

# *Narativizmus v larpu*

*Fingalen, Permon*



# *GNS – krátký přehled*

- nutnost teorie RPG
- Forge
- GNS – velmi hrubý obraz
  - módy
    - vyhrávačství
    - simulacionismus
    - narativismus
  - postoj
    - herec
    - autor
    - režisér

# *GNS a larp*

- v některých aspektech nevyhovující
- náhradní modely (3-way model, big model, ...)
- přechod ze simulacionizmu na imerzi
- orientace her
- narativizmus zůstává nevyužitý
  - nejsou hráči?
  - nejsou organizátoři?
  - nejsou mechaniky?

# *Narativizmus*

- komplexní/zajímavý příběh vs. Primitivismy
  - premisa
  - IC/OOC
  - metagame
  - narativní pravomoci
  - scény vs. konflikty
  - konec hry, uzavření konfliktů
  - omezující přístupy (fateplay)
- 
-

# *Směr praxe*



# *Dědeček umírá*

- cíle
    - omezení naračnických pravomocí
    - formalizace domén naračnických práv
    - hodnocení přínosu hráče
  - prostředky
    - nepřetržitá scéna
    - nevýznamná tvorba postavy (motivace, char. rys)
    - karetní systém (předmět, vzpomínka, kontakt, událost)
    - Žetony
  - výsledky (pas. motivace, kodex reality, dramaturgie, premisa, žetony)
- 
-

# Kukaččí hnízdo

- cíle
    - dynamický vývoj postav
    - iniciace konce hry
    - dopředné plánování scén
    - Oddělení scéna/metagame
  - prostředky
    - linearizovaná progrese postav
    - metagame role (konflikt, rozhodnutí, frame)
  - výsledky
    - neomezená práva
    - Spotlight / vyváženost
- 
-

# Wild west

- cíle
    - fokus mimo hráčské postavy
    - deprotagonizace příběhu
  - prostředky
    - aspekty (morálka, kořeny, zločinnost)
    - násobná modifikace scény
    - změny postav
    - časové odstupy
  - výsledky
    - působení na protagonistu
    - strnulost
- 
-



# *Praktické využití*

- rozložení do větších časových úseků
- doplňková mechanika pro „hluché“ části
- problémy s konzistencí SIS
- transparence „pravda“ vs. „realita“

