



ZPRÁVA 2015

ROLLING, SPOLEK PRO ROZVOJ ZÁŽITKOVÝCH VZDĚLÁVACÍCH HER



Palackého třída 2020
530 02 Pardubice
IČ 02296802
Bankovní spojení: 2300500209/2010
www.rolling.cz

Úvodem

Vážený čtenáři,

před tebou leží shrnující zpráva o tom, co jsme dělali v roce 2015. Prvně zde nalezneš přehled uskutečněných akcí, poté krátké slovo o našem hospodaření a jeho principech a na závěr i rozloučení a plány do dalšího roku.

Na začátek si ale dovolíme jedno poděkování: děkujeme všem těm, kteří nám pomáhají. Desítkám lidí, kteří šijí, vyřezují maily, hrají krátkodobé postavy, řídí auta, nosí vodu, krájí mrkev... díky moc. Fungujeme jen díky vám.

PROJEKTY 2015

LEGIE: SIBIŘSKÝ PŘÍBĚH

V roce 2015 jsme zorganizovali čtyři běhy Legie: Sibiřský příběh - v únoru tzv. mrazivý běh, v březnu tři běžné běhy. V prosinci 2014 předcházely první dva běhy.

Na přípravě Legií jsme začali pracovat v říjnu 2013. V kreativním týmu bylo celkem šest lidí - David, Eva, Lucka, Peldric, Madla a Vórima. Krátce v týmu působil i Zak. Eva se navíc věnovala kostýmům. Kreativní schůzky probíhaly každý týden.

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.



Místo	Rabštejn nad Střelou
Délka	37 hodin + 8 hodin předherní přípravy
Počet hráčů	54 na hru
Počet běhů	4
Účastnický poplatek	od 2 800 Kč + slevy
Web	legie.rolling.cz legion.rolling.cz

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 skupinovějšími 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

Autoři

Adam Pešta (šéf produkce)
David František Wagner (šéf příběhového týmu)
Eva Mlejnková (postavy, děj, šéf kostýmů)
Madla Urbanová (postavy, děj)
Ondřej Hartvich (rekvizity a děj)
Lucie Chlumská (postavy, kreativa)
Petr Urban (děj, postavy)
Hana Maturová (komunikace)
Hana Lauerová (komunikace)
Jakub Philip (komunikace)
Milan Korba (web)
Jan Mála (grafika)
Ondra Pěnička (promofotky, produkce)
Lukáš Makovička (promofotky)
Ondřej Petrášek (rešerše)
Jitka Pešková (rešerše)
Ondřej Benda (produkce)
Václav Průša (rekvizity)

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. 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 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 reflexi neprošli, jsme na druhém běhu reflexi dotáhli a zároveň jí 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).

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 Peldric, Lucka, David a Madla, paralelně se řešily rekvizity (pod vedením Vórimy) a kostýmy (pod vedením Evy). Pro distribuci materiálů hráčům jsme využívali larportal, který nám umožňoval aktualizovat dokumenty, aniž bychom je museli znovu zasílat hráčům.

V prosinci 2014 proběhly první dva běhy Legií, po kterých jsme spustili přihlašování na další běhy na únor a březen 2015. V lednu 2015 nás pak čekalo rozdělování postav, které probíhá "dvoukolově" - nejprve na základě vyplněného dotazníku nabízíme tři volby postav, poté na základě odpovědí děláme konečné rozdělení postav. Před novými běhy 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 Hvoždany, kde jsme zejména z ekonomických důvodů nemohli nadále zůstat. Další čtyři běhy tak proběhly v Hrádku u Rabštejna nad Střelou.

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 třikrát. Se současnou podobou jsme spokojeni, byť benzín stále činí významnou položku rozpočtu.



Palackého třída 2020
530 02 Pardubice
IČ 02296802
Bankovní spojení: 2300500209/2010
www.rolling.cz

Těžkosti provázely i dodávání kostýmů. Největším problémem zde je nutnost všechny kostýmy vzhledem k podmínkám po každém běhu prát, vyspravovat a často i přešívát 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, zkontrolovat, 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.

Problém, který jsme nakonec museli přijmout jako fakt, je stále to, že organizační zázemí a ubytování hráčů je v jiné vesnici. To sebou přináší řadu problémů, ale z hlediska držení průběžných nákladů v přijatelných mezích je to nutné rozhodnutí.

Co říct na závěr? Na Legie jsme hrdí. Stále je to adrenalin, ale máme pocit, že se ta hra povedla. 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. Protože je o hru stále zájem, chceme ji uvádět dále a připravujeme se na to i personálně - stále zacvičujeme nové lidi na klíčové posty, stále řešíme drobné nové detaily ve hře.

KVEST

Myšlenka Kvestu byla jednoduchá. Po všech velmi seriózních larpech nabídnout odlehčenou, nostalgickou zábavu přesně na víkend, s co nejnižším vstupním prahem: buď si přivezete kostým vlastní a platíte 650,-, nebo si půjčíte od nás a platíte tisíc korun. Za víkend pohodlné a bez řešení.

Původně jsme si říkali, že uděláme jeden, možná dva běhy, zasmějeme se a půjdeme od toho pryč.

Pak přišlo přihlašování a během dvou týdnů se naplnily běhy čtyři a my se rozhodli výzvu přijmout. Výhled byl ten, že to může s financováním akce jen pomoci. Výhled se ukázal nepravdivý - ale to předbýváme.

První jiskra akce přišla na svět už v létě 2013, kdy jsme v určitém zoufalství řešili, že nám hráči na De la Bête stále instinktivně okrádají cizí postavy o zbraně a zaměřují se přes drama hry na to, aby získali nějaké herní výhody. Z žertu jsme začali mluvit o možnosti posadit do města kováře, který by vše za jeden stříbrný vykupoval a rozdával lidem zkušáky.

O rok později v létě 2014 jsme se po pár setkáních s přáteli na téma "jaký typ hry by vás potěšil" dostali k tomu, že nám chybí družinovka. Pak už to šlo dohromady velmi snadno a brzy se mohly brány Nejtemnějšího sklepa otevřít bohatýrům širé Rusi, princům z Růže, nejpodivnějším lovcům čarodějnic, co je svět viděl, cirkusu principála Merkuriona,

Kvest

Místo	Rabštejn nad Střelou
Délka	24 hodin
Počet hráčů	47 na hru
Počet běhů	4
Účastnický poplatek	od 650 Kč
Web	kvest.cz - začal sloužit účelům série malých bitev larpovadabase.cz/larp/kvest/755

Autoři

Adam Pešta (produkce)
David František Wagner (design)
Eva Mlejnková (kostýmy)
Jan Staněk (produkce)
Ondřej Benda (produkce)
Václav Štefan (design, internety)

Hra proběhla jen díky udatné práci Černozuba, Mustafy, Neriona, Pepy Hlavinky a desítek dalších představitelů vedlejších rolí, kuchařů, hospodských a pomahačů

loupežníkům českých hvozdů i dobrodruhům, veteránům mnoha dračích doupat. Jednoduchý design založený na střídání společenského a soutěživého času ve městě a naopak dobrodružství mimo město, chuť místy ironicky, místy nostalgicky využít všechny klišé příběhová i gamedesignová a jasné cílení na “budeme den dělat legraci a pobavíme se, nic víc”. Tato stránka hry v sobě měla zakomponované mnohé problémy. Logistické svízele při střídání skupin na lokacích, nevyrovnaně fungující systém kupovaných nápověd a posílení skupiny, neuhlídatelný konec hry, který se pohyboval v rozmezí přijatelných 21:30 a naprosto nepřijatelných 01:00, patří mezi ty největší. Přesto se povedlo dle hodnocení hráčů cíl splnit: víkend byl naplněn, nostalgje podrážděna, legrace proběhla.

Složitější byla situace personální. Čtyři běhy byly na zajištění dostatečného počtu představitelů klíčových cizích postav dost hraniční a byla to nesmírná obětavost, která umožnila, aby všechno proběhlo. Zajímavé zde byly konverze “hráč =>CP”, které byly poměrně časté. Problém pak nebyl ani tak v hrubém počtu CP: v absolutních číslech by to nebyl zásadní problém. Někde ovšem “přebývaly”, jinde chyběly a v kombinaci s tím, že místy byly třeba poměrně specifické dovednosti...občas jsme se zapotili. Byť vše stále ještě v pořádku a s malou rezervou.

Co ale rozhodlo o tom, že Kvest nebudeme dále pořádat, byly problémy realizační. Dva klíčové faktory, které se sešly, byla přílišně podstřelená cena (která jen velmi omezeně vedla k vyšší účasti - v namátkových testech se ukázalo, že účastníkům už bylo jedno, jestli dají 1 000,- nebo 1 200,- za víkend a hra byla plnější, než jsme chtěli) a řádově vyšší amortizace. Běžně rozpočtujeme amortizaci materiálu 10%, u Kvestu jsme se u jednotlivých běhů dostali na náklady 20-30%. Zbraně rozbité v boji a hlavně mimo něj, ztráty, poškození kostýmů, které znamenaly přešívání a kompletní změny...

Do budoucna je zde klíčovou otázkou jaký zvolit přístup:

A) rozpočítat tyto náklady v plné výši do běžného rozpočtu hry a zatížení tak rozložit na všechny.

B) udržet ceny spíše nižší (a nerozpočtovat náklady na zničené věci na všechny) a výrazně víc vymáhat náklady po hráči, kterému byla věc zapůjčena. V prostředí larpu se jedná ale o věc přirozeně složitou - o věc vás může někdo připravit, někomu ji půjčíte, poškození věci způsobí jiný hráč, který se ale ke škodě nebude znát atd. atd.

Po všech nových kalkulacích jsme došli k tomu, že abychom hru formátu Kvestu mohli dělat udržitelně a neztrátově, museli bychom za ní žádat přibližně o 400,- na účastníka víc. A to považujeme (přesto, že máme sami dost nápadů jak navázat a co dělat jinak, lépe a kam hru posunout) za rozpětí, kam se nechceme za den hry (byť se zapůjčeným kostýmem) dostat.



Palackého třída 2020
530 02 Pardubice
IČ 02296802
Bankovní spojení: 2300500209/2010
www.rolling.cz

Situace se může změnit a může se stát, že najdeme triky jak provozní náklady úplně snížit či nějaký zázračný zdroj financování. Do té doby ale budeme nostalgicky vzpomínat na nostalgickou vzpomínku, kterou pro nás Kvest byl.

Za zpěvu "I need a hero", samozřejmě.

ORLOV

V roce 2015 jsme také při dvou příležitostech uvedli náš starší komorní larp Orlov. Jedná se o sci-fi hru odehrávající se na můstku vesmírné lodi, která kombinuje klasické larpové mechaniky s kooperativní videohrou.

Na jaře jsme Orlov jednou uvedli v soukromém běhu na přání. Tento koncept byl pro nás nový a brali jsme to jako experiment. Hra proběhla v objektu firmy, jejíž zaměstnanci si nás objednali. Přestože hráči byli s průběhem spokojeni, pro nás se tento způsob uvádění ukázal jako neprůchozí. Transport rekvizit, příprava hry a následný odvoz zabral více času než samotná hra; materiál potřebný na hru zcela zaplní jedno osobní auto. Elektronika a jiné vybavení navíc transportem velmi trpí. Pokud by se měl Orlov znovu uvádět na objednávku, muselo by se jednat minimálně o dvoudenní sérii uvedení na jednom místě nebo uvedení za rozumný obnos peněz. Z toho důvodu uvažujeme o rozšíření o další epizody, které by mohli zájemci hrát postupně celý víkend.



Délka	4 hodiny
Počet hráčů	7 na hru
Web	orlov.cz
Autoři	
	Adam Pešta (produkce)
	David František Wagner (design)
	Eva Mlejnková (kostýmy)
	Jakub Janovský (design, technika)
	Lukáš Vaculčík (produkce)
	Václav Štefan (produkce, internety)
	Václav Krejčí (výroba)

Druhé letošní uvedení proběhlo na pardubickém Gameconu. Na této akci jsme byli s Orlovem podruhé, její cílová skupina nám velmi vyhovuje a Orlov se zde setkal s velmi pozitivními ohlasy hráčů. Stejně jako loni jsme letos uvedli asi deset běhů. Bohužel ani zisk z této akce nenaplnil naše očekávání, kvůli nedorozuměním s organizátory Gameconu na platebním modelu. Tím se dostáváme k finanční stránce věci.

Zatímco původní investice do Orlova v řádech desítek tisíc (výroba křesel, nákup elektroniky, výroba kostýmů) se nám stále nevrátila, překvapila nás vysoká amortizace vybavení. Z třech nakoupených tabletů je v bezproblémovém stavu jeden, museli jsme nahrazovat kabeláž a křesla potřebují kompletní opravu. Zároveň, protože je uvádění několika běhů Orlova za sebou poměrně náročné, chceme vyplácet alespoň symbolickou odměnu uvaděčům a transport také není zdarma.

To všechno znamená, že pokud má Orlov pokračovat, potřebujeme najít akci, na které nám vyjdou 100% vstříc a kde bude možno Orlov opakovaně uvést s finančním ziskem. Hodně by pomohl i sponzorský dar ve formě výpočetní techniky, která na Orlovu trvale chybí



Palackého třída 2020
530 02 Pardubice
IČ 02296802
Bankovní spojení: 2300500209/2010
www.rolling.cz

(doposud jsme nahrazovali půjčenými osobními počítači uvadečů, což je dlouhodobě neudržitelné). Druhou, ideální možností by pro nás bylo získat prostor, kde by se Orlov dal instalovat trvale.

Z dlouhodobého pohledu je pak nutné zcela nahradit programové jádro hry. I přes těžké omdování, přeprogramování a různé triky se skripty je pro hru v kvalitě jakou bychom chtěli dělat těžce nedostatečné.

Pokud se povede tyto obtíže překonat, budeme rádi dále Orlov uvádět a pracovat na něm jako na konceptu dále. Pokud ne, budeme ho vnímat jako zajímavý ztrátový experiment a posuneme se dál. Ze světa Orlova pak pro rok 2016 připravujeme hru Kolonie.

LIVE ACTION PRIDE 2015

Druhý rok spolupráce s Prague Pride se nesl ve znamení usazování a konceptu festivalu a navazování další spolupráce. Uvedli jsme jak komorní larp, tak poprvé i panelovou diskuzi na téma "Queer a larp" (reportáž Anny Vanclové z ní je tady <http://www.larp.cz/?q=en/clanek/9201/lgbt-a-larp>). Akcemi prošlo celkem něco kolem 150 účastníků, což je o něco méně než loni, ale souvisí to také s cíleně skromnější a lépe zaměřenou nabídkou festivalu.

Čeho si vážíme velmi je výborná spolupráce jak přímo s organizátory Prague Pride, tak s lidmi z Hraj Larp, kteří nám s přípravou velmi pomohli. Z našeho pohledu se tak potvrzuje neustálá nutnost a výhodnost kooperace mezi organizátory her. Festival měl i pozitivní ohlas mezi návštěvníky: opět se povedlo přivést lidi k larpu, povedlo se i nastolit relevantní diskuzi v pro autory na první pohled okrajových otázkách. Problematika genderu a sexuální orientace se pak stává do budoucna o dost zajímavější i proto, že se Česká republika otevírá larpovému světu a řada samozřejmých "takhle se to prostě dělá" pravidel je konfrontována s tím, že jinde se to tak dělat vůbec nemusí.



Místo	Praha
Délka	7 dní
Počet hráčů	150
Web	larp.praguepride.cz

Autoři

Václav Štefan (koordinace, produkce)
Adam Pešta (produkce)
David František Wagner (dramaturgie)
Lucie Chlumská (dramaturgie)

CAVE CANEM

Cave Canem byla novou velkou hrou Rollingu pro rok 2015. Odehrály se dva běhy na konci srpna. Volně navazovala na předchozí hry z Ardávie, které dělal David s jinými týmy (z předchozích Ardávií si brala částečně mytologii a uspořádání světa).

Na přípravě Cave Canem jsme začali pracovat v říjnu 2014. V kreativním týmu byli původně David, Lucka, Eva, Čestmír, Katka a Nikola (který působil v týmu jen krátce). Později se tým rozšířil o Jeníka, Gavroche a Mortanora. Kromě toho na přípravě hry spolupracovala i Katka Hanušová (hudba) a Eliška Černá (tanec).

Realizaci vedl Adam s podporou Honzy, Orza a Kly. Eva měla s podporou Čestmíra (který se staral i o grafiku) na starosti přípravu kostýmů. Kreativní schůzky probíhaly každý týden.

Od října do prosince 2014 jsme se věnovali ujasnění základní vize hry a vymýšlení základních skupin. Cave Canem mělo být žánrově balkánskou pohádkou, ale bez jednoho jednotícího motivu. Hra se od počátku

profilovala jako výrazně skupinová - každá skupina měla poskytovat jiný druh zážitku, skupiny měly jiné zvyky, jiné legendy a jiné ladění. Tvrz měla být epická jako ruské byliny, Vesnice pohádková, Kočovníci dobrodružní a roztančení, Kovárna hororová, Les nelidský a tajemný. Hra měla ambici více využívat jako výrazový prostředek tanec a hudbu (zejména ve vesnici a u kočovníků, ve specifické podobě i v Lese). Klíčové také bylo rozhodnutí, že akce se budou moci zúčastnit i malé děti (4-10 let) společně se svými rodiči, kteří hráli ve vesnici, ale o děti se zároveň starala i "hodná teta", aby si rodiče mohli zahrát.

Od ledna 2015 se poté pracovalo na jednotlivých postavách a zápletkách. 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



Místo	okolí zříceniny Ronovec
Délka	středa večer až sobota večer
Počet hráčů	90 na běh
Počet běhů	2
Účastnický poplatek	od 1250 Kč
Web	cavecanem.rolling.cz

společné schůzce diskusí a změnami). Postavy měly být ale od počátku pohádkově jednoduché, zvraty v příběhu se měly přenést na sudby (v podstatě dramatické pokyny). Na základě zpětných vazeb od hráčů jsme se rozhodli přihlašování realizovat až v červnu 2015, což se ukázalo jako špatná volba. Ani po prvním intervalu nebylo jisté, že běhy naplníme a vypadalo to, že třičtvrtě roku práce bude zbytečná investice. Navíc byla cena koncipována na to, že musí proběhnout dva běhy nebo nic - nízkou cenou jsme se také snažili vyjít vstříc požadavkům hráčů. Nakonec jsme po druhém intervalu běhy z větší části naplnili a na začátku července tak padlo rozhodnutí, že hra skutečně bude.

V té době již probíhalo psaní jednotlivých postav, ale větší část dokončovacích prací byla naplánována na červenec a srpen. V té době nás začaly provázet nejrůznější komplikace, a to na všech stranách. Klíčové bylo, že z nejrůznějších osobních důvodů odpadla výrazná část kreativního týmu: poslední měsíc se pak nesl ve znamení šíleného sprintu dopisování a zároveň příprav v počtu

třetinovém oproti plánu. Realizace se potýkala s důsledky dlouhodobého sucha, kdy se několikrát muselo měnit rozložení táborů skupin na území. Týden před akcí to vypadalo, že se vyhlásí zákaz vstupu do lesů, aby pak přišly v době příprav na místě silné deště, které stavbu lokací opět zkomplikovaly. V této chvíli nás také výrazně dohnaly základní principy nízkých cen a rezerv: i když by bylo ideální vzhledem ke všem faktorům realizaci hry například v červenci odložit, znamenalo by to takový finanční zásah vzhledem k investovaným prostředkům, že by okamžitě ukončil jakoukoliv činnost.

Hra nakonec díky podpoře mnoha lidí skutečně proběhla, spousta věcí se musela řešit za pochodu, což se negativně promítlo i do hry samotné. Výraznou komplikací zde bylo i do velké míry experimentální zaměření řady herních skupin: děti ve vesnici, Kovárna jako celek, lesní extrémní nastavení genderu, taneční a hudební kočovníci a vyhraněná tvrz. Dobrou

Autoři

Adam Pešta (produkce)
David František Wagner (příběh a mechanismy)
David Michálek (příběh, grafika)
David Wanka (produkce)
Eliška Černá (tanec)
Eva Mlejnková (příběh, kostýmy)
Jan Rmoutil (příběh a administrativa)
Jan Staněk (produkce)
Jan Winkelhofer (příběhy)
Katka Hanušová (hudba)
Katka Soudková (příběhy a postavy)
Klára Skokanová (tvorba rekvizit, účetnictví)
Lucie Chlumská (příběh a postavy)
Ondřej Benda (produkce)
Petr Novotný (příběh)
Václav Štefan (vedení CP, internety)



Palackého třída 2020
530 02 Pardubice
IČ 02296802
Bankovní spojení: 2300500209/2010
www.rolling.cz

zprávou však je to, že se nám povedlo zajistit zásadní data ze všech experimentů a víme jak jednotlivé skupiny prezentovat a poupravit tak, abychom byli zcela spokojeni.

V tuto chvíli probíhá Cave Canem rozsáhlou revizí, do kreativního týmu přibyly nové posily (Neji, Liška). Další uvedení hry by mělo proběhnout v srpnu 2016, přihlašování se spustí tentokrát s dostatečným časovým předstihem již v únoru 2016. Hře stále velmi věříme a myslíme si, že s dobrou přípravou může udělat ještě mnoho radosti.

DE LA BÊTE

Autoři: Adam Pešta (šéf produkce); David František Wagner (šéf příběhového týmu); Kamil Buchtík, Ondřej Hartvich, Lucie Chlumská, Mikuláš Pešta, Petr Turoň (příběhový tým); Alice Bazalová, Slaven Elčíc, Iva Vávrová (PR); Tomáš Bazala, Eva Mlejnková (kostýmy); Vít Filipovský (web); Alena Kučerová (účetnictví); Michal Olbert (promo fotky); Rosenthal o.s., Rolling a dalších 30 lidí.

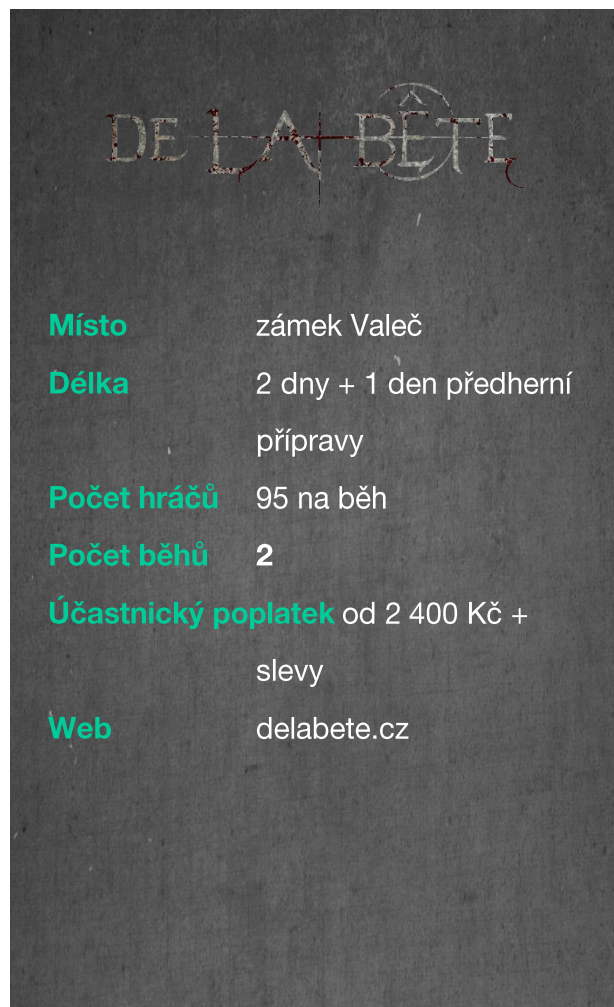
Místo: zámek Valeč

Délka: Počet hráčů: 95 na hru

Rozpočet: 370 000 na dva běhy

Účastnický poplatek: dle balíčku - základní 2 400, slevy umožnili se ale prakticky všem dostat pod dva tisíce

Web:



V roce 2015 jsme zorganizovali dva běhy De la Bête. Jednalo se již celkově o čtvrtý a pátý běh. Původně jsme měli v plánu zorganizovat jeden mezinárodní a jeden český běh, nepředpokládali jsme, že by se našlo dost zájemců na dva běhy. Nakonec jsme nedokázali mezinárodní běh naplnit, skončili jsme na cca 75 přihlášených účastnících. Do akce sice zbývalo hodně času a byla šance, že se hra doplní, ale vzhledem k vysokým nákladům na překlad jsme se rozhodli toto riziko nepodstupovat. Místo toho jsme vyhlásili další český běh, protože původní termín byl výrazně přeplněn.

Na přípravě De la Bête jsme začali pracovat v říjnu 2012. V původním kreativním týmu byl David, Kamil, Miki, Petrus a Alice (která se měla později spolu se Slavenem plně soustředit na administrativu a komunikaci), v lednu se tým rozšířil o Lucku a Vórimu. Realizaci

zaštiřoval Adam, výrobů kostýmů měla na starosti Eva s podporou Talbota. Kreativní schůzky probíhaly každý týden a navíc jsme měli i několik intenzivních pracovních víkendů. Na podzim 2012 probíhalo zejména ujasnění vize a tématu hry. Zajímavostí je, že nejprve byl vytvořen tým, který řešil, co se vlastně bude dělat. Nejprve vyhrál námět stavby železnice a konce občanské války na jihu USA v 19. století, což se nakonec opustilo a začalo se pracovat na "druhém místě" - na příběhu z Francie druhé poloviny 18. století inspirovaném legendou Bestie z Gevaudanu a tématy období ancient regime. Hra od počátku neměla mít jednotící téma a pokud, tak pouze symbolicky v podobě Bestie (a tím se nemyslí pouze ono "zvíře", ale bestie v mnoha podobách). Hra měla být odlišná pro různé skupiny - šlechta měla být více o intrikách, vesnice o vztazích, galeje o hororu, lovci o akci. Do hry se tak dostala nejen různá témata druhé poloviny 18. století - náboženské války, válka v Americe, která se promítala do mezinárodních vztahů tehdejší Evropy, zrod obrozenectví a vědy, ale i příběhy inspirované francouzskými a dalšími romány. Tehdy jsme začali hovořit o tom, že De la Bête je žánrově francouzský román, i když jsme její znaky ještě nedokázali definovat. Klíčové bylo zaměření na to, aby každá postava byla hlavní postava svého jedinečného příběhu. V lednu 2013 již bylo jisté, že se hra odehraje na zámku Valeč u Karlových Varů, čemuž jsme uzpůsobili i tvorbu jednotlivých zápletek. Postupem času vzniklo cca 100 velkých zápletek (tedy zápletek, do kterých je zapleteno cca 5 osob napříč skupinami) a nepočítaně osobních zápletek. Protože jedním z témat hry měl být i střet racionality a iracionality, měla

Autoři

Adam Pešta (šéf produkce)
David František Wagner (šéf příběhového týmu)
Kamil Buchtík (příběh)
Ondřej Hartvich (příběh, rekvizity)
Lucie Chlumská (příběh)
Mikuláš Pešta (příběh)
Petr Turoň (příběh)
Eva Mlejnková (kostýmy)
Václav Štefan (produkce, CP)
Ondřej Benda (produkce, CP)
Jan Staněk (produkce)
David Wanka (produkce)
Alice Bazalová (PR, administrativa)
Iva Vávrová (PR)
Hana Lauerová (kostýmy)
Rosenthal z.s. (produkce)

a dalších 30 lidí.

každá větší událost nebo zápleтка ve hře více možných vysvětlení, která platila zároveň (Bestie je např. jenom silné zvíře a zároveň trest Boží).

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).

Na De la Bête jsme také poprvé vyzkoušeli přihlašování pomocí dotazníku, kde si lidé nepíší své preference postav podle medailonku, ale místo toho volí v dotazníku náplň hry své postavy. Přes větší náročnost a odmítání tohoto způsobu přihlašování některými hráči se nám tento způsob přihlašování osvědčil a používáme ho i na dalších hrách (např. Legie). V červenci 2013 proběhla Letní škola pro MU, VUT a Mendel, kde jsme uváděli upravenou verzi této hry. Zkušenosti z Letní školy se promítly i do dalších příprav. První dva běhy pak proběhly v září 2013.

Po uvedení prvních dvou běhů se ukázaly některé nedostatky hry. Hráči nedokázali pracovat s multitématicností hry, hra byla v některých úsecích předramatizovaná apod. Rozhodli jsme se tedy hru výrazně přepracovat. Lépe jsme popsali herní styl (důležitější je celkový příběh než jednotlivé scény), zapracovali na scénografii, přepracovali workshopy. Každá postava dostala své “téma” - to bylo často i předtím implicitně obsaženo, ale nyní se tomuto tématu podřizovali i jednotlivé zápletky. Každá postava prošla revizí zápletek i obsahu, aby dávala dohromady smysl, jedna postava byla kompletně přepsána. Na revizích postav pracovali intenzivně dva lidé půl roku. Pro workshopy byla vytvořena speciální skupina, kde kromě Davida, Kamila a Lucky z kreativního týmu pracovali i Pirosh, Mivka, Mellor, Lada, Mortanor, Frael a Artemis. Tato investice se vyplatila. V květnu 2014 proběhl třetí běh De la Bête, který se již dokázal vyhnout většině nedostatků prvních dvou běhů. Před uvedením čtvrtého a pátého běhu došlo pod vedením Kamila, Vórimy a Petria k přepsání dvou větších zápletek, které byly problematické ve třetím uvedení (německá lovecká linka a “lovecká” linka královského lovčího) a k úpravám postav, které vyplynuly ze změn zápletek.

KONEC DĚJIN

Konec dějin není ani tak hra, jako spíš simulace světa. Místo hráčů jsou v ní 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.

Dění je zasazeno do let 2007-2014. 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 šestnácti států se scházejí na fiktivní mezinárodní konferenci v Bernu, kde rokují o všemožných globálních i lokálních problémech a prosazují svůj přístup k jejich řešení.

Současně své země i řídí a svět na jejich rozhodnutí reaguje. Rozhodne se EU jít do války s Ruskem kvůli Ukrajině? Vyvine Írán jadernou bombu a vymaže Izrael z povrchu zemského? Potvrdí Čína svou roli nastupující supervelmoci? Vypořádá se bývalý světový hegemon USA s pastí, v níž se ocitl po invazi do Iráku, a získá zpět ztracenou prestiž?

To vše záleží jen na hráčích. Simulace se přizpůsobí a její rok 2015 může začít ve znamení takřka čehokoliv - míru a přátelství, obnovené studené války či vyrovnáváním se s životem v jaderných pustinách. 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



Místo	zámek Veltrusy
Délka	41 hodin
Počet hráčů	60 na hru
Počet běhů	1
Účastnický poplatek	od 1500 Kč
Web	konecdejnin.rolling.cz/

Autoři

Martin Darion Antonín (hlavní tvůrce simulace)
David František Wagner (příprava hry)
Anna Vrtálková (administrativa, příprava hry)
Ivana Kuglerová (příprava hry)
Adam Pešta (produkce)
Václav Štefan (produkce)
Klára Skokanová (produkce)



Palackého třída 2020
530 02 Pardubice
IČ 02296802
Bankovní spojení: 2300500209/2010
www.rolling.cz

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 nově i kanál na sociálních sítích, do kterého mohou hráči přispívat, vyjadřovat podporu různým myšlenkám či kandidátům nebo jenom šířit svá tisková prohlášení.

O HOSPODAŘENÍ ROLLINGU V ROCE 2015

Celkové příjmy:	1 550 000 Kč
Příjmy na rok 2016	600 000 Kč
Příjmy z akcí 2015:	1 397 000 Kč
Další příjmy:	107 000 Kč
Celkové výdaje:	1 705 000 Kč
Výdaje akce celkem	1 483 600 Kč
Provozní výdaje	221 400 Kč

Jak vzniká rozpočet?

Vznik a realizace rozpočtu akcí je dlouhá a složitá činnost. Naší premisou je držení nákladů a tím pádem i příjmů na co nejnižší úrovni. Samozřejmě balancujeme na hraně, kdy můžeme dál snižovat a kdy už je šetření moc a akce by následkem šetření byla nerealizovatelná. Každý rozpočet vznikne hned po prvotním nápadu na projekt. Zhruba se nacení všechny předpokládané aspekty hry a zjistíme, zda je hra vůbec realizovatelná. Stává se samozřejmě, že projekty musíme poslat k ledu, protože jsou finančně neudržitelné, resp. účastnický poplatek by byl příliš vysoký a hra by tak byla buď nemožná úplně nebo například možná jen pro velmi úzký okruh lidí. Poté následuje podrobná kalkulace všech nákladů, vyhledávání a poptávání věcí a služeb na internetu i přes známé a kontakty. Vznikne tedy tzv. první reálný rozpočet, kde je samozřejmě započítána i nějaká rezerva – většinou okolo 10%. Pak následuje vypočítání účastnického poplatku a případné hledání dalších zdrojů financování (různé dary, sponzoring, dotace apod.). V případě registračního poplatku nastavujeme co nejlepší a nejvstřícnější řešení, zkoušíme různé mechanismy – balíčky, slevy, dotované a naopak sponzorské registrace apod. Zde bychom se chtěli pozastavit a říct, že po zkušenostech z letošního roku chceme opustit koncept výrazně dotovaných balíčků (viz Cave Canem) a celkově chceme držet ceny sice přijatelně nízko, ale již ne za každou cenu. Larpová scéna se celkově proměnila a výrazně zdražila, velmi nízké ceny také nevyvolávají efekt, ve který jsme doufali: hráče motivované pomáhat a do hry více přispět vlastním nasazením. Abychom hry udrželi přístupné i lidem ve špatné sociální situaci, chceme klást větší důraz na možnost osobně pracovat a individuálně se na takové práci domluvit.

Realita je ale ovšem mnohdy jiná. V rozpočtové části jsou některé položky mnohem dražší. Internetová nabídka neodpovídala realitě, někdo nám něco slíbí, že udělá zadarmo, a pak to neudělá a my to musíme zaplatit jinde, něco drahého se rozbije a my to musíme nechat

opravit (a to například na opravy aut zničených při přípravě akce přispíváme jen symbolické částky). Samozřejmě, jindy se zase povede výrazně ušetřit: seženeme materiál levněji, někdo z dobré vůle něco vyrobí zdarma či nám něco věnuje. Rozpočet je tak z principu v podstatě dobrovolnické práce vždy trochu pohyblivý: většinou se ale do něj vejdem a máme s balancováním množství proměnných už dost zkušeností.

Větší výkyvy bývají bohužel na straně příjmů, kde se poměrně často nenaplní o mnoho procent. Důvodů je více, nejzásadnější jsou:

a) špatné odhadnutí, kolik lidí si koupí jaký balíček či využije slevy. Například odhad příjmů na čtvrtý a pátý běh De la Bête jsme tvořili na základě třetího běhu a prodeje balíčků na Legiích. Došlo pak ale k výkyvu opačnému, kdy si vyšší balíček koupil jeden účastník z obou běhů, většina pak uplatnila všechny slevy, čímž jsme se dostali výrazně níže na straně příjmů, než jsme čekali. Do budoucna pak musíme poplatky připravovat mnohem konzervativněji: tj. omezujeme slevy a lehce zvyšujeme základní vstupné.

b) často se stává, že někdo do poslední chvíle nezplatí a pak se odhlásí a my samozřejmě nějaké storno těžko kdy dostaneme. Náhradníci pak často platí snížené vstupné, aby hra vůbec mohla smysluplně proběhnout. K tomuto problému jsme se začali stavět kategoricky: v případě nezaplacení do termínu přichází upomínka, pokud ani po ní peníze nepřijdou, účastníka mažeme bez náhrady. Obecně se také chceme vyhýbat nabízení míst za dobrovolné ceny: to, co začalo příjemně a často ke spokojenosti všech zúčastněných, se posunulo tak, že jsme v některých případech až vydírání hráči, že by tedy přijeli, když jim hru dáme zadarmo. V takovém nastavení nechceme fungovat.

Výsledkem těchto rozdílů je, že musíme na poslední chvíli škrtnout v rozpočtu, nebo se dostaneme do mínusu – záleží, zda škrtnout ještě jde. První co se pak škrtá jsou investice do “provozního banku” Rollingu, který zajišťuje sklady, opravy věcí, průběžnou administrativu a tak dále. Právě tato složka nás momentálně tlačí nejvíce.

Celkově nejhorším výsledkem pro nás jednoznačně byly Legie, kdy jsme díky ztrátě největšího mecenáše na poslední chvíli přišli o téměř 300 000 Kč, se kterými jsme samozřejmě počítali v rozpočtu, a celý projekt byl v tak pokročilé fázi, že už nešel zastavit. Nakonec se nám podařilo toto manko snížit zhruba o polovinu škrtly v rozpočtu a dary hráčů.

Důležité je zde srovnání s tím, jak podobná produkce funguje v komerční sféře. Rezerva tam je běžně natolik velká, že se toto nestává a všechna rizika a dlouhodobé náklady mohou být započteny v rozpočtu. Tím, že se snažíme držet ceny registračních poplatků co nejnižší, jsme stále na hraně propasti, kde chybí jak peníze na personální ocenění pracovníků (viz dále), ale hlavně i na běžný dlouhodobý provoz. Do budoucna máme řadu plánů, jak od propasti ustoupit a nastolit dlouhodobě udržitelný model podobný jiným neziskovým organizacím, nicméně je to velice složité a samozřejmě není jasné, zda se to povede. Ale rozhodně to chceme zkusit.

Provozní výdaje

V současnosti nám nejvíce chybí kapitál na provoz sdružení. Zde jsou 3 základní směry, kam peníze putují v současnosti (v rozpočtech najdete tuto položku jako "Lidé - Rolling", i když se o peníze pro lidi vesměs nejedná):

1. Investice do vybavení - nutnost investic asi není nutno nijak komentovat. Snažíme se je rozdělovat mezi vícero akcí, ale ne vždycky to jde (obzvlášť pokud akce nemá příliš dobrý finanční výsledek). Potom musí tyto výdaje jít do provozu sdružení.

2. Provoz – nájmy, tisky, propagace, administrativa a další. Nájmy tvoří největší část a zároveň je nezbytně nutné je ještě zvětšit. Od toho byla i akce Vánoce pro kostýmy, kde sháníme prostředky na nový sklad – i ta nejdopornější díra stojí 10 000,- měsíčně. Nehledě na to, že bychom rádi měli kostýmy a jiné vybavení jinde než v nejhnušnější díře, že ano.

3. Odměny pro členy – jedná se jednak o odměny finanční, tak i nefinanční (párty, trička, občerstvení, cestovní náklady). Obecně je asi na místě říci, že NIKDO ze spolku nemá vyšší finanční odměny než na úrovni velmi špatně placené brigády na malý úvazek a pro nikoho není Rolling důležitým zdrojem příjmů. Do budoucna bychom rádi nastolili model částečných úvazků a dalších finančních ohodnocení tak, abychom mohli dělat dál naše projekty s takovým nasazením a nebáli se přitom, že nebudeme mít z čeho zaplatit nájem. Všechny 3 směry jsou velmi důležité a naprosto klíčové v dalším rozvoji spolku. Na všechny se snažíme získávat prostředky, jak jenom umíme.

Bilance akcí 2015	příjmy	výdaje
Legie:	443 600 Kč	553 800 Kč
Kvest	176 600 Kč	185 000 Kč
Live Action Pride	10 500 Kč	9 400 Kč
Cave Canem	311 300 Kč	292 000 Kč
De la Bete	317 200 Kč	287 500 Kč
Konec dějin	107 900 Kč	89 000 Kč
Ostatní akce	30 000 Kč	14 000 Kč

Tato zpráva není účetní uzávěrkou a nemá úřední podstatu.

Ukázkový rozpočet akce

Takto vypadá návrh rozpočtu před akcí. Realita se občas trochu liší, v tomto konkrétním případě to sedí docela přesně - reálné náklady byly 287 000 Kč bez provozních nákladů na Rolling a rezervy.

Rozpočet De La Bete – 2 běhy podzim 2015				
Zámek Valeč				
	cena/ks	počet	celkem	
lokace				
nájem celkem	60 000 Kč	1	60 000 Kč	
				60 000 Kč
Doprava				
osobáky	1 000 Kč	10	10 000 Kč	
produkce	5 000 Kč	1	5 000 Kč	
nákladní doprava	5 500 Kč	2	11 000 Kč	
				26 000 Kč
Provoz a zázemí				
provozní náklady	4 000 Kč	1	4 000 Kč	
rozvody sítí a osvětlení	7 000 Kč	1	7 000 Kč	
wc, sprchy, umývárny	15 000 Kč	1	15 000 Kč	
služby, odpad	5 000 Kč	1	5 000 Kč	
pojištění	2 000 Kč	1	2 000 Kč	
nářadí, materiál	4 000 Kč	1	4 000 Kč	
tisk	5 000 Kč	1	5 000 Kč	
				42 000 Kč
Kostýmy				
výroba/oprava kostýmů	20 000 Kč	1	20 000 Kč	
praní	4 000 Kč	1	4 000 Kč	
				24 000 Kč
Rekvizity				
výroba a pronájem rekvizit	4 000 Kč	1	4 000 Kč	
výroba/ oprava zbraní	15 000 Kč	1	15 000 Kč	
zvláštní efekty	1 500 Kč	1	1 500 Kč	
				20 500 Kč
Kulisy				
nábytek	8 000 Kč	1	8 000 Kč	
materiál	500 Kč	4	2 000 Kč	
technika letohrádek	5 000 Kč	1	5 000 Kč	
				15 000 Kč
Jídlo				
jídlo/osoba/den	80 Kč	850	68 000 Kč	
				68 000 Kč
Promo				
promotion akce	5 000 Kč	1	5 000 Kč	
placky	10 Kč	150	1 500 Kč	
grafika, web	1 Kč	5500	5 500 Kč	
				12 000 Kč
Lidi				
Rolling - provozní náklady	50 000 Kč	1,00	50 000 Kč	
Brigádník/den	500 Kč	40,00	20 000 Kč	
				70 000 Kč
celkem				337 500 Kč
Rezerva 10%				33 750 Kč
celkem s rezervou				371 250 Kč

O SPOLKU V ROCE 2015 A O TOM, CO BUDE DÁL

Rok 2015 byl pro všechny v Rollingu nesmírně hektický. Dali jsme dhromady velké množství akcí, které se některé povedly velmi (Legie), některé splnily svůj účel přesně (Kvest, Konec dějin) a některé se mohly povést výrazně víc (Cave Canem). Našimi akcemi prošlo výrazně přes tisíc účastníků, dostali jsme se do médií a vyzkoušeli řadu nových věcí a oživilí některé žánry a projekty, které by asi zůstaly mrtvé, a my jsme moc rádi, že se v nové podobě vrací a mají stále co říct.

Dost jsme toho také v tom presu pokazili. Jednoznačně největší chybou je nedostatečná komunikace z naší strany: nedokázali jsme jasně předat, kdo jsme, proč ty věci děláme a jak to je. Tam, kde chyběly informace, přišlo zmatení a pověry, které někdy vedly k odcizení. Musíme si také zvyknout, že jsme pod mnohem větším drobnohledem a je pochopitelné, že svou neprůhledností jsme vytvořili dojem něčeho, proti čemu je dobré se vymezit. Mrzí nás to a pokusíme se udělat maximum pro vaši informovanost. A co že tedy vlastně chceme v roce 2016?

Chceme dál dělat hry. Hry, které jsou dostupné volně a spravedlivě pro všechny. Hry, které může hrát každý a všichni hráči pro ně mají stejnou hodnotu. Hry, které jsou co nejružnorodější a nabízí každá úplně jiný zážitek. Hry, které mají nápad, myšlenku, téma, hry, se kterými se budeme piplat trochu víc než je třeba. Hry, kterým dáváme maximum.

Bude to hrozně těžké. Nad vodou nás drží to, že se stále rozrůstáme a jak kmenových členů, tak věrných pomocníků máme stále víc a cítíme, že to, co děláme, má smysl. Aby to ale bylo vážně dobré, budeme potřebovat i vás. Vaši pomoc, účast, kritiku i povzbuzení.

Doufáme, že se v roce 2016 hodněkrát uvidíme.

Rolling



David František Wagner



Adam Pešta



Slaven Elčič



Eva Mlejnková



Lucie Chlumská



Jakub Janovský



Ondřej Benda



Jan Staněk



Václav Štefan



Klára Skokanová



David Wanka