

# LARP v ...



# ... ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

(kde by chtěl každý žít, ale už méně hrát)

František „Fjertil“ Špoutil

# Počátek VUMLu...

- březen 2003 – začátek LARPů v ČB
- jednověčerní družinovka pro ukázání LARPU ne-hráčům
- organizace: František „Fjertil“ Špoutil



# Počátek VUMLu...

- prostředí volně inspirováno WoD s jednoduchými pravidly
- „**V**lkodlaci, **U**píři, **M**ágové a **L**idé“
- kladen důraz na CO a hratelnost obyčejného člověka



„družinka“ u elfů



# Počátek VUMLu...

- nedefinované charaktery s jistou volností volby schopností
- nehledění na dělení PC/nPC



přízrak

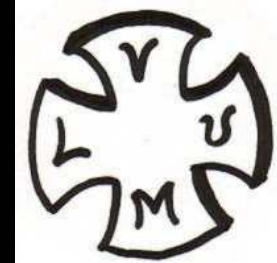
# Počátek VUMLu...

- zavržení AirSoftu nahrazeného stříkacími pistolkami
- souboje plácáním do ramene

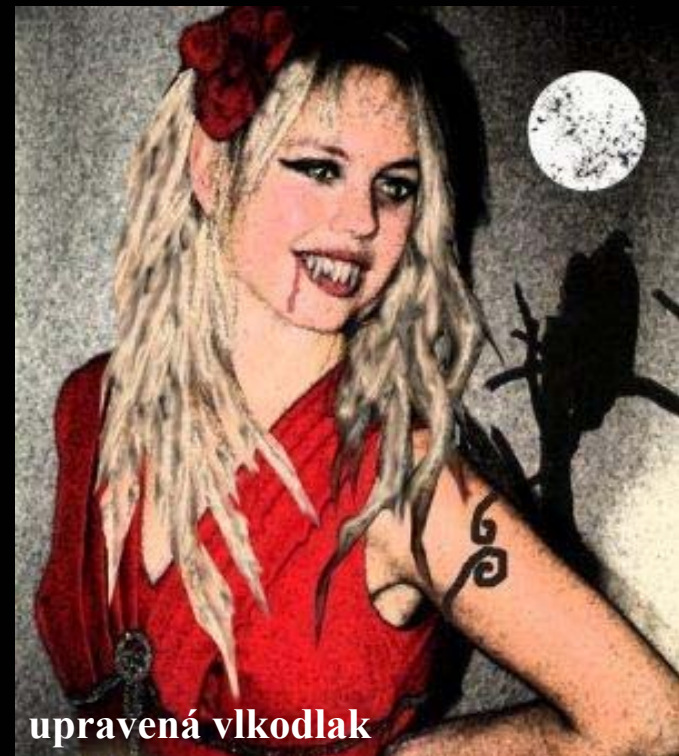


mafie

# VUML 2



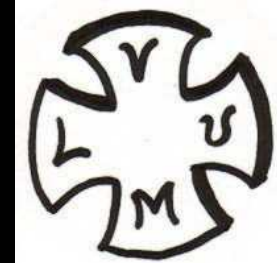
- listopad 2003
- začíná převod pravidel přesně dle WoD (systém 5ti) – zde vlkodlaci a upíři
- tradice kontinuální historie hry



upravená vlkodlak



# VUML 2

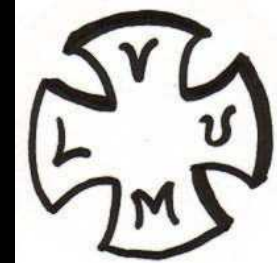


- týdenní akce s půlročními intervaly a hrací dobou odpoledne až noc
- postavy již zcela voleny hráči jen s přihlédnutím na kompaktnost světa
- kladen důraz na přítomnost civilů



dokrmování se z ghoulů

# VUML 2



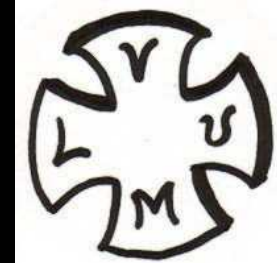
- hra postavena na konfrontaci Rodných a Garou s propletenci mezi postavami
- zavedení herního značení plackou a základní symboliky gest a stužek
- fázovitost soubojů, ponožka v ponožce



fáze souboje



# VUML 2

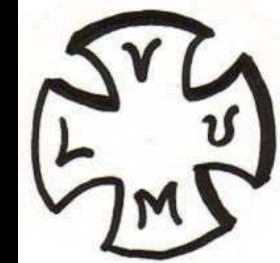


- zavedení (nejen) herních e-novin a inzerce
- zaveden ekonomický model, který fungoval
- tradice velkých výbuchů
- nepřestupování během hry



neviditelnost

# VUML 2

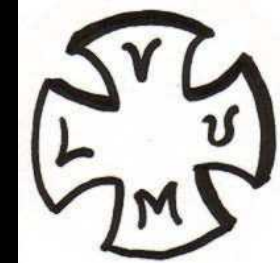


- zkušenostní ocenění za hraní po hře s bonusy a penalizacemi
- vytvoření stálého okruhu hráčů ze studentů JU a místní komunity



Policista Garou

# VUML 3



- březem-duben 2004
- velká redukce diablerie
- začíná vytváření a broušení pravidel na výbušniny



sběr důkazů

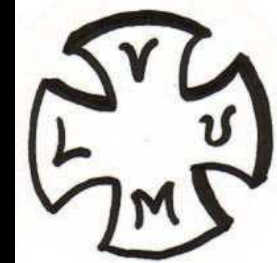


přijetí



# VUML 3

- snižování fázovitosti soubojů, jekor
- rozšíření pravidel upírů o Sabat a začíná podrobné vytváření pravidel pro mágy včetně Technokracie s důrazem na tvořivost, pravidla pro Fomori

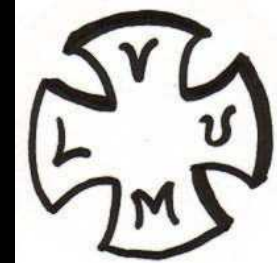


BSD-I love it



čistý rituál čistého Garou

# VUML 3

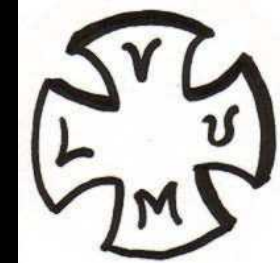


- základní konflikt Kamarila vs. Sabat s přihlédnutím na další strany a tlačení do dohody



sjednávání dohody všech

# VUML 4: Inspekce



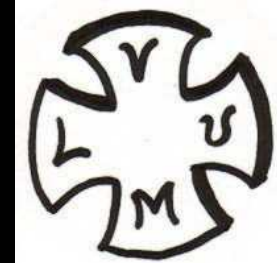
- listopad 2004
- zavedení podtitulů – nabádajících i matoucích



zatýkání magora



# VUML 4: Inspekce

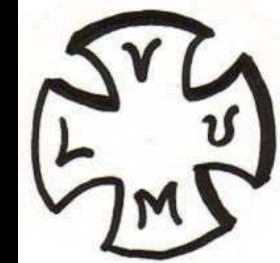


- zrušení placek a zavedení špendlíků
- zavedena pravidla na Changelingy a Coraxe



přednáška Sidhe o dracích

# VUML 4: Inspekce



- konfrontace s jakoprostory
- postaveno na konfliktu Sabat vs. Kamarila, ale spíše na zdejší vs. přespolní

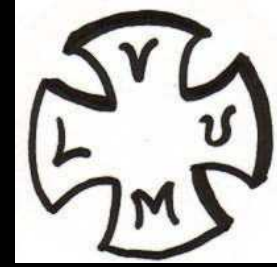


zatčení překupníků



pod Presencí

# VUML 5: Uzel



- duben 2005

- dokompletování pravidel pro mágy, pravidla pro lovce také zcela dle WoD a přidání přízraky (emoce)



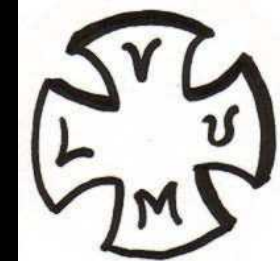
vražda



MMO-krysa



# VUML 5: Uzel



- upíři postaveni na vedlejší kolej a těžiště příběhu konflikt Technokracie vs. Tradice
- druhý nejlepší VUML s nejhojnější účastí, kde se podařilo propojit a zapojit všechny hráče

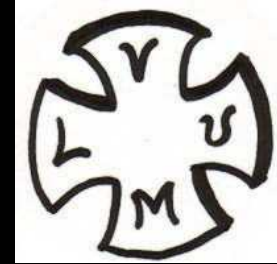


Syndikát kontra Verbena



akce darování krve

# VUML 5: Uzel



- začínají rozkoly uvnitř hráčské základny i u nově příchozích



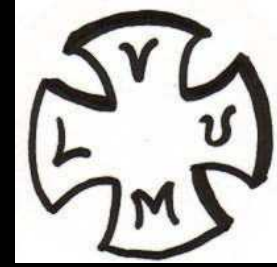
odstranění MMO



odstranění Fomora



# VUML 6: Králíček



- říjen 2005 (v pauze ČBbN)
- stránky: <http://vuml.wz.cz>
- absolutní zrušení jakoprostor, větší složitost stužkovací symboliky



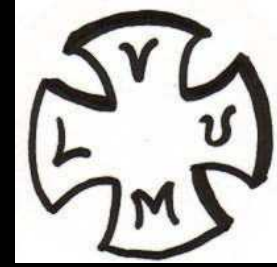
obsese krychlí



pátrací komando



# VUML 6: Králíček



- příběh nepostaven na konfliktu, ale na záhadě
- postupně se objevující hádanky ve formě básniček

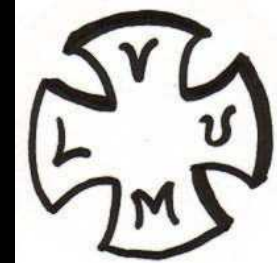


IterationX sebevraždí Fiannu



Nagah

# VUML 6: Králíček



- postupně se objevující psychické úchylky u různých postav a každý den jiné
- závěrečný ohňostroj

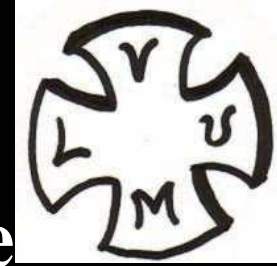


ohňostroj je skvělý

tanec sv. Víta



# VUML 6: Králíček



- vrchol VUMLu po všech stránkách, kdy se bavili úplně všichni
- velký počet ohlášených hráčů nenastoupil do hry



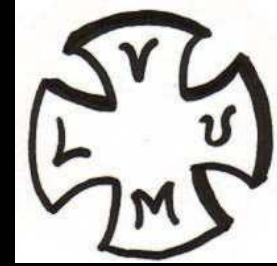
Bílý Králíček na lovu



paranoidní únosce



# VUML 7: Larva



- duben 2006 (v pauze Projektu Orpheus)
- přetvoření pravidel Changelingů

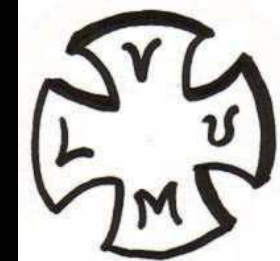


Lupus a štěně



mladá Corax

# VUML 7: Larva



- centrem opět záhada
- vnitroherní aktivity jako divadelní představení a kurzy sebeobrany



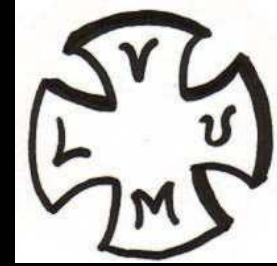
kurz sebeobrany



Velká Kola - představení



# VUML 7: Larva



- poslední VUML, na kterém se projevila únava hráčů a organizátora z dlouhodobých LARPů a jejich pokles pod únosnou hranici



stará vrána



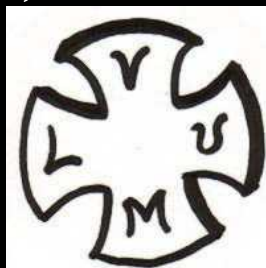
a tady mě to posedlo



# VUML - bilance

- + vytvořila se 3 roky trvající budějovická legenda, která pobavila a vyčerpala několik lidí

- + s vyj. úchylek, jako mumie, se podařilo do kompatibilního LARPU převést kompletní WoD



- + vytvořil se velmi komplexní pravidlový systém, který umožňuje velkou kombinovatelnost

- + fungující ekonomika a noviny

- přetrvávající rozfázovanost soubojů

- pravidla opravdu velmi komplexní

- nepodařilo se motivovat hráče k vytváření příběhu mezi hrami - pasivita

- nepodařilo se vyvážit odliv hráčů příchodem nových

# ČESKÉ BUDĚJOVICE



... dlouhodobě

# České Budějovice by Night

- podzim 2005
- organizace: Zbyněk „Gil-Galad“ Holub a kol.



Malkaviani se cvičí



jelen v pytli



# České Budějovice by Night

- hurá akce, které se podařilo na ČB sehnat nevídaných něco přes 40 hráčů
- po pražském vzoru šlo o dlouhodobý, permanentní upířský LARP se zapletením místních legend a místního prostředí



sváča na Caernu – GW a BG

# České Budějovice by Night

- organizátoři neznali svět WoD
- nevyváženost pravidel, která organizátoři nepsali a v kterých se neorientovali



duch vranky

# České Budějovice by Night

- problémy s komunikací s organizátory, dotváření pravidel za pochodu
- postupné odpadávání hráčů a organizátorů až vyznění do ztracena





# Projekt Orpheus

- časné jaro 2006
- organizace: Karel „Karlos“ Řezáč a kol.
- pokus o dlouhodobý LARP postavený na platformě VUMLu



darování krve

# Projekt Orpheus

- zaměřený na hraní obyčejných lidí ve WoD
- vražedný systém zlepšování postavy
- po ČBbN a pro neatraktivnost „normálů“ nenašel širší odezvu mezi potenciálními hráči krom tvrdého jádra VUMLu, na což nebyl stavěn



# Apokalypsa: Nový začátek

*... něco krátkého*

- Petr „Adelard“ Běhounek
- září 2007 – 0. ročník
- postapokalyptické sci-fi
- pravidlově vychází z Písku by Night
- snaha herně oddělit hráče od „airsoft’áků“
- přes několik porodních bolestí povedené
- plánovány další ročníky podporovány *Tempus Ludi*



# ČESKÉ BUDĚJOVICE



... 2 roky po té

# **(neo)VUML**

- **V**olné **U**niversitní sdružení hráčů (nejen) **M**ěstských **L**arpů
- původní organizátor se snažil věnovat experimentování na hranici LARPU, protože nemusel organizovat VUML
- bývalí hráči VUMLu organizují vlastní hry ze světa WoD založené na platformě VUMLu
- přepnutí z týdenních na víkendové akce
- snaha zapojit i lidi mimo ČB

# Stíny Českých Budějovic

- červenec 2006
- Ondřej „Worache“ Srb



pištěc Worache



nálet na Spektru





# Stíny Českých Budějovic

- skupina přízraků (Wraith) pátrající po záhadách stínového světa Českých Budějovic
- příběh upozadněn interakcí a vzájemným ovlivňováním postav



hádká ve Stínu

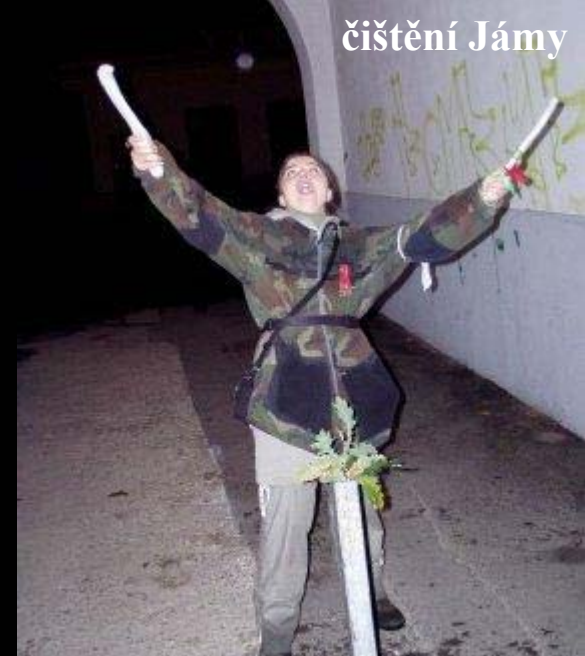


láska kvete i po smrti

# Rodina

- listopad 2006
- Simona „Momonka“ Poláková

BSD z Vídně  
tváří se ylidně



krocení Fenrira



GoF a GW

čištění Jámy



# Rodina

- první pokus o zapojení mimobudějovických hráčů a konfrontace VUMLovského systému s jinými tradicemi
- v původním záměru průzkum významu „rodina“ ve světě WoD vlkodlaků





# Mezi soumrakem a úsvitem

- leden 2007
- Ondřej „Worache“ Srb



# Mezi soumrakem a úsvitem

- klasická upírovina Kamarila vs. Sabat s okultní detektivní zápletkou



druhé přijetí



kořtování Brujaha



tvorba pouta



# Uno-Duo

- říjen 2007
- Lucie „Narmoria“ Kučerová

mladý mág a avatar Narmoria





# Uno-Duo

- v původním plánu několik minoritních okultních detektivních zápletek ústících do společného velkého finále spojeno s interakcí postav



troll a víla



pátrání mystiků

# Nováčkovské bilance

- ani jedna z těchto akcí se úplně nepovedla
- nebrán ohled na to, že pravidla VUMLu byla stavěna na týdenní akci
- překombinovatelnost zápletek až k nelogičnosti
- přespříliš košatý jazyk v informacích pro hráče
- předpoklad, že se některé věci nemohou stát
- spoléhání se na mimoherní mechanismy
- špatné využívání CP
- snaha „strhnout to sám“ a problémy s komunikací
- až chorobná posedlost ve využívání reality ČB

# Battle Royale Cz



- říjen 2006
- 2denní výchovný LARP na motivy Battle Royale
- motto: „Hráči mají problém s hraním charakteru v zátěžové situaci a s přijímáním smrti své postavy.“





# Battle Royale Cz



- vytvořit ideu třídy z náhodně vylosovaných charakterů (dle Nature & Demantor z WoD) a tyto hodit do hry o přežití
- kladen důraz na hraní role a tím vytvoření příběhu na úkor přežití postavy



ještě žijí

# Battle Royale Cz



- vražednější soubojový systém VUMLu
- do budoucna dlouhá doba na sžití virtuální třídy (vyžadující aktivitu potencionálních hráčů) a rozšíření na 5 dnů
- není čas a dostatek hráčů



vítězka

# Holičství

- říjen 2006
- iniciativa „tvrdého hráčského jádra“
- využít systém náhodného losování postav pro vytvoření virtuálních kadeřnic a virtuálního zákazníka





# Holičství

- výsledkem účes
- jen pro odvážné, co nevědí co s vlasy



# Tajemství

- listopad 2006
- víkendový experiment o jednom velkém tajemství s nádechem hororu na hranici LARPU bez pravidel
- na motivy muzikálu Tajemství D. Landy, místně upraveného
- nemohou ho hrát ti, kdo Tajemství viděli (a pochopili)



# Sedm



- květen 2007
- víkendový výchovný LARP-experiment skoro bez pravidel, předdefinované postavy, detektivka
- případné souboje řešeny divadelně, případný sex řešen přes „paci-paci“



Pýcha



paci-paci

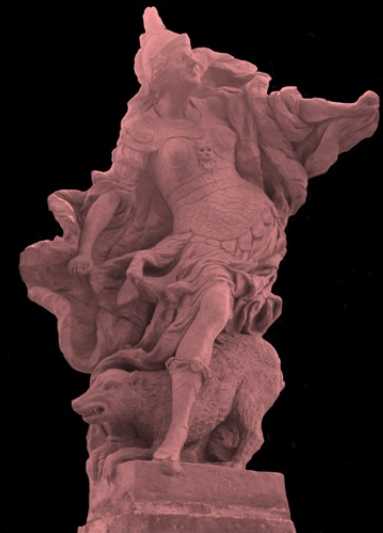
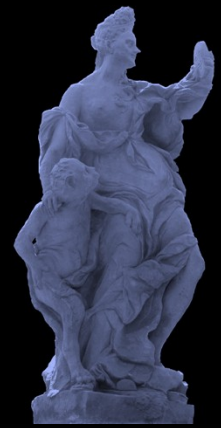


To je vražda...



# Sedm

- na motivy (původních) 7 smrtelných hříchů
- motto: „Jak moc dokáže hráč uzpůsobovat jednání své postavy dle vnějších vlivů?“



Hněv



Smilstvo

# Sedm

- každá ze 7 postav má 1 svůj smrtelný hřích, který jí našeptává (nikdy nikdo není sám)
- hříchy se obměňují náhodně (losem) v pravidelné sekvenci



Závist a Obžerství



Lakota



# Sedm

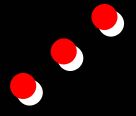
- u hráčů hříchů náročné na pojetí role a na hru s informacemi
- do budoucna vylepšení střídání hříchů (půlden, neopakování)







**a našeheldanou (snad)**



**Děkuji za pozornost**