Rolling,
spolek
pro rozvoj
zážitkových
vzdělávacích
her

Shrnující zpráva 2020

Úvodem

Vážení čtenáři, vážené čtenářky,

shrnující zpráva za rok 2020 je nutně zpráva do velké míry o tom, jak jsme se srovnali s koronavirem a souvisejícími opatřeními. Můžeme říct, že...úspěšně.

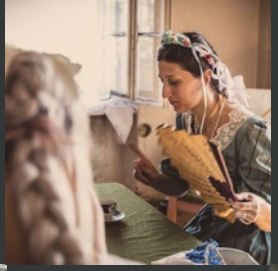
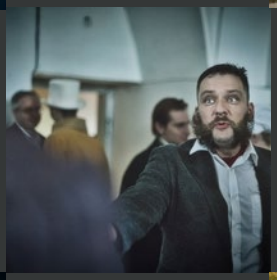
A i když jsme delší část roku, než jsme chtěli, nemohli hrát a uvádět, čas jsme využili jak k další práci, tak k regeneraci. Kromě zavedených akcí jsme se podívali i do mezinárodních online vod a i když jsme museli třeba Zpěvy rytířské posunout na rok 2021, použili jsme čas k výrazné proměně a zdokonalení kostýmů. Do skladu přibyly stovky položek, začala postupná inventarizace našich věcí, v letním období proběhla řada her, rozpracovali jsme rozběhlé projekty, rozšířili o další místnost sklad (máme novou, specializovanou rekvizitárnu) a rušení her jsme díky úsporám přežili bez nutnosti drastických kroků.

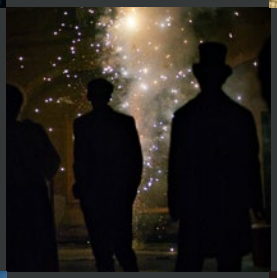
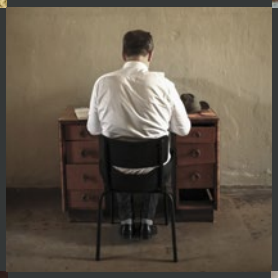
Sedmý rok Rollingu jsme nakonec uvedli méně věcí, než bychom chtěli, to je pravda. Stejně tak nemáme úplně radost, že narozeniny spolku jsme slavili pouze v online prostředí. I tak to byl rok, kdy vznikly nové věci, mohli jsme zdokonalit staré a bavilo nás to. a to je asi hlavní.

Doufám, že vás při čtení shrnující zprávy napadne moře krásných vzpomínek!

David František Wagner
generální ředitel

foto na titulní stránce Michal Kára

Párty

Sezónu 2020 jsme zahájili netradičně, a to naší tradiční závěrečnou párty roku 2020. Ta se obvykle koná na konci roku, ale v prosinci 2020 již bylo akcí příliš a my jsme se rozhodli ji odložit na leden 2020. Párty proběhla v sobotu 25.1.2020 ve FUN ARENA v Nuslích.

V rámci party jsme se si jako obvykle zavzpomínali na akce uplynulého roku a pohovořili o akcích, které nás čekají v roce 2020 (nebo jsme si alespoň v té době mysleli, že nás čekají). Účastníci měli možnost účastnit se vědomostního kvízu o ceny nebo si vyzkoušet lidský stolní fotbálek, který byl k dispozici v suterénu. Kdo měl zájem, ten si taky mohl před párty zahrát extreme archery.

Všem, kdo dorazili, děkujeme za účast. Nikdo tenkrát netušil, že je to na dlouho poslední párty, kde se naživo uvidíme.

Organizačně párty zajistila Michaela Portychová s podporou Martina Philippa, Jana Wollmanna a Milana Nerada. O hudbu se (již tradičně) postarala Jarka Turková, o prezentaci Jakub Janovský a večer moderoval David František Wagner.

EXTREME ARCHERY
AIRSOFT
EN GENUG.

JEDU, ALE NETĚŠÍM SE.
KOLIK AKCÍ ZORGANIZUJEME V ROCE 2020?

foto archiv

foto Lenka Anois Kopečková

foto Lenka Anois Kopečková

V roce 2020 jsme pořádali celkem tři běhy Legie: Sibiřský příběh, z toho jeden český běh a dva běhy v mezinárodní variantě v angličtině jako Legion: Siberian story. Všechny tři běhy proběhly v běžné variantě, v roce 2020 se nekonal žádný mrazivý běh. Všechny tři běhy se konaly v Jirkově u Železného Brodu podobně jako v roce 2018 a 2020. Legie roku 2020 probíhaly již ve stínu počínající pandemie covid-19, přes účast mezinárodních hráčů ale vše nakonec proběhlo v pořádku.

Do roku 2020 jsme uvedli celkem 26 běhů, z toho devět mezinárodních, což zdaleka překonalo všechna naše očekávání. Pokud to provozní podmínky umožní, budeme zřejmě uvádět Legie i v dalších letech, byť v omezenější míře. Pro další uvedení 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 2020 jako průvodci se osvědčili Lenka Kopečková, Zuzana Šubrtová, Miroslav Drozen, Iva Vávrová, Kai Herrmann, Josefina-Luisa Jelínková, Jan Zajíc a Joel Pulkkinen, s vedením CP týmu v roce 2020 pomáhali Gregor Mascher, Nina Neuwirth, Eric Jones, Jan Wollmann a Bořek Zelinka, o kostýmy se starali Josefina-Luisa Jelínková, Barbora Jandová a Klára Příbramská, do produkce se zapojili David Wanka, Jan Wollmann a Martin Philipp, o rekvizity se postaral Jan Wollmann (a mnoho dalších, které nejmenujeme, ale přesto jim patří nehynoucí vděk) a vedoucími jednotlivých běhů byli David František Wagner, David Wanka a Jakub a Martin Philippovi.

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 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.

foto Lenka Anois Kopečková

foto Lenka Anois Kopečková

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. 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

foto Lenka Anois Kopečková

foto Lenka Anois Kopečková

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 osobnostní 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 ji 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, 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).

foto Lenka Anois Kopečková

foto Lenka Anois Kopečková

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 2020 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 2020 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.

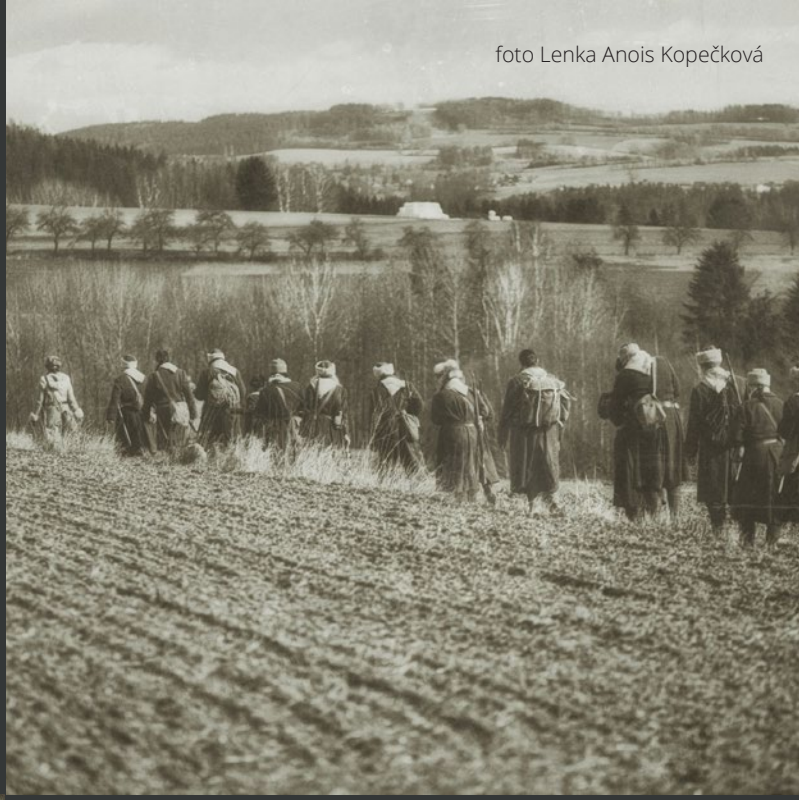


foto Lenka Anois Kopečková

foto Lenka Anois Kopečková

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 (kritické jsou v tomto ohledu hlavně kalhoty). Jak je zvykem, rekvizity a zbraně také odcházejí: po každém běhu je třeba všechny zbraně vyčistit, vyspravit, zkon–trolovat, 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 2020. Většina starých pušek se už v této chvíli nachází na hranici životnosti 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 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.

foto Lenka Anois Kopečková

foto Lenka Anois Kopečková

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 2020 zúčastnili lidé z 20 zemí (Austrálie, Belgie, Česká Republika, Dánsko, Finsko, Francie, Itálie, Německo, Nizozemí, Norsko, Polsko, Rakousko, Rumunsko, Rusko, Slovensko, Španělsko, Švédsko, Švýcarsko, Ukrajina, Velká Británie). 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.

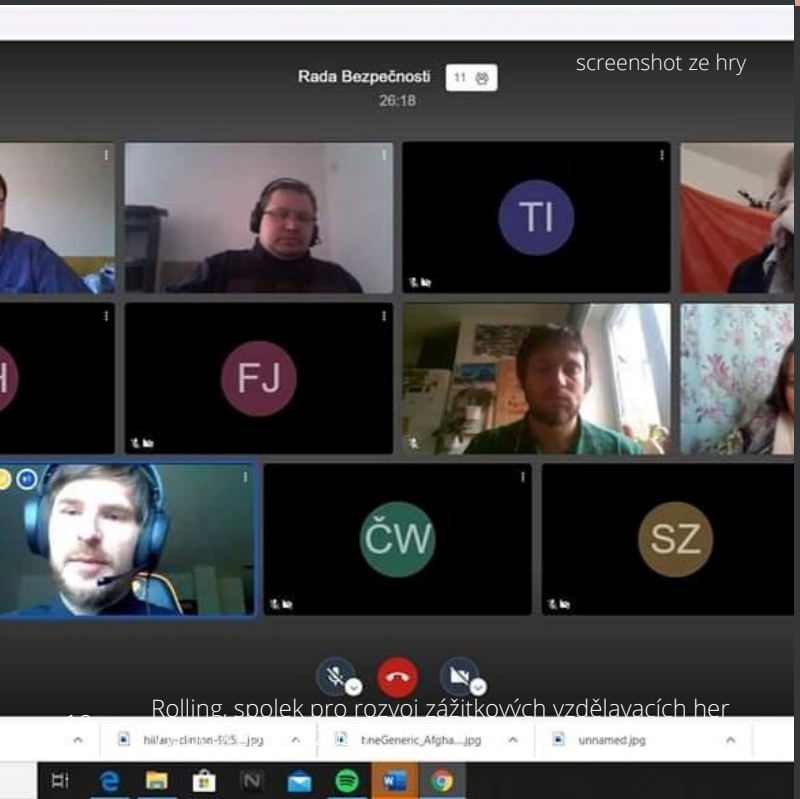
Autoři: David Wanka (vedoucí produkce); David František Wagner (vedoucí projektu, šéf příběhového týmu); Jakub Philipp (vedoucí projektu), Martin Philipp (vedoucí projektu, produkce); Lucie Chlumská (postavy, kreativa); Eva Wagner (postavy, děj, šéf kostýmů), Madla Urbanová (postavy, děj), Ondřej Hartvich (rekvizity a děj), Petr Urban (děj, postavy); Michaela Portychová (komunikace), Michaela Hrabáková (administrativa), Iva Vávrová (komunikace, překlad), Alexandra Beck (komunikace), 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, produkce), Josefina-Luisa Jelínková (kostýmy), Barbora Jandová (kostýmy), Klára Příbramská (kostýmy).

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

KONEC dějin?

online

foto Karolína Serbouskováí



screenshot ze hry

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 2020 byl naplánován jeden běh hry, ale vzhledem k pandemické situaci se o víkendu 17.-19.4.2020 nakonec konal Konec dějin poprvé v online prostředí.

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.

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.

foto Karolína Serbousková

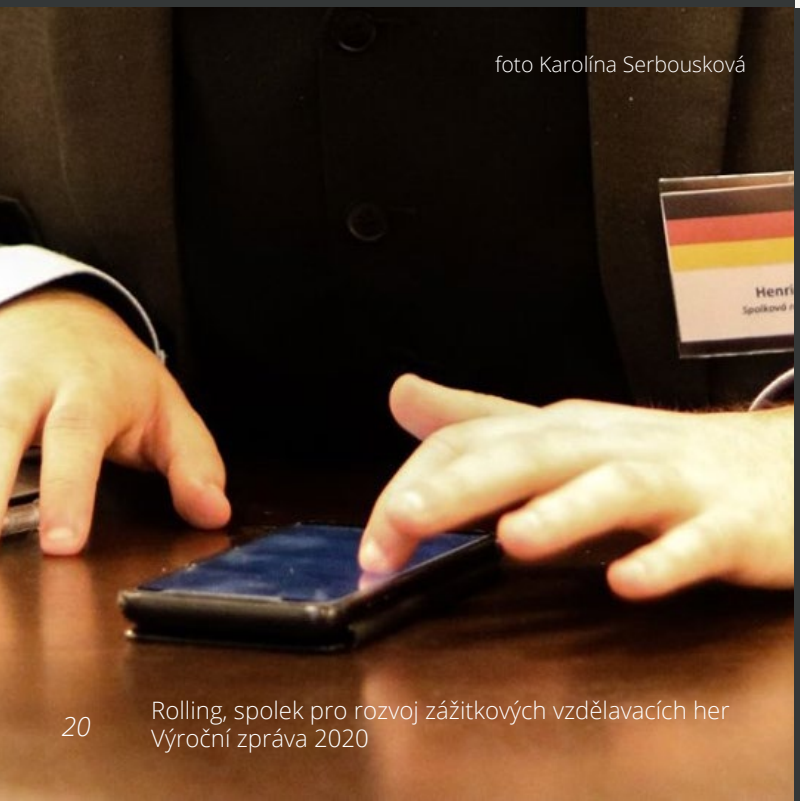


foto Karolína Serbousková

V nové verzi Konec dějin 2.0 prošla hra velkou předělávkou pravidel a vnitřních systémů, přibyly nové státy, změnily se počty, poměry i charaktery jednotlivých delegátů, byly zapracovány nové konflikty k řešení. V roce 2020 jsme kvůli pandemické situaci hru upgradovali ještě víc a uvedli jsme Konec dějin jako náš první online larp. Kombinací platforem Jitsi, Slack a aplikace vytvořené speciálně pro hru jsme přenesli kompletní zážitek ze hry až k hráčům domů, od hromadných zasedání, přes memovací chat, až po párty místnost číslo 3.

Online hru hodnotíme jako povedenou a plánujeme další uvedení v příštím roce.

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:	online
Délka:	41 hodin
Počet hráčů:	až 56 na hru
Účastnický poplatek:	400,-
Web:	http://konecdejin.rolling.cz/

Rošáda

foto Lenka Anois Kopečková

foto Lenka Anois Kopečková

V červnu 2020 jsme uspořádali druhý ročník jednodenní bitvy Rošáda, inspirovanou válečnictvím osmnáctého a začátku devatenáctého století. Účastníci představovali vojáky dvou armád, revolučních vojsk a královskou armádu. Oproti prvnímu ročníku jsme tedy počet stran snížili na dvě, zároveň jsme akci osekali na jeden den. Z důvodů pandemie jsme totiž museli snížit počet účastníků a obecně omezit některé naše smělé plány.

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

Hra proběhla v sobotu, v terezínském opevnění, konkrétně v části Ravelin XVIII. Během hry si vyzkoušeli 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, nebo 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“).

Oproti prvnímu ročníku jsme s radostí pozorovali zvýšený zájem našich hráčů vytvořit si vlastní stylizované jednotky a celkově vyšší kostýmovou úroveň.

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.

foto Lenka Anois Kopečková

foto Lenka Anois Kopečková

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), Michaela Hrabáková (kreativa a fešáctví)
Místo:	Terezín
Délka:	8 hodin
Počet hráčů:	60
Účastnický poplatek:	400,- (bez půjčovného)
Web:	rosada.rolling.cz

Případ Patricie Jánské

foto Lenka Anois Kopečková

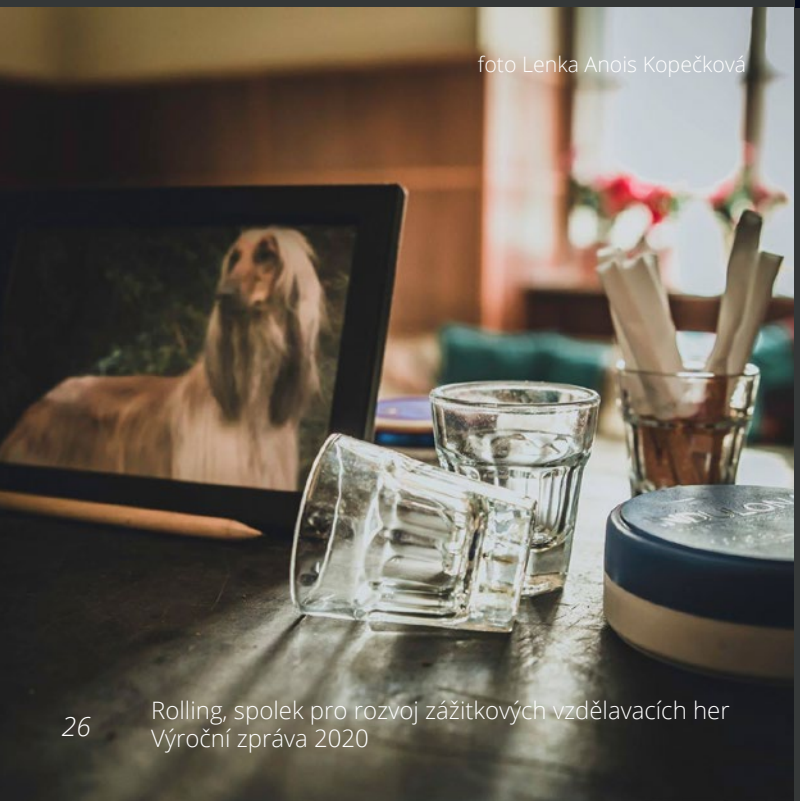


foto Lenka Anois Kopečková

Případ Patricie Jánské vznikl v roce 2020 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 (oproti minulému roku jsme lehce prodloužili herní dobu) a je určena 3-4 členným týmům. Jedná se o příjemnou, komorní akci, která je vcelku bezpečná na uvádění i v době nižších stupňů epidemiologického ohrožení, protože se zde nikdy nesetká více než 5 lidí najednou.

Hlavní nevýhodou hry je to, že je před uváděním vždy nutné od nuly vystavět prostor simulující obývané místnosti. Musíme tak vždy rozmístit rekvizity včetně většího množství nábytku, koberců, elektroniky a dekorací a po uvádění vše opět kompletně sklidit.

V roce 2020 jsme hru uvedli dva víkendy po sobě. Jeden z nich se překrýval s Rošádou a účastníci a účastnice této bitvy tak měli možnost zahrát si hned dvě hry při jedné návštěvě Terezína. Hry se „zúčastnilo“ i několik psů a dvě nemluvňata. Nejmladšímu řádnému účastníkovi bylo 17 let, nejstarší účastnici něco přes 60 — potěšilo nás, že hra dokáže fungovat pro velmi rozdílné věkové kategorie.

Celkem jsme Případ Patricie Jánské letos uvedli pro 17 detektivních skupin a v nadcházejícím roce plánujeme další uvedení.

Výhledově uvažujeme také o realizaci další hry v podobném žánru — ale to je otázka minimálně dalších dvou let.

Autoři:	Michaela Portychová, Lenka Kopečková, ilustrace Katka Soudková
Místo:	Terezín
Délka:	2 hod
Počet hráčů:	60
Účastnický poplatek:	600 za celý tým
Web:	rolling.cz/patricie

Fin de Siècle

foto Petr Zip Hájek

foto Michal Kára

Na přelomu června a července 2020 jsme uspořádali larp Fin de Siècle, který jsme v týmu připravovala přes dva roky. Jedná se o obsahový larp, který spíše místo akce nabízí spíš konverzační hru. Dali jsme se si za úkol předělat prostory terezínské nemocnice na francouzský kabaret z konce 19. století.

Ve hře se střetávají osudy 28 postav z různých vrstev společnosti, které řeší svá osobní dilemata v prostoru pařížského Montmartru, kde navštěvují kabaret Le Chat Noir. Část hry tedy tvoří i samotná vystoupení na podiu kabaretu, ať už se jedná o pobavení ze strany zdejšího personálu, či o výstupy jednotlivých umělců, kteří využívají možnost vystoupit na pódiu a přednést tak své myšlenky. Tvorba samotného umění je také součástí hry a kromě typických prokletých básníků se mezi postavami najdou malíři, spisovatelé a novináři.

Kromě umělců a kabaretního personálu se ve hře objevují i postavy, které stojí mimo tyto skupiny. Dalším tématem je totiž dobová politická situace, ve které se střetávají názory monarchistů, socialistů a republikánů. K těmto typickým směrům je pak důležité započítat hnutí za ženská práva. Takové hnutí ve hře je znázorněno v podobě skupiny žen, které píší pro dámské noviny, které jedna z postav dokonce vede. V neposlední řadě se mezi všemi těmi lidmi najdou i vědci, které řeší otázky týkající se nejen vědeckého postupu, ale i morálky.

Důležitou součástí hry je i nálada a styl hry. Zde se velice odráží doba konce století, ve které se střídá deprese s optimismem. Obojí ve svých extrémech. Zatímco některé části hry jsou spíše pozitivně laděné, tak jiné jsou naopak depresivní. Hráči tak mohou prožít krásné odpoledne na pikniku u řeky, stejně jako depresivní až mírně dekadentní večer v ponurém kabaretu.

Hra nezabírá velké množství prostoru a její střed je poměrně malý kabaret, který se ovšem snažíme připravit tak, aby hráče vtáhl do dobové atmosféry. Kromě klasických prostor nemocnice se na hru využívají i prostory půdy, které symbolizují temné uličky Montmartru. Část hry se pak odehrává venku u břehu Ohře. Jedním z velkých prvků, který naše produkce vytvořila, bylo pódium s oponou, které je důležitou součástí našeho kabaretu.

foto Michal Kára

foto Michal Kára

Kostýmy, které pro hru jsou připravené, se snažíme stavět, aby odpovídaly historickému období. Zároveň se prostřednictvím kostýmů snažíme znázornit bohatství jednotlivých postav. Na jedné straně tu máme dámy v krásných šatech a na straně druhé ženy z ulice v ošoupaných sukních.

Oba běhy proběhly v pořádku a my jsme rádi, že budeme moct tento larp v prostorách nemocnice uvést znovu bez větších úprav.

Autoři:	Jan Mottl (příběh), Anet Formáčková (příběh, rekvizity), Klára Příbramská (příběh), Zuzana Šubrtová (příběh), Barbora Jandová (příběh, kostýmy), Petr Formáček (produkce), Matěj Šturma (produkce), Zuzana Hrnčířová (administrativa)
Místo:	Terezín
Délka:	15 hodin + 6 hodin předherní přípravy
Počet hráčů:	28
Účastnický poplatek:	1 800 Kč
Web:	findesiecle.rolling.cz

POD PRAHOU

foto Lucie Merunková

foto Zuzana Šubrtová

Design hry

Pod Prahou je jedna z těch her, které jsme si tak dlouho chtěli sami zahrát, až jsme si je museli napsat. Jedná se o žánr, který zatím mezi rollingovými hrami ještě nebyl zastoupen — městský obsahový larp. Celek funguje jako jakási larpová antologie: dvojice autorů napsaly různé příběhy, každý pro skupinu 5 hráčů. Jednotlivé příběhy jsou komorní, na sobě zcela nezávislé a v příštích letech možná některé z herních skupin vypustíme, nebo se zjeví jiné, zcela nové.

Hra se odehrává na území Prahy v průběhu jedné letní sobotní noci. Hráči se hlásí v předem domluvených pěticích, sami si rozdělují role v rámci dané skupiny a sami si na základě dodaných podkladů také projdou workshopy. Zapojení organizátorů a CP během samotné herní noci jsme se snažili držet na naprostém minimu. Larp je vcelku civilní, obsahuje však jisté prvky nadpřirozena — jakéhosi městského moderního magického realismu. Míra této „jinakosti“ se ale výrazně liší mezi jednotlivými herními skupinami. Zahrát si zde můžete mnoho rozdílných žánrů. Od detektivky, přes setkání spolužáků po letech až po mystické drama.

Určitým specifikem Pod Prahou je také to, že postavy nejsou psané fixně jako ženy nebo muži a každou postavu tak může hrát kdokoliv, bez ohledu na gender nebo pohlaví. To s sebou neslo mnohá designová úskalí, zároveň to zúčastněným přináší možnost zahrát si charaktery, které třeba bývají v rámci (i podvědomých) stereotypů psány spíše jako postavy jednoho konkrétního genderu.

Po rozsáhlé debatě v týmu (která jen těsně nezahrnovala bitku v bahně) jsme se rozhodli do hry zahrnout „herní taxi“. Jedná se o dva vícemístné vozy řízené CP řidičem či řidičkou, které jsou hráčům k dispozici v průběhu celé noci.

Realizace

Pod Prahou jsme uvedli v termínech 4.-5. 7. 2020. (betatest) a 18.-19.7.2020 (1. běh). Mezi oběma běhy jsme pak provedli drobné úpravy, ale hra dobře šlapala už v průběhu betatestu.

Celkově jsme se snažili zaměřit na jednoduchost designu i uvádění, což se nám víceméně podařilo. Samozřejmě se realizace ukázala jako složitější, než jsme si plánovali, ale podařilo se nám vytvořit hru, která s sebou nenese výrazný stres při přípravě ani nutnost rozsáhlé práce mnoha dobrovolníků. Po celý průběh larpu jsou třeba pouze 3 lidé, kteří na hru dohlížejí ze štábu, koordinují taxi, provádějí herní telefonáty a jedí pizzu, 2 řidiči taxi, 1 fotograf a 3 CP. Využili jsme také pomoc jednoho krátkodobého CP, které mělo na starosti pouze krátký výstup u sebe doma v bytě.

Trochu jsme se obávali únavy při celonočním uvádění, ale to se nakonec neukázalo jako tak velký problém. Na první běh se nám nečekaně sešlo deštivé počasí, které výrazně narušilo pohodlí hráčů. Mnozí z nich si ale pošmournou atmosféru pochvalovali a ranní výhled na Prahu pod mlžným závojem byl skutečně unikátní.

foto Zuzana Šubrtová

foto Lucie Merunková

Hru plánujeme uvést i v roce 2021. Vzhledem k tomu, že se v jejím průběhu na jednom místě nemusí nikdy sejít více než 7 osob a většina hry se odehrává venku, doufáme, že by nám realizaci nemusela pokazit ani situace okolo koronaviru nebo vládní nařízení.

Autoři:	Jakub Janovský, Michaela Portychová, Michaela Hrabáková, Lenka Fiřtová, Veronika Janovská, Adéla Hrabáková, Anna Fránová, Martin Philipp, Jakub Philipp
Místo:	Praha
Délka:	12 hodin (jedna letní noc cca od 18:00 do 5:30)
Počet hráčů:	25 hráčů rozdělených do skupin po 5
Účastnický poplatek:	1.000 Kč za osobu
Web:	podprahou.rolling.cz

ČISTKY

foto Lenka Anois Kopečková

foto Lenka Anois Kopečková

V roce 2020 jsme uvedli podruhé hru Čistky, jejíž první provedení proběhlo v roce 2020. Mezinárodní uvedení jsme vzhledem k pandemické situaci odložili na další rok a budeme doufat, že se situace v roce 2021 zlepší natolik, abychom na Čistkách mohli uvítat zahraniční hráče. Jinak pandemie letní uvedení Čistek zasáhla jen minimálně, v červenci byla situace stabilizovaná a na místě se vše zvládlo jen s dezinfekcí navíc.

Uvedení v roce 2020 bylo vylepšeno o propracovanější zpracování ekonomických miniher, některé skupiny získaly také nové vlastní minihry či soutěže, abychom podpořili kompetetivnost hry. Jednalo se však spíše o drobnější úpravy, základní koncept zůstal stejný jako v roce 2020.

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 od počátku 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.

ffoto Lenka Anois Kopečková

foto Lenka Anois Kopečková
(a Kulich)

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

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 neměli 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

foto Lenka Anois Kopečková

foto Vojtěch Basl

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.

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 2021 plánujeme hru uvést znova. Po dvou uvedení máme v plánu ještě další drobná zlepšení, zejména budeme pracovat s harmonogramem předherní přípravy, kde vnímáme, že časový tlak je narozdíl od hry spíše nežádoucí. Rádi bychom v roce 2021 uvedli hru i pro mezinárodní publikum, pokud nám to epidemiologická situace dovolí.

Autoři:	Tomáš Fechtner (příprava hry, produkce), David František Wagner (příprava hry), Lucie Chlumská (příprava hry), 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:	37
Účastnický poplatek:	2 100 Kč
Web:	cistky.rolling.cz

EPIZODY CEST

foto hráči

foto hráči

Design

Příběh téhle letní road movie se začal psát na podzim roku 2020. Epizody z cest nikdy neaspirovaly na to stát se velkou, dramatickou hrou. Cílem bylo vytvořit letní komedii. Takovou, jakou asi všichni známe z amerických filmů, kdy parta přátel putuje nádhernou krajinou, setkává se se zajímavými lidmi, a když vidí opuštěné jezírko, klidně odhodí oblečení i stud a vrhnou se do vody. Už na začátku tvorby jsme si stanovili, že nechceme tvořit hru obsahovou, ale ani úplný sandbox. Výsledek je takový „hybrid“ mezi oběma přístupy.

Pro hru bylo vytvořeno 10 archetypů herních skupin pro 3 nebo 4 hráče, přičemž při složení skupiny nezáleží na pohlaví jednotlivých hráčů. Skupiny byly různorodé, od hořkosladké party, která putuje s urnou obsahující popel svého kamaráda, a rozprašují jej na místech, která společně navštívili, přes skupinu antropologů, kteří se do Posázaví vypravili odhalit záhady a pověsti, po několik influencerů na společné cestě za lajky a srdíčky. Na každém uvedení se vyskytne maximálně 5 herních skupin. Skupina obdrží od organizátorů nástřel příběhu, kterým se mohou inspirovat, je ale samozřejmě možné svoji hru pojmout i jakkoli jinak, stejně tak hráčům usnadňujeme přípravu na hru návrhem trasy, kterou ve hře využijí.

Hře předchází jednodenní workshop v Praze, na kterém si hráči společně s organizátory doladí své zápletky a také trasu své cesty. Hra samotná se pak odehrává v okolí Ratají nad Sázavou. Hráči hrají naprostou většinu času pouze se svými spoluhráči, zejména proto je potřeba hru během workshopu co nejvíce doladit, nicméně v různých částech hry se mohou jednotlivé hráčské party potkávat, společně také stráví jeden herní večer. V průběhu hry většina hráčů vystřídá celou řadu způsobů přepravy. Kromě pěších přesunů je možné využívat lokální vlaky, autobusy nebo stopy. Právě stopování aut je jednou z mála předpřipravených herních událostí, blíže rozepisovat se ale nebudeme.

Pro hru je velmi důležitá mechanika „Play to feel“. Po hráčích žádáme, aby ke hře přistupovali jako k výzvě a cíleně překračovali své komfortní zóny, tedy raději než do stylové restaurace na náměstí zapadnout do té zaplivané nádražky a dát si točené pivo pochybné kvality, nebo třeba vystoupit o zastávku autobusu dříve a udělat si procházku, třeba v dešti (který naštěstí Epizody nenavštívil). Celé to je zkrátka o tom jít naproti dobrodružství a novým zážitkům. Jsme si jistí, že hráči této „mechaniky“ využili naplno a hra tak fungovala přesně tak, jak jsme zamýšleli.

foto hráči

foto hráči

I přes drobná škobrtnutí hru považujeme za úspěšnou, atmosféru letní road movie se nám podařilo vytvořit a 20 hráčů prožilo magický víkend v krásné lokalitě a zažili věci, které by jen tak nepodnikli. A to na Epizodách považujeme za nejkrásnější.

Autoři:	Radek Morávek, Tom Tychtl, Hana Lauerová, Jakub Philipp, Matýsek Sucháčů
Místo:	Praha + Rataje nad Sázavou
Délka:	8 hodin předherní přípravy + 40 hodin hry
Počet hráčů:	20
Účastnický poplatek:	1500,- Kč
Web:	epizodyzcest.rolling.cz

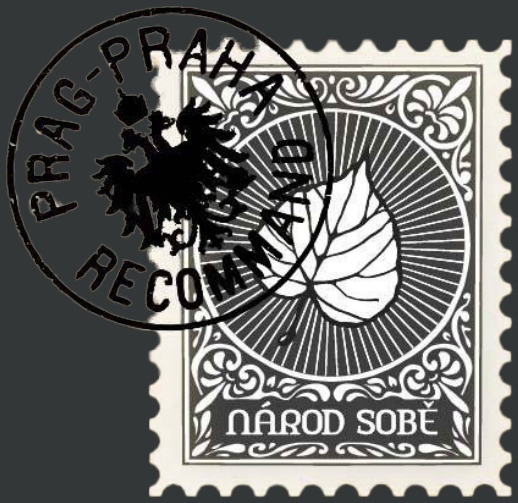


foto Lenka Anois Kopečková

foto Lenka Anois Kopečková

V srpnu 2020 jsme uvedli další dva běhy hry Národ sobě, která byla poprvé uvedena v roce 2020. Zatím bylo dohromady uvedeny 4 běhy hry. Situace v srpnu 2020 ještě hru v interiérech umožňovala, a tak hra proběhla bez větších změn, jen s větším důrazem na hygienu.

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. 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 umožují 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 zají-

foto Lenka Anois Kopečková

foto Lenka Anois Kopečková

mavé 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. Některé materiály dosud 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.

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

foto Lenka Anois Kopečková

foto Lenka Anois Kopečková

a 90 druhů dalších rekvizit. a podobně jako u herních dokumentů, některé připravené rekvizity nebo obrazy ještě nenašly své využití na dosud odehraných 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. Konec-

konců 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 zásadní zjištění, že dostávat piano do druhého patra není žádná legrace.

Původně jsme plánovali uvést Národ sobě v roce 2021 pro mezinárodní hráče v angličtině. Nakonec jsme se vzhledem k epidemiologické situaci rozhodli nechat v roce 2021 Národ sobě odpočívat a vrátit se k němu až v roce 2022. To snad již bude svět zase v pořádku.

Autoři:	Lucie Chlumská (příběh), Klára Wanková (příběh, rekvizity, scéna), Josefina-Luisa Jelínková (příběh, kostýmy), David Wanka (příběh, produkce), Jan Wollmann (rekvizity, scéna), Kristina Winklerová (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 (+ 250 Kč kauce na úklid)
Web:	narodsobe.rolling.cz

Larpová konference

Larpová Konference byl projekt, který se v našich hlavách rodil už delší dobu. Mnoho našich členů i kamarádů občas sdílelo zážitky z velké škály zahraničních konferencí a nám přišlo jako velká škoda, že v českém prostředí v podstatě není nabídka podobných akcí.

Poté se nám v krátkém čase povedlo složit velmi schopný a zkušený tým a mohli jsme se pustit do práce. První přípravy začaly už v březnu 2020, tehdy jsme ještě předpokládali velkou a hlavně prezenční akci, kterou podle odhadů neměl být po podzimním ústupu pandemie problém uspořádat. Kolem prázdnin jsme pak realisticky doznali, že něco takového nebude možné. Naštěstí, vzhledem k podstatě konference, nebyl až takový problém převést celou akci do on-linu.

Ve finále se to ukázal jako velmi dobrý krok — vyzkoušeli jsme si formát konference v mnohem pohodlnějším prostředí a všechny přednášky se nám povedlo nahrát a zprocesovat i lidem, kteří neměli čas se dostavit prezenčně. On-line formát také umožnil bezproblémovou účast našich zahraničních přednášejících.

Konferenci jsme uvedli v celodenním, moderovaném formátu. Vzhledem k rychlosti, kterou internetová forma přináší, jsme si mohli dovolit veškerý program — 13 přednášek a dva diskuzní panely, zvládnout na jedné lince během jednoho dne. Pro snazší kooperaci jsme zřídili centralizované studio, odkud byla Konference vysílána i moderována.

Obsah byl napříč dnem pestrý, paleta nabídky programu sahala od teoretického pozadí tvorby her přes herní design, až po praktické tipy pro organizátory od organizátorů.

Na samotný stream a platformu na podávání otázek jsme využili nabídku služeb platforem StreamYard a Slido, obě společnosti nám poskytly slevu na použití, za tento vstřícný krok velmi děkujeme.

Stabilně sledovalo Larpovou konferenci v průměru 60 diváků, pokud přihlédneme i k dosavadním číslům zhlédnutí záznamů na našem YouTube, odhadujeme min. 350 unikátních diváků. Rozpočtově nebyla konference vzhledem k 100 % dobrovolnické práci nijak náročná, vzhledem k nízkým nákladům pouze na jídlo a software tak pro spolek končí v přijatelném mínusu.

Samotný projekt hodnotíme s odstupem velmi pozitivně, plány na Larpovou konferenci 2021 už pomalu nabíhají. Uvidíme, jestli bude situace dost příznivá prezenční formě.

Organizační tým:	Jan Wollmann, Zuzana Šubrtová, Iva Vávrová, Bára Drbohlavová, Martin Philipp, Kateřina Lorenzová, Martin Petrásek, Julie Pokorná
Délka:	12 hodin
Účastnický poplatek:	zdarma
Web:	konference.rolling.cz

O hospodaření Rollingu 2020 *)

Celkové příjmy:	1 350 327
Příjmy na rok 2021:	911 689
Příjmy z akcí 2020:	353 005
Další příjmy:	85 633
Celkové výdaje:	1 160 015
Výdaje akce celkem	808 115
Provozní výdaje	351 900

V roce 2020 zorganizoval náš spolek 17 různých akcí (v rámci 11 projektů). Plánováno bylo samozřejmě akcí mnohem více, ale kvůli jarní a podzimní vlně pandemie muselo být nakonec zrušeno nebo přesunuto celkem 15 akcí (v rámci 7 projektů). Některé akce se nakonec uskutečnily v létě (to byl případ prvních dvou běhů Fin de Siècle), jiné se přesunuly do online prostředí (Konec dějin, Larpová konference), jiné jsme přesunuly na rok 2021 (druhé dva běhu Fin de Siècle, Zpěvy rytířské) nebo bohužel na neurčito (Válka o Angmar, Requiem:Reichskinder, mezinárodní Čistky/Purges). Pandemie se samozřejmě odrazila i v počtu mezinárodních akcí — konaly se pouze Legie, které jsme ještě stihli před plným propuknutím pandemie v únoru, a Larpová konference, která měla také část s mezinárodními přednášejícími. Další mezinárodní projekty (Requiem:Reichskinder, Zpěvy rytířské, Čistky) musely být přesunuty na neurčitou.

Všechny tyto změny se samozřejmě projevily i na hospodaření spolku. Méně akcí znamená méně příjmů na stálé provozní náklady. Kvůli přesunutým akcím jsme musely vracet účastnické poplatky nebo příjmy deponovat na účtu pro použití v dalším roce. Díky úsporám z předchozích let jsme ale rok 2020 zvládli bez větších obtíží. V budoucnu nás ale čekají finančně nákladné akce (zejména Belle Epoque) a úspory samozřejmě nevydrží navěky. Nezbývá nám tedy nic jiného než si přát, aby pandemie koronaviru skončila dříve než později a my se opět mohli vrátit k normálnímu plánování a konání akcí.

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 (a čeká je další obnova).

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 nejen brigádníky, ale velmi se nám osvědčila i profesionální stěhovací služba (např. pro přípravu scény na Čistky nebo Národ sobě). Tento přístup sice navyšuje finanční náklady, ale šetříme tím zase mnohem cennější lidské zdroje a rozhodně v něm budeme pokračovat.

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 2020 pokračovali na většině akcích s kaucemi na úklid, abychom motivovali hráče zapojit se do závěrečného úklidu a zároveň vytvořili rezervu právě pro případné brigádníky.

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. Je to také položka, která nejvíce utrpěla rušením a přesunem akcí z důvodu pandemie. Kromě Legií na počátku roku se konaly převážně menší akce, které i přes vyrovnaný rozpočet nedokáží vygenerovat dostatek příjmů na pokrytí nákladů. Velký dík tedy patří všem, kteří se rozhodli svými dary přispívat na provoz sdružení.

Provozní náklady

Provozní náklady spolku 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 2020 jsme prostory skladu opět rozšířili a vznikla nová rekvizitárna. Kromě nájmu 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, pokud 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“). Do této kategorie spadá zejména placená pozice správce skladu, brigádnice, která nám pomáhá s údržbou a úklidem skladových prostor. Spolupráce se nám osvědčila a budeme v ní pokračovat i v roce 2021. 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 2020	příjmy	výdaje
Legie: Sibiřský příběh	737 502	283 645
Rošáda	13 400	17 438
Fin de Siècle	102 498	109 325
Pod Prahou	48 000	27 978
Čistky	74 675	58 283
Epizody z cest	30 000	38 917
Národ sobě	105 075	85 710
Ostatní akce, provoz	121 110	471 773
Odložené akce	911 689	89 031

**) 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?

Na konci roku 2020 jsme představili plán, co chceme dělat a jak. A rok potom je možná nejlepší doba si říct, co z toho jsme splnili a co ne. Přece jenom nemůže být každý rok rokem odvážných plánů, někdy je taky třeba je plnit.

Chtěli jsme dělat pestré hry

...a plníme to. Velkoformátové obsahové hry, rytíři se samopaly, legionáři na Sibiři, osobní historická dramata v terezínské nemocnici, přestřelka na hradbách, čistě online emoce i konference nebo „výuková družinovka“. Ve výrobě pak máme opravdu velkou hru se složitou produkcí i minimalistické hry. Pestré ty hry jsou — a budou ještě pestřejší.

Chtěli jsme dělat hry udržitelně

Nikdo z nás zatím nezemřel, vrháme se do nových projektů, píšeme další a další hry a baví nás to. Pandemie nás donutila zpomalit — a to není nutně špatná věc.

Co nám ale chybí stále a vždy bude, jsou další ruce na palubě. Vážně, neustále je co dělat, vždycky se dá něco vylepšit. Napište nám — a rozumíte, jestli máte rádi ty hry, čím víc pomoci s uváděním, tím více jich uvedeme.

Chtěli jsme sdílet zázemí i dobrou praxi

Řada projektů mimo spolek funguje díky výpůjčkám našich věcí — věcí, o jejichž skladování a údržbu se musíme starat. Povedlo se nám uspořádat po delší době v Česku larpovou konferenci a chystáme se na další. Snažíme se dělat hry v pestrých týmech, které stále rotujeme a snažíme se spolupracovat i s úplnými nováčky, i se zkušenějšími tvůrci „odjinud“.

V roce 2020 jsme zvládli krizi. Budeme rádi, když s vámi zvládneme i další roky.

rolling

David František Wagner, generální ředitel
Ondřej Hartvich, personální ředitel
Lucie Chlumská, ředitel administrativy
David Wanka, ředitel produkce
Michaela Hrabáková, vedoucí kontrolní komise
Jakub Philipp, člen kontrolní komise
Jakub Janovský, člen kontrolní komise
Ondřej Auer, ředitel motorek
Tomáš Fechtner, ředitel internetů
Tomáš Guth Jarkovský, ředitel mezinárodních věcí
Josefina-Luisa Jelínková, emeritní 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 malých věcí a odborů
Klára Příbramská, ředitelka rovnání lidí
Karolína Serbousková, ředitelka pártění
Eva Wagner, emeritní ředitelka kostýmů
Klára Wanková, ředitelka účetnictví
Jan Wollmann, ředitel punku