MANIFEST 2006

WTF?

- Manifestos years 1999-2001
- Snaha o specifikaci „jistého“ druhu her
- Zprůhlednění akce pro účastníky
- Moorcon 2006
- Výsledek: 6 společných bodů

Klíčové body

1. Každý účastník má vlastní roli
2. Hráč neztvárňuje sám sebe
3. Cíle postavy jsou oddělené od cílů hráče
4. Kostým neznamená roli
5. Organizátor do hry v jejím průběhu nezasahuje přímo
6. Všichni zúčastnění nesou zodpovědnost za hru

1. Každý účastník má vlastní roli

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

2. Hráč neztvárňuje sám sebe

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

3. Cíle postavy jsou oddělené od cílů hráče

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

4. Kostým neznamená roli

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

5. Organizátor do hry v jejím průběhu nezasahuje přímo

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

6. Všichni zúčastnění nesou zodpovědnost za hru

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

Úmluva M6

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

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

Lidé za M6

- T. Divecký, *Vertol*
- P. Hamřík, *Lorgan*
- K. Holendová, *Morgain*
- J. Jevická, *Lorelei*
- T. Kopeček, *Permoník*
- J. Lednický, *Dacelo*
- P. Lukačovičová, *Reinita*
- *D. Maleček, Ambeřan*
- A. Miklasová, *Ester*
- P. Müller, *Afri*
- S. Poláková, *Momonka*
- P. Pouchlý, *Jezevec*
- F. Špoutil, *Fjertil*
- L. Veselý, *Ismael*
- J. Zlatohlávek, *Gekon*

M6 Larpy

- *Hrana*, 2007, Brno, Court of Moravia
- *Klub sebevrahů*, 2007, Court of Moravia
- *Kořist*, 2007, Court of Moravia
- *Pandora–IX*, 2007, Brno, Veselý Kopeček
- *Piráti*, 2007, Fraška Organizatóres
- *Půlnoční cirkus*, 2007, Praha, Prague by Night
- *Seance*, 2007, Court of Moravia
- *Sestup*, 2007, Court of Moravia
- *Stezky krve: Melodie noci*, 2007, Brno, Ester, Morgain, Smejko, Jopca, Jezevec
- *Taneční škola Isis*, 2007, Přerov, No Happyend Team

Zhodnocení dvou let

- Diskuze
- Celkem 10 larpů (+ reprízy)
- Nejistota v reprezentaci některých bodů
- Je M6 opravdu vnímán jako nějaký ukazatel?

  Případně čeho?
- Rozšíření mimo signatáře
- Bod 6, úmluva a hráči

www.m6.cz