednak iluzi činžáku z devatenáctého století s jednotlivými byty, ulici s hospodou, kavárnou a dalšími prostory a třeba také hřbitov. Scéna se v průběhu hry proměňovala - rodiny se stěhovaly do jiných bytů, vznikaly byty i mimo náš činžák, otevíraly se nové obchody a měnily se částečně i interiéry. Na místě jsme pak vytvořili 21 různých bytů nebo dalších prostor. Vyrobeno bylo 50 cedulí, 20 hrobů, 128 obrazů a 90 druhů dalších rekvizit. A podobně jako u herních dokumentů, některé připravené rekvizity nebo obrazy ještě nenašly své využití na prvních bězích.

Podobnou výzvou jako scénografie byly i kostýmy. Někteří hráči hráli více rolí, jiné postavy zase výrazně stárly nebo měnily své sociální postavení. Navíc dámská móda v druhé polovině století prodělala poměrně dramatické změny, na které jsme ale v rámci udržitelnosti rozpočtu i uveditelnosti museli částečně rezignovat. Museli jsme se vzdát korzetů, které byly dobovou záležitostí, a obecně se smířit s tím, že kostýmy nejsou přesně historické. Koneckonců o přesné zobrazení historie se nesnaží ani samotná hra, která se spíše blíží historizujícím knihám nebo filmům.

Je třeba říci, že hra je velmi produkčně náročná, a nedovedeme si představit, že bychom ji uváděli na místě, kde nemáme zázemí skladu jako v Terezíně. I takto jsme museli udělat mnoho kompromisů - interiéry devatenáctého století byly spíše přeplácané, a to nikdy nedokážeme plně napodobit. Do našeho skladu každopádně přibylo i poměrně dost nábytku, včetně jednoho piana. Uvedení národa sobě tedy přineslo i zásádní zjištění, že dostávat piano do druhého patra není žádná legrace.

foto Petr Zip Hájek

foto Petr Zip Hájek

Přes různé potíže považujeme Národ sobě za úspěšný projekt. Čekají nás nějaké drobné designové změny a v roce 2020 bychom rádi uvedli další běhy. Na rok 2021 pak také zvažujeme uvedení hry pro mezinárodní publikum v angličtině, pokud o to bude zájem.

Autoři:	Lucie Chlumská (příběh), Klára Wanková (příběh, rekvizity, scéna), Josefina-Luisa Jelínková (příběh, kostýmy), David Wanka (příběh, produkce), Jan Wollman (rekvizity, scéna), Barbora Medová (administrativa)
Místo:	Terezín
Délka:	20 hodin +8 hodin předherní přípravy/ 12 hodin +4 hodiny předherní přípravy (zkrácený běh)
Počet hráčů:	27
Účastnický poplatek:	2000 Kč/ 1400 Kč
Web:	narodsobe.rolling.cz

DE LA BÊTE

foto Michal Kára

foto Michal Kára

V roce 2019 proběhly dva běhy hry De la Bête, z toho jeden mezinárodní v angličtině. Celkem od roku 2012, kdy hra vznikla, proběhlo již jedenáct běhů, z toho dva mezinárodní běhy.

Postup tvorby

Na přípravě De la Bête jsme začali pracovat v říjnu 2012. V původním kreativním týmu byl David František Wagner, Kamil Buchtík, Mikuláš Pešta, Petr Turoň a Alice Bazalová (která se měla později spolu se Slavenem Elčičem plně soustředit na administrativu a komunikaci), v lednu 2013 se tým rozšířil o Lucii

Chlumskou a Ondřeje Hartvicha. Realizaci zaštiťoval Adam Pešta, výrobu kostýmů měla na starosti Eva Wagner s podporou Tomáše Bazaly. Kreativní schůzky probíhaly každý týden a navíc jsme měli i několik intenzivních pracovních víkendů.

Na podzim 2012 probíhalo zejména ujasnění vize a tématu hry. Zajímavostí je, že nejprve byl vytvořen tým, který řešil, co se vlastně bude dělat. Nejprve vyhrál námět stavby železnice a konce občanské války na jihu USA v 19. století, což se nakonec opustilo a začalo se pracovat na „druhém místě“ - na příběhu z Francie druhé poloviny 18. století inspirovaném legendou Bestie z Gevaudanu a tématy období ancient regime. Hra od počátku neměla mít jednotící téma a pokud, tak pouze symbolicky v podobě Bestie (a tím se nemyslí pouze ono „zvíře“, ale bestie v mnoha podobách). Hra měla být odlišná pro různé skupiny - šlechta měla být více o intrikách, vesnice o vztazích, galeje o hororu, lovci o akci. Do hry se tak dostala nejen různá témata druhé poloviny 18. století - náboženské války, válka v Americe, která se promítala do mezinárodních vztahů tehdejší Evropy, zrod obrozenectví a vědy, ale i příběhy inspirované francouzskými a dalšími romány. Tehdy jsme začali hovořit o tom, že De la Bête je žánrově francouzský román, i když jsme její znaky ještě nedokázali definovat. Klíčové bylo zaměření na to, aby každá postava byla hlavní postava svého jedinečného příběhu.

V lednu 2013 již bylo jisté, že se hra odehraje na zámku Valeč u Karlových Varů, čemuž jsme uzpůsobili i tvorbu jednotlivých zápletek. Postupem času vzniklo cca 100 velkých zápletek (tedy zápletek, do kterých je zapleteno cca 5 osob napříč skupinami) a nepočítaně osobních zápletek. Protože jedním z témat hry měl být i střet racionality a iracionality, měla každá větší událost nebo zápletka ve hře více možných vysvětlení, která platila zároveň (Bestie je např. jenom silné zvíře a zároveň trest Boží).

foto Michal Kára

foto Michal Kára

Podobně jako u jiných her, které děláme, pracujeme na všech postavách a zápletkách společně (tedy nemáme postavy rozdělené na skupinky, na kterých pracují jednotliví organizátoři). Znamená to více času strávených nad jednotlivými postavami, ale díky tomu mají všichni přehled o všem (i návrhy, na kterých někdo samostatně doma pracuje, pak prochází na společné schůzce diskusí a změnami).

Na De la Bête jsme také poprvé vyzkoušeli přihlašování pomocí dotazníku, kde si lidé nepíšou své preference postav podle medailonku, ale místo toho volí v dotazníku náplň hry své postavy. Přes větší náročnost a odmítání tohoto způsobu přihlašování některými hráči se nám tento způsob přihlašování osvědčil a používáme ho i na dalších hrách (např. Legie).

V červenci 2013 proběhla Letní škola pro MU, VUT a Mendel, kde jsme uváděli upravenou verzi této hry. Zkušenosti z Letní školy se promítly i do dalších příprav. První dva běhy pak proběhly v září 2013.

Revize hry

Po uvedení prvních dvou běhů se ukázaly některé nedostatky hry. Hráči nedokázali pracovat s multitématičností hry, hra byla v některých úsecích předramatizovaná apod. Rozhodli jsme se tedy hru výrazně přepracovat. Lépe jsme popsali herní styl (důležitější je celkový příběh než jednotlivé scény), zapracovali na scénografii, přepracovali workshopy. Každá postava dostala své „téma“ - to bylo často i předtím implicitně obsaženo, ale nyní se tomuto tématu podřizovali i jednotlivé zápletky. Každá postava prošla revizí zápletek i obsahu, aby dávala dohromady smysl, jedna postava byla kompletně přepsána. Na revizích postav pracovali intenzivně dva lidé půl roku.

Pro workshopy byla vytvořena speciální skupina, kde kromě Davida, Kamila a Lucky z kreativního týmu pracovali i Martin Buchtík, Iva Vávrová, Ondřej Novák, Lada Švadlenková, Petr Novotný, Radek Morávek a Julie Melicharová. Tato investice se vyplatila. V květnu 2014 proběhl třetí běh De la Bête, který se již dokázal vyhnout většině nedostatků prvních dvou běhů.

foto Michal Kára

foto Michal Kára

Před uvedením čtvrtého a pátého běhu došlo pod vedením Kamila Buchtíka, Ondřeje Hartvicha a Petra Turoně k přepsání dvou větších zápletek, které byly problematické ve třetím uvedení (německá lovecká linka a „lovecká“ linka královského lovčího) a k úpravám postav, které vyplynuly ze změn zápletek.

Drobná revize postav i zápletek proběhla i před uvedením v roce 2017, ve hře přibyly některé nové osobní zápletky, některé staré větší zápletky byly zcela přepracovány (např. na galejích) a hra se dočkala nové CP metodiky. Revize se hra dočkala i z produkčního hlediska – došlo k významné obnově kostýmů i k tvorbě nových rekvizit.

Mezinárodní běh

Mezinárodní běh jsme plánovali původně již v roce 2015, ale tehdy se hra plně nenaplnila. Po úspěšném Legion: Siberian story z roku 2016 již mezinárodní běh De la Bête našel své účastníky a hra se v angličtině poprvé mohla konat v roce 2017. První mezinárodní běh dopadl spíše rozporuplně - část hráčů si ho velmi užila, jiná skupina se se hrou příliš nepotkala. V roce 2019 jsme to tedy s mezinárodní De la Bête zkusili podruhé a hodně jsme se soustředili na nastavení správných očekávání. Hra sice neproběhla úplně bez problémů, ale bylo to výrazně lepší než první mezinárodní uvedení.

Tento běh byl pro nás skutečnou výzvou. Bylo třeba přeložit více než 1.200 stran textů, ať již postav, skupinových dokumentů, herních dokumentů jako jsou dopisy, tak i některé metodiky. Organizace hry byla ve srovnání s Legiemi mnohem náročnější – na De la Bête se naplno projevil střet larpových kultur a různá drobná nedorozumění v některých případech rostla v takto velké hře geometickou řadou (třeba předávání informací o časech schůzek se ukázalo jako téměř neřešitelný problém). Za zmínku také stojí, že většina hráčů krátkodobých postav se rekrutovala z řad mezinárodních hráčů - a všem náleží velký dík za práci, kterou zde odvedli.

foto Michal Kára

foto Michal Kára

Po uvedení De la Bête v roce 2019 jsme se rozhodli další uvedení zatím odložit na neurčitou. Pokud hru uvedeme někdy v budoucnu, čeká ji opět velké přepracování, aby dokázala držet krok s dobou.

Autoři:	David Wanka (vedoucí produkce); David František Wagner (vedoucí příběhového týmu); Kamil Buchtík, Ondřej Hartvich, Lucie Chlumská, Mikuláš Pešta, Petr Turoň (příběhový tým); Zuzana Šubrtová, Kamil Hudcovič, Iva Vávrová, Alexandra Beck (PR); Tomáš Bazala, Eva Wagner, Tereza Šolcová, Jan Mottl, Barbora Jandová (kostýmy); Jakub Janovský, Ondřej Janovský, Karolína Serbousková (rekvizity); Jakub Janovský (web); Michal Olbert (promo fotky); Jan Wollmann (produkce), a Rosenthal o.s.
Místo:	zámek Valeč
Délka:	2 dny + 1 den předherní přípravy
Počet hráčů:	95 na hru
Účastnický poplatek:	základní 3 000 Kč/ 190 euro
Web:	http://delabete.cz/

Zpěvy Rytířské

foto Jitka Ládrová

foto Jitka Ládrová

V roce 2019 jsme uvedli dva běhy hry Zpěvy rytířské v areálu tankodromu v Rančířově u Jihlavy. Poprvé byla hra uvedena na podzim roku 2018, do současnosti proběhly čtyři běhy a jeden betatest hry.

O hře

Tento nový larpový projekt jsme připravovali již od listopadu 2017. Autorským záměrem bylo vytvořit akční, odlehčenou hru, do které vložíme esenci rytířských příběhů - a to i přesto, že cílem nebylo vytvořit larp o historických rytířích. Historie rytířství pro nás byla inspirací, nikoliv cílem. Klasickou artušovskou legendu jsme zde propojili s rekvizitami a reáliemi příznačnými moderní době. Vycházeli jsme přitom z děl historických autorů, kteří obdobně jako my zasazovali hrdiny Avalonu do prostředí pro ně současných. Výsledkem tak byla akční pohádka, která přenáší typické prvky rytířských písní do kouzelné verze Šumavy ze současnosti.

„Zpěvy rytířské vás vezmou na Šumavu.

Ale ne na tu nudnou, kam se jedete válet k Lipnu a projít se po několika krotkých kopcích.

Vezmeme vás na Šumavu víry, zázraků i beznaděje. Na Šumavu prázdných domů a mýtin, kde již jen několik kamenů prozrazuje přítomnost staré vesnice. Na Šumavu, jak si ji vysnil Klostermann. Do světa Našinců. Rytířů s revolverem a mečem za pasem, spanilých dam a kouzelných bytostí, kteří žijí mezi námi a ne náhodou jejich společnost odráží tu naši.“

Design

Příběh je situován na fiktivní tvrz Sychravo, kde přichází čas velkého turnaje, na který se rozličné družiny sjíždí poměřit tradičním způsobem své síly a bojovat o přízeň svých dam.

Každá z družin, každý jeden rytíř, dáma, Ctihodná i kdokoliv další si ale nesou vlastní břímě a stejně jako jsou neklidná jejich srdce, je neklidné i okolí Sychrava. Družiny obrněných bojovníků proto z Tvrze vyráží na výpravy, kde tvrdě bojují o každou zbývající mez svého kdysi pyšného panství.

foto Jitka Ládrová

foto Jitka Ládrová

Klíčové je zde vyprávění příběhů, které nejsou pro hráče zcela uzavřené (hráč v hrubých obrysech ví, co ho čeká a přizpůsobuje si hru dle vlastní vůle) a fyzičnost hry. Na hře se bojuje, slaví, miluje i truchlí za ty, jež naplnili některý z hrobů čekajících za tvrzí. Všechny postavy jsou vytvořeny organizátory a mají danou minulost, výchozí vztahy a hlavní témata svých příběhů. Jak se však jejich příběhy budou odvíjet, necháváme v rukou hráčů, kterým dáme velký prostor pro rozhodování, kam chtějí své postavy směřovat a plnou volnost v jejich volbách.

Každá postava pak čelí své jasně specifikované tísni, která se prolíná celým jejím příběhem a je na každém z hráčů, jak se s ní vypořádá a jakým způsobem ji na konci svého příběhu uzavře. Typickou tísní pro naší hru by byl Tristanův konflikt mezi láskou a věrností svému pánu. To, že je takto do začátku definován jeho hlavní problém ale neříká ani jak se má problém vyřešit, ani kam má hráč svou hru směřovat: jen, že ho musí uzavřít. Tato tíseň provádí postavy po celou jejich hru, ale nejsilněji ji hráči pociťují v Modlitební komoře. Je to místo, kam se každý chodí zhruba jednou za den pomodlit, a jeho Stíny mu připomínají myšlenky, kterým se vyhýbá, potlačuje nebo je zapomněl. Představitelé Stínů jsou dva předem zvolení hráči, kteří mají daleko blíž k CP a pro svou hru mají i velmi komplexní metodiku, která jim radí, co které postavě připomenout. Celá modlitební komora byla do hry dopsána v roce 2019.

Kombinace moderního a pohádkového světa nám umožnila vytvořit esteticky zajímavou hru, v níž lze kreativně pracovat s kostýmy, zbraněmi, vysílačkami i dalšími rekvizitami - a umožnit tím intenzivnější prožitek ze soubojů a dalších herních prvků. Atmosféru hry pak nijak neruší, naopak mnohdy umocňuje, když naši rytíři jezdí na hrdinské výpravy autem a parádivé hradní dámy si fotí svá selfie mobilními telefony.

Prostředí hry jsme záměrně pojali jako velmi tradiční, s jasně rozdělenými rolemi mužů a žen. Muži na tvrzi jsou až na výjimky rytíři, pro které jsou zásadními hodnotami čest a odvaha v boji. Ženy jsou naopak nositelkami tradic a kouzel. Vzájemné vztahy obou skupin jsou velmi kurtoazní a formalizované. Jako třetí kategorii jsme pak v rámci fantaskního světa vytvořili „Zvířata“, pohádkové bytosti které se jako jediné tomuto bipolárnímu rozdělení vymykají. Při rozdělování těchto rolí nijak nelimitujeme, kdo může hrát kterou postavu a silně podporujeme crossgender hraní rolí. Hráčka-žena se tedy může přihlásit o roli

foto Jitka Ládrová

foto Jitka Ládrová

rytíře-muže a stejně tak hráč-muž může hrát abatyši-ženu. Tomuto záměru jsou přizpůsobeny i kostýmy, které jsou velmi výrazné, stylizované a z jejich stylu je na první pohled jasné, o jaký typ postavy se jedná.

Svět naší hry je protkán odkazy na historii a báje. Jak ty původní, artušovské či jiné rytířské mýty, tak ty modernější, z prostředí Šumavy dvacátého století a jejích pohnutých dějin. Hru však přesto nepojímáme jako historickou, všechny tyto odkazy jsou zde primárně pro pobavení či krátké zamyšlení.

Realizace

Projekt byl od začátku pojat jako velmi výpravný. Tomu odpovídala i jeho produkční náročnost. Pro realizaci hry bylo potřeba nadesignovat a zajistit velké množství specifických kostýmů a rekvizit. Zásadním vizuálním prvkem jsou funkční repliky rytířských zbraní a zbrojí. Důležitou součástí hry je boj a fyzický kontakt, čemuž musela odpovídat bezpečnost a odolnost všeho použitého vybavení. Pro podpoření pohádkové atmosféry bylo stejně tak důležité zajistit stylové oblečení pro všechny dámy a obličejové masky pro představitele Zvířat a jiných pohádkových bytostí.

Coby dějiště příběhu a hlavní zázemí jsme pro první běhy vybrali tvrz Daňkov na Tachovsku, jejíž okolí nabízelo členitý terén pro všechny rytířské výpravy a dokonce malebnou zříceninu hradu Gutštejn. V roce 2019 se konala v areálu Tankodromu Rančířov u Jihlavy, který poskytl Sychravu novou více vojenskou a drsnou podobu.

Kreativní část přípravy pak byla časově zdaleka nejnáročnější. Texty postav jsou nakonec velmi rozsáhlé, jejich délka narůstala spolu s tím jak se postupně stávala komplexní a propracovanou naše fiktivní historie pohádkové Šumavy. Typická role na hře má kolem dvaceti stran beletrizovaného textu, ve kterých je shrnut celý dosavadní příběh dané postavy, její vztahy s ostatními, její tíseň i výchozí cíle během hry. Každý text postavy je tak svým způsobem svébytným literárním dílem, povídkou, rytířskou písní, vyprávěnou z úhlu pohledu dané postavy.

foto Jitka Ládrová

foto Jitka Ládrová

Samotná realizace na místě naplno ukázala produkční náročnost projektu, přes postupné vychytávání a dolaďování průběhu hry však již od prvních běhů dostáváme od účastníků pozitivní zpětnou vazbu. Hru proto plánujeme uvádět i v dalších letech, a to i pro mezinárodní hráče.

Autoři:	Jan Balhar (příběh), Ondřej Auer (postavy, příběh), Michaela Hrabáková (postavy, příběh, casting), Lenka Kopečková (postavy, příběh, administrativa, produkce), Hana Lauerová a Klára Příbramská (kostýmy), David František Wagner (šéf projektu a autor konceptu), Karolína Serbousková (revize, uvádění, casting)
Místo:	Rančířov
Délka:	42 hodin + 4 hodiny předherní přípravy
Počet hráčů:	35 na hru
Účastnický poplatek:	2 800,- Kč
Web:	zpevy.rolling.cz

Mirrors of England

foto Petr Zip Hájek

foto Petr Zip Hájek

V roce 2019 proběhly dva běhy hry Mirrors of England, které byly koncipovány jako náhrada za zrušené běhy, které se měly konat na jaře 2017. Hra se konala na nové lokaci na zámku Valeč v podstatě s kompletně novým uvaděčským týmem.

Hra Mirrors of England vznikla v roce 2016, kdy proběhly první dva běhy této hry. Doposud proběhlo šest běhů, z toho dva mezinárodní v angličtině.

Koncept hry

Mirrors of England je inspirováno knihou Suzanny Clarkové Jonathan Strange a pan Norrell. Nechtěli jsme však dělat klasickou adaptaci, neboť kniha i seriál jsou soustředěny zejména na dvě titulní postavy a ostatní přichází spíše zkrátka. Nakonec jsme se rozhodli dění hry posunout na březen 1820 (tedy tři roky po závěru knihy) a vystavět vlastní příběh, který bude postaven na archetypech a tématech předlohy, ale s vlastními postavami i vlastním příběhem. Do hry jsme se pokusili zapracovat to, co nás na předloze nejvíce bavilo - reálné historické události i postavy, které se míchají s příběhem anglické magie, názorové spory tehdejší doby a postavy, které jejich slabiny dostávají do nesnází.

V Mirrors of England hraje klíčovou úlohou tajemství. To se týká hry jako celku i jednotlivých postav. Hra ale není postavena na Play to Lose - postavy, respektive jejich hráči, nemají za cíl své tajemství do hry dostat, ale naopak utajit před ostatními postavami. Významnou část herního obsahu tak tvoří společenské intriky, neboť společenské postavení je důležité jak pro magické, tak pro nemagické postavy. To, jak dopadnou na závěr jednotlivé postavy, mají v rukách tedy, až na některé výjimky, jejich hráči a spoluhráči. Mirrors of England ale stále zůstává obsahovým larpem, ve kterém jsou některé události i zápletky skriptované.

Postup tvorby

Na přípravě hry jsme začali pracovat v listopadu 2015. Tým vznikl ve složení Eva Wagner, Lucka Chlumská, David Michálek a Jan Staněk a od počátku byl koncipován jako tým zároveň kreativní i produkční, což jsme si mohli vzhledem k velikosti hry snadno dovolit. Přes původní záměr, že všichni budou dělat všechno, nakonec stejně k nějaké specializaci došlo - Eva měla na starosti kostýmy, Honza produkci, Lucka tvorbu dokumentů a David grafiku a efekty. Časem vzniknul ještě podpůrný technický tým ve složení Štěpán Fučík, Jiří Bednář a Jakub Balhar, kteří se starali o technické zpracování efektů.

foto Petr Zip Hájek

foto Petr Zip Hájek

Od listopadu 2015 do ledna 2016 vznikal základní koncept hry, od února do září 2016 jsme pak pracovali na jednotlivých zápletkách a postavách. Od září do listopadu jsme psali postavy a skupinové a herní dokumenty. Po bězích v roce 2016 prošla hra mírnou revizí, kdy přibylo několik zápletek. V průběhu roku 2017 byla hra kompletně přeložena Šárkou Halaštovou za podpory Lenky Pittnerové. Pro uvedení v roce 2017 se základní tým částečně obměnil – o produkci se nově staral Jan Zeman

a vzniknul i nový tým techniků ve složení Ondřej Hartvich, Tomáš Klíma, Jakub Balhar a Jan Teplý.

Zrušené běhy a velké stěhování

V roce 2017 měly být původně uvedeny celkem čtyři běhy, dva české na jaře a dva mezinárodní na podzim. Kvůli nesnázím s lokací jsme museli české běhy zrušit s tím, že je jistě brzy nahradíme. V roce 2018 se ale ukázalo, že s konečnou platností další běhy na Jezeří uvádět nepůjdou a novou lokaci se nedařilo kvůli komplikovaným požadavkům nalézt. Do toho se většina původního týmu rozhodla věnovat jít v životě jinou cestou a zdálo se, že se dávný slib už prostě nepovede splnit.

V roce 2019 se ale nakonec dalo vše znovu do pohybu. Jako novou lokaci jsme se rozhodli využít zámek Valeč, o kterém jsme přemýšleli již v minulosti. Důvodem, proč jsme se v minulosti rozhodli Valeč pro Mirrors of England nevyužít bylo, že zámek není vybaven a znamenalo by to pořídit velké množství nábytku a stěhování, což pro nás v roce 2017 a 2018 nerealistické. Jenže v roce 2019 jsme připravovali Národ sobě, na který jsme stejně nábytek potřebovali, za uplynulé roky se nám nějaký nábytek ve skladu již nashromáždil třeba kvůli pořádání Requiem:Reichskinder a najednou už byla situace jiná.

Nová lokace znamenala udělat komplet novou scénografii, kterou si vzali na starosti Ondřej Hartvich a Dominika Kovarovičová. Ti vytvořili nejen koncept rozložení lokací na Valči, ale dali dohromady i seznam nábytku a pořídili veškerou potřebnou dekoraci. Na místě pak v rekordním čase postavili s pomocníky na místě celou scénu. Tedy potom, co tam stěhováci, odvezli z Terezína vše potřebné. Na Mirrors of England jsme se totiž poprvé rozhodli najmout profesionální stěhovací firmu, která převezla vše z Terezína a pak zase zpět. I když to bylo finančně náročné, rozhodně to vnímáme jako dobré rozhodnutí. Kdybychom

foto Petr Zip Hájek

foto Petr Zip Hájek

všechno měli převážet v dodávce svépomocí, nejspíš bychom to totiž vůbec nezvládli.

Když dáte hru na dva roky k ledu, snadno zjistíte, že po produkční stránce ji musíte vystavět skoro znovu. Nebo my jsme to alespoň zjistili. Naštěstí se do týmu přidaly další nové posily. Ondřej Janovský se postaral o rekvizity, Josefina-Luisa Jelínková si vzala na starosti kostýmy, o grafickou úpravu se postaral Vojtěch Basl, chybějící videa doplnil Michal Kára, techniku dal znovu dohromady Ondřej Levý s podporou Ondřeje Hartvicha a produkci na místě zaštítilo

duo Martin Šerý a Václav Jambor. Bez těchto a dalších hrdinů by se nové běhy nepodařilo nikdy zrealizovat.

Valeč se jako nová lokace osvědčila a Mirrors of England plánujeme organizovat i v budoucnu. V roce 2020 se další běhy konat nebudou, uvidíme, jaká bude situace v roce 2021.

Autoři:	David Michálek (příběh, grafika, efekty); Eva Wagner (příběh, kostýmy); Jan Staněk (příběh); Lucie Chlumská (příběh, postavy); Ondřej Hartvich (scénografie, technika), Ondřej Janovský (rekvizity), Dominika Kovarovičová (scénografie, administrativa), Ondřej Levý (technika), Tomáš Klíma (technika), Martin Šerý (produkce), Václav Jambor (produkce), Josefina-Luisa Jelínková (kostýmy), Jan Mottl (kostýmy), Vojtěch Basl (grafika), Michal Kára (videa), Lukáš Hůrka (web), Šárka Halaštová (překlad), Lenka Pittnerová (překlad)
Místo:	zámek Valeč
Délka:	10 hodin + 5 hodin předherní přípravy
Počet hráčů:	17 na hru
Účastnický poplatek:	2.750 Kč + 250 Kč kauce na úklid
Web:	mirrors.rolling.cz, moe.rolling.cz

O hospodaření Rollingu 2019 *)

Celkové příjmy:	2 825 800
Příjmy na rok 2020:	793 600
Příjmy z akcí 2019:	1 957 800
Další příjmy:	74 400
Celkové výdaje:	2 184 100
Výdaje akce celkem	1 584 200
Provozní výdaje	599 900

foto Karolína Serbousková

foto Lenka Anois Kopečková

V roce 2019 zorganizoval náš spolek 25 různých akcí (v rámci 14 projektů). Počet našich her se pomalu zvyšuje a s nimi roste i naše zázemí a samozřejmě i nároky na administrativu. Koordinace jednotlivých projektů je náročná a v tomto rozsahu se již nutně dostáváme do situací, kdy se nám občas jednotlivé projekty kryjí, čímž vzniká zátěž jak na materiál, tak na lidské zdroje. Po zkušenostech z roku 2019 chceme pracovat na tom, aby k tomu již v budoucnu nedocházelo - vyloučit to ale zcela nemůžeme. Nejsme komerční firma, činnost spolku je postavena dobrovolnické práci a administrativa spolku je tak vždy nut-

ným kompromisem mezi naší ideální představou a možnostmi dobrovolníků. Víme, že je stále co zlepšovat, konečně ale začínáme mít pocit, že alespoň v oblasti administrativy se dostáváme tam, kde bychom chtěli být.

Rozpočty akcí

Rozpočty všech akcí (s výjimkou bitev a festivalů) v současnosti pracují s tím, že hra bude uváděna dlouhodobě. Jednotlivé hry jsou projektovány většinou na návratnost po čtyřech či pěti bězích, což znamená prostor pro držení ceny vstupu na hru stále na přijatelných hodnotách. Tento přístup umožňuje další cílené budování širokého a kvalitního fundusu. Společný majetek spolku také umožňuje držet poplatky níž a zároveň se snažíme půjčkami vybavení za ceny amortizace podporovat i projekty jiných organizátorů. Obnova kostýmů a rekvizit z důvodu amortizace je jedna z důležitých položek rozpočtu pozdějších běhů hry. Zkušenost ukázala, že kostýmy a rekvizity mají svoji životnost a zdaleka neplatí, že jejich pořízení je jednorázová položka. V podstatě každá hra prošla již nějakou obnovou fundusu, Legie dokonce několikrát. V roce 2019 se rozsáhlá obnova kostýmů nevyhnula ani De la Bête, kterou jsme uvedli znovu po dvou letech.

Při nákupech i opravách vybavení se vyhýbáme šetření za každou cenu, dlouhodobě se nám potvrdilo, že není možné spoléhat jen na to, že si všechno uděláme svépomocí (ačkoliv dobrovolnická práce nebo pomoc za symbolické částky je důležitou součástí všech akcí, bez které bychom se plně neobešli). Na některé pomocné práce čím dál častěji najímáme brigádníky a na Mirrors of England a částečně i Zpěvech rytířských jsme převoz vybavení mezi akcí a skladem raději zaplatili profesionálům. Tento přístup sice navyšuje finanční náklady, ale šetříme tím zase mnohem cennější lidské zdroje.

foto Zuzana Šubrtová

foto Michal Kára

Osobní náklady („náklady na lidi“) patří mezi méně významnější položky rozpočtu, byť jejich podíl postupně roste. Některé pozice jsou již na drtivé většině našich akcí placené (kuchaři, fotografové, některé produkční a pomocné práce), ačkoliv si nemůžeme dovolit platit klasickou komerční odměnu. Na druhou stranu je třeba říci, že i přes vyhrazené finanční prostředky na pomocníky, kteří by nám pomohli s prací na začátcích a zejména v závěru akcí, máme problém dost takových lidí sehnat, současná ekonomická situace jednorázovým brigádám příliš nenahrává. I z tohoto důvodu jsme v roce 2019 zavedli na většině akcí

kauce na úklid, abychom motivovali hráče zapojit se do závěrečného úklidu a zároveň vytvořili rezervu právě pro případné brigádníky. Na některých akcích se nám tento přístup loni osvědčil více, na některých méně a ještě bude třeba některé věci doladit. Obecně ale věříme, že s tímto nástrojem má smysl pracovat dál i v budoucnu.

Kreativní práce a práce v hlavním organizátorském týmu nadále zůstává prací dobrovolnickou a bezplatnou, stejně jako práce mnoha dalších dobrovolníků a externích spolupracovníků na dalších pozicích.

Součástí nákladových položek všech akcí je příspěvek na provoz sdružení (viz níže). Toto je ovšem položka, která se také jako první škrtá v případě, že akce nemá vyrovnaný rozpočet nebo se z důvodu navýšení nákladů nebo propadu příjmů dostane do mínusu. Přes veškerou naši snahu je rozpočet akce poměrně živý organismus a vzhledem k závislosti na dobrovolnické práci jím zůstane i nadále. Cílem je, aby se každá akce dostala „na nulu“ a přispívala dále na provoz spolku a zejména na organizaci nových projektů. V současnosti do rozpočtu spolku přispívají akce jako De la Bête, Legie: Sibiřský příběh, Requiem: Reichskinder, dlouhodobě relativně nižší, ale stabilní částkou přispívá Konec dějin. V loňském roce se podařilo dostat k vyrovnanému rozpočtu i Zpěvům rytířským, které v příštím roce měli začít přispívat do rozpočtu spolku.

Provozní náklady

Zmiňovali jsme, že část příjmů z rozpočtů akcí (nebo alespoň těch s vyrovnaným rozpočtem) jde na provozní náklady spolku. Ty tvoří zejména následující oblasti:

1. Náklady na sklad. Nájem skladu patří mezi největší pravidelné výdaje spolku, které jsou částečně sníženy synergií s tím, že na stejné lokaci přímo pořádáme hry. Během roku 2019 jsme prostory skladu opět rozšířili, zajistili nové skříně a postavili další regály. Kromě nájmu tedy tato nákladová položka zahrnuje i vybavení skladu, jeho opravy a údržbu a také poplatky za náš spolkový kontejner. Již nyní víme, že rozšiřování skladu se nám nevyhne ani v dalším roce, pokus s tím tedy bude město souhlasit.

2. Investice do společného vybavení spolku. Průběžně se snažíme obnovovat a rozšiřovat nejen základní fundus, ale i další věci, které využívají společně všechny akce. Do této kategorie tedy spadá nejen spolková dodávka (kde jdou náklady do nutných oprav a údržby), ale i nové vybavení kuchyně, techniky a podobně.

3. Osobní náklady a náklady na služby („náklady na lidi“). Po většinu roku 2019 do této kategorie spadala pozice kostýmového koordinátora. Náplní této pozice by měla starost o kostýmový fundus ve skladu, koordinace potřeb jednotlivých akcí,

příprava kostýmových metodiky a inventarizace kostýmů. V současnosti je pozice neobsazená, aktivně na ní v současnosti nového člověka nehledáme, ačkoliv se jejímu obsazení do budoucna nebráníme. V minulém roce jsme zřídili placenou pozici správce skladu, brigádníka, který nám pomáhá s údržbou a úklidem skladových prostor. Spolupráce se nám osvědčila a do roku 2020 plánujeme naši spolupráci dále rozšiřovat. Do položky osobních nákladů dále spadají i některé další dílčí služby, které si v plné míře nejsme schopni zajistit svépomocí (např. weby, grafika, účetnictví), byť i zde platíme většinou nekomerční ceny.

Mezi další provozní náklady spolku patří výdaje na tisky, propagace, administrativu a další. Tyto položky zatěžují rozpočet v menší míře (ačkoliv se jedná o celkem významnou položku v rozpočtech jednotlivých akcí).

Bilance akcí 2019*	příjmy	výdaje
Legie:Sibiřský příběh 2019	788 800	226 100
Ples	28 300	42 000
Konec dějin 2.0	117 400	291 300
Válka s Angmarem	34 800	73 700
Requiem: Reichskinder	134 960	117 100
Čára	122 500	76 900
Rošáda	24 500	61 500
Čistky	170 000	102 900
Vizita	0	27 300
Národ sobě	88 100	80 100
De la Bête	732 000	269 900
Zpěvy rytířské	184 300	38 700
Mirrors of England	134 100	144 500
Ostatní akce, provoz	102 200	632 300

*) Všechna čísla, se kterými se v tomto dokumentu setkáte, jsou jen předběžné částky. Účetní závěrka nás ještě čeká - a proto vše prosím berte s jistou rezervou.

A co budeme dělat dál?

Máme plán. A my vám ho tedy řekneme.

Chceme dělat pestré hry

Nechceme zůstat partou jednoho tématu nebo jednoho formátu. Do našeho portfolia patří i přestřelky, i vážné historické hry, hry se silnou zápletkou, úplná volná pískoviště i experimenty všeho druhu. Řada našich her nějak posunula, co se dá dělat a co je běžné, z nejpodivnějších experimentů se stal mainstream.

Nevadí nám to, naopak. Chceme aby se hry dostaly k co nejvíce lidem a dokud každá z nich bude něčím originální a původní, tak je budeme dělat. Expandujeme i do čistě online her - a je to taky legrace. A po dlouhé době také chystáme velkou hru - a tentokrát skutečného leviathana mezi hrami, který míří k 160 účastníkům. Šílenství? Skoro určitě. Ale zkusíme to.

Chceme dělat hry udržitelně

Chceme dělat hry tak, abychom u toho nezemřeli nebo zcela nevyhořeli. Tak, aby nás to ještě za pár let nebo třeba desítek let bavilo. A to znamená spoustu věcí: mimo jiné i dále rozšiřovat týmy, chystat co nejlepší metodiky a tak dále. Je s tím spousta práce navíc a málokdy u hry, která se stále uvádí, dostanete pečeť legendy (však už jsou lidé, kteří v dobrém vzpomínají na Kvest!), ale myslíme, že to je správná cesta. Díky tomu taky ty hry chceme stále zdokonalovat, každé uvedení je příležitost něco dotáhnout.

Což je i způsob, jak se zážitek každého hráče propisuje do toho, co ta hra „opravdu je“.

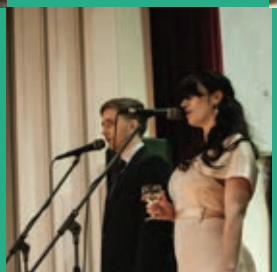
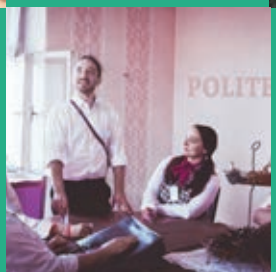
Chceme sdílet zázemí i dobrou praxi

Máme dobré zázemí a chceme ho rozšiřovat. Přísná finanční disciplína znamená, že můžeme i sem tam investovat do věcí, které nám zůstanou v ruce dlouho a zkoušet strategickými investicemi i pomáhat koníčku jako celku.

Chceme v tom pokračovat. A protože věříme, že má smysl si i věci říkat a zaznamenávat, chystáme pro rok 2020 malou konferenci. Možná to bude super, možná to bude ostuda. Ale zkusit se to musí.

foto na poslední stránce Lenka Aniois Kopečková

rolling

rolling

David František Wagner, generální ředitel
Ondřej Hartvich, personální ředitel
Lucie Chlumská, ředitel administrativy
David Wanka, ředitel produkce
Jakub Philipp, vedoucí kontrolní komise
Jakub Janovský, člen kontrolní komise
Michaela Hrabáková, člen kontrolní komise
Ondřej Auer, ředitel motorek
Josefina-Luisa Jelínková, ředitelka mezinárodních věcí
Lenka Kopečková, ředitelka bez portfeje
Hana Lauerová, ředitelka mládí
Jan Mottl, ředitel fantasy věcí a parazitů
Milan Nerad, ředitel pitíček
Martin Philipp, ředitel demotivace
Michaela Portychová, ředitelka odborů
Klára Příbramská, ředitelka rovnání lidí
Adam Pešta, emeritní ředitel produkce
Karolína Serbousková, ředitelka pártění
Eva Wagner, emeritní ředitelka kostýmů
Klára Wanková, ředitelka účetnictví
Jan Wollmann, ředitel punku