



Představení systému PRAVDA

LARP na pomezí tažení, světa a teambuildingu



Osnova

- My
- Vy
- Celkový pohled na Pravdu
- Systém hry podrobněji
- Tvorba questů
- Praktický příklad (workshop)
- Otázky a odpovědi



Celkový pohled na Pravdu

- Zaměření a styl hry
- Pestrost prožitků
- Funkční, jednoduchý systém pravidel
- Výborní, zkušení organizátoři
- Iluze světa

Podrobněji – Kořeny

- Vznik
 - Gawain – tažení
 - 1998 Králíček
 - 2001-2008 Gendrim a Vlček
- Organizačně
- Herní prostor



Podrobněji – Styl hry

- Naše cíle
 - Herní motivace
 - Maximum prožitků za daný čas
 - Vstřícná hra, vstřícné jednání
- Setkání -> quest
- Příběh
- Těžiště hry
- Svět Pravdy
- Kouzla
 - 23 přesně definovaných kouzel
 - Veřejná x tajná
 - Systém úrovní



Podrobněji – Principy 1/4

Herní model

- Model Skorosvět
 - Název a podoba modelu
 - Výhody
 - Zlaté pravidlo času

Žádné trvání herní činnosti nesmí být podmíněno časem reálným.



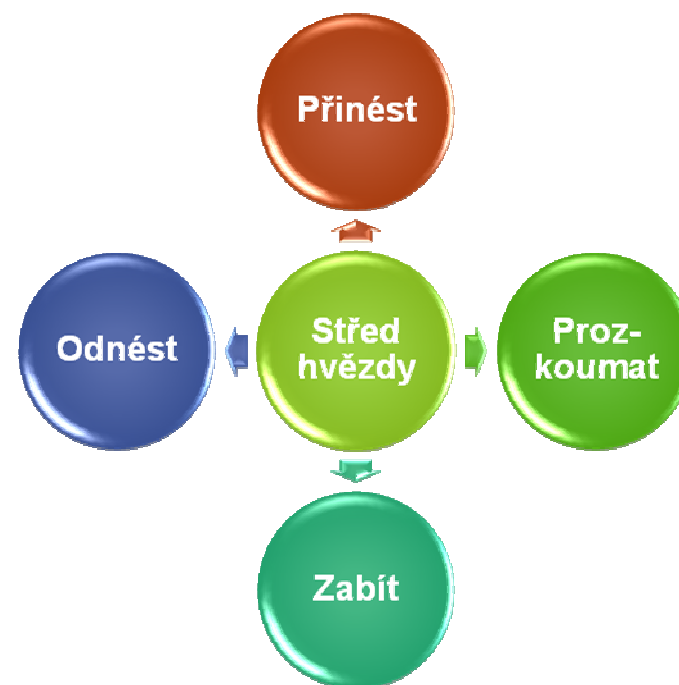
Podrobněji – Principy 2/4

Hráči vs. organizátoři

- Hráči konfrontováni výlučně s organizátory na setkáních
- Hráč
 - hrdina se chce rozvíjet a vyhrát
- Organizátor
 - chce pobavit sebe i hráče
 - chce dobře zahrát roli (jednu z mnoha -> může prohrát)
- Výhody
 - Žádné hádky
 - Málo krve
 - Bez podvádění (neochuzují se o zážitky)
 - Zpětná vazba od organizátora po setkání

Podrobněji – Principy 3/4 Herní setkání

- Herní setkání
 - Co to je
 - Koncepce
 - Neduhy



Podrobněji – Principy 4/4

Interakce hráčů

- Izolované družinky
 - vnitřní interakce (hraní rolí)
- Svět
 - Spolupráce při velkých cílech
 - Společné rozplétání hlavního příběhu
- Mezi družinkami i jednotlivci
 - Mluvení a rady
 - Obchodování
 - Výměna herních předmětů
 - X nebojují spolu = nenulový součet (dostatek připravené zábavy od org.)
- Vyzkoušeli jsme player vs player
 - Hráči naštvaní, že umírají
 - Vznikla nejsilnější družina, jejíž síla ještě rostla.
 - Hráči nestíhali připravenou hru



Podrobněji – Povolání

- Povolání
 - Válečník, Kouzelník, Zloděj, Léčitel
 - Smysl
 - Schopnosti
- Rozvoj
 - Vyšší povolání
 - Rozdělení schopností
 - Nové společné prvky
- Cechy



Podrobněji – Herní informace

- Dobrá informační provázanost
 - Scénář (legendy, pozadí) a hráčův prožitek
 - Iluze světa fungujícího nezávisle na hráči
 - Motivace hráče
- Informace herní x neherní
- Herní informace:
 - Dějové
 - Bonusové
 - Tajné
- Tvůrce a org. ví vše; hráč alespoň vše podstatné
- Nedostatek -> hráč se ztrácí v ději ->
 - Málo zážitků
 - Frustrace a odcizení
 - Negativní hodnocení hry
- Dávat správné, včas, vhodným způsobem
- Informace hráčům tlačit (pozor na okatost)
- Mazákům napověz, prvohráče trkej!

Podrobněji – Obohacující prvky

- Noční questy
 - Prožitkové akce
 - Důraz na atmosféru
 - Společné cíle
- Prvky světa
 - Řemesla
 - Bylinky a jídlo
 - Stálé herní lokace
 - Knihovna
 - Hrdinské body





Podrobněji – Obohacující prvky

- Hříčky a teambuildingové aktivity
 - Zpestření od běžných setkání
 - I zdržování, při kterém se hráč baví
 - Užítí
 - Herně motivované
 - Popsané ve scénáři
 - Logicky zasazené
 - Prožitek
 - Opuštění hraných rolí -> prohloubení reálného prožitku
 - Využití reálných dovedností
 - Týmová spolupráce
 - Budování důvěrných vztahů
 - Vyzkoušení nového
 - Jedinečnost a důležitost jednotlivých členů

Podrobněji – Org. zlepšováky

- Mapa
- Brífing
 - Organizátorů
 - Hráčů
- Harmonogram





Tvorba questů

- Základy přemýšlení a rozvrhnutí questu
- Cíl a motivace jednotlivých linií, dějové / příběhové informace
- Hrubý pavouk
- Zážitky
- Detailní pavouk
- Papírovky
- Informační provázanost
- Zdroje
- Korektura
- Sepsání scénáře ze všech questů
- Řízení



Tvorba questů – Základní rozvrhnutí

- Základy přemýšlení a rozvrhnutí questu
 - „Jenom psaním se něco napíše!“
 - Tvoří různí lidé
 - Výpočet



Tvorba questů – Cíl a motivace

- Quest má cíl
 - dějovou informaci
 - dějový artefakt
 - vlastní prospěch
 - bonusovou (užitečnou) informaci
 - artefakt
 - poklad
 - netradiční zážitek
- Cíl = odměna = motivace



Tvorba questů – Hrubý pavouk

- Hlavní příběh a vedlejší děje
 - Dějové informace
 - Místa a nestvůry
- Křížová setkání
 - Společná setkání různých linií
 - Výběr pro hráče
 - Pestrost pro organizátory

Tvorba questů – Zážitky

- Aby si vaši hru pamatovali.
- Hluboká emoce je nejlepší způsob zápisu do dlouhodobé paměti
- Příklady dle prožité emoce:
 - Úspěch
 - Smích
 - Přátelství a láska
 - Strach
 - Smutek
 - Nenávist
 - Moc
 - Uznání
- Pečlivě rozvrhněte, střidejte a nechávejte doznít
- Užívejte zpětnou vazbu
- Hluboký prožitek boří hranici mezi rolí a skutečnou osobností (odkrývá se reálné Já)





Tvorba questů – Detailní pavouk

- Jednotlivá setkání pospojovaná informačními liniemi
- Ke každému setkání přiřaďte:
 - co zde hráči obdrží (jen herní předměty, poklady sem nepište)
 - za co to obdrží
 - jakou informaci dostanou
 - co sem mají přinést / co udělat, aby došlo k cílové události
 - jméno výrazné CP/nestvůry
 - jestli je to papírovka (P), nebo setkání
 - počet nutných organizátorů na toto setkání

Tvorba questů – Papírovky

- Papírová setkání
 - Princip
 - Funkce
 - Povzbuzují ke hraní si
 - Umí nahradit organizátory
 - Hlídá poklady
 - Funguje jako rozcestník
 - Poskytuje informaci
 - Přijímá předměty a vydává jiné
 - Simuluje imaginární terén
 - Nalézací x navazovací





Tvorba questů

Informační provázanost

- Questy se musí informačně i dějově prolínat
- Využijte křížových setkání = informační uzly
- Tvůrce na pochůzkách – info postava (upovídaný šotek, přihlouplý Jindra)
- Důležitou informaci ztrojte – hráč na ni MUSÍ narazit
- Info se týkají artefaktů, pokladů a postav v dalším ději
- O čem jsou:
 - že existuje
 - kde je
 - způsob zranitelnosti
 - pravé jméno
 - vtip
 - že něco ví nebo má
 - historie, příběh
 - čím se živí, zvláštnosti a tak dále (použitelné!)
- Hráče baví, když získání něčeho zaslouží (spletitá cesta)
- Provažte herní info s questy dalších dní
 - Vyberte některé info a zasadte je do předcházejících questů



Tvorba questů – Zdroje

- Organizátoři
 - Role
 - Zkušenost
 - Počet
- Vybavení
 - Kostým
 - Pomůcky
 - Papírovky
 - Poklady a artefakty
- Terén



Tvorba questů – Korektura

- Nechat odležet
- Přepracovat
- Oponentura



Tvorba questů – Scénář

- Soubor jednotlivých questů (různých autorů)
- Tvoří jeden člověk
 - Má přehled
 - Zajišťuje tisk a distribuci organizátorům
- Scénář:
 - Popisuje jednotlivé herní dny, questy, linie, setkání
 - Obsahuje informační provázanost
 - Shrnuje informace detailního pavouka
 - Je kuchařkou při organizaci od tvůrce po řadové organizátory
 - Podrobně se probírá na org. brífingu a rozdělování rolí
 - Je základním vybavením každého organizátora
 - Hráčům se může zpřístupnit po akci

Tvorba questů – Řízení

- Rozdělit role
- Rozmístit orgy do terénu
- Kontrola vybavení
- Řešit a motivovat





Praktický příklad (workshop)

- Společné načrtnutí questu (ovečka)



Prostor pro dotazy

DĚKUJEME ZA POZORNOST

VLCOUN@CENTRUM.CZ

GENDRIM@CENTRUM.CZ