

# **ŽIVĚ: Volejte ředitelům Rollingu a neváhejte se ptát.**

Hlavinka, Chlumská, Wagner

## **Hlavinka**

Přejeme vám dobrý večer a vítáme vás u pořadu Volejte ředitelům Rollingu. A čekáme na vaše otázky. Můžeme zatím říct, na jaké oblasti jsme tady experti. Já jsem třeba vedoucí skladu, takže se mě můžete ptát na cokoli, co se týká činnosti Rollingu v Terezíně - skladu, festivalu Vizita, případně i třeba Requiem: Reichskinder. David může jako generální ředitel odpovídat na otázky tak nějak asi k Rollingu obecně a Lucie vám může povědět něco k administrativě Rollingu.

## **Wagner**

Lucie i píše nějaké hry.

## **Hlavinka**

To asi tak nějak děláme všichni. Takže se můžete ptát i na to.

**Petr Nohel:** „Dotaz na Teda. Kdybych si chtěl půjčit nějakou chladnou zbraň, řekněme na Příběhy. Kolik to bude stát?“

## **Hlavinka**

To ve skutečnosti není úplně dotaz na mě, protože já vyřizuju potom to praktický předání té zbraně a její vrácení. Na ceně se domlouváme s řediteli, protože každou zápůjčku ze skladů Rollingu musí schválit někdo z ředitelů. Tak nevím, jestli David má představu, za kolik půjčujeme chladné zbraně.

## **Wagner**

Tak tam záleží na tom, jaká s tím bude logistika, co to je za akci, na kolik je to dní, co se tam s tou zbraní bude dít a hlavně, co ta zbraň stojí. Většinou se dá říct, že se dá vejít kolem, když se to nezničí, tak 100, 200 korun. To znamená nějakých těch 10 % ceny. Samozřejmě je otázka, co se s tou zbraní bude dít. A pak jsou akce, kam bychom je nepůjčili, protože víme, že by se tam zničily.

## **Hlavinka**

Třeba typicky zbraně na Legie nemůžou jet na žádnou kekelovou bitvu, protože by se prostě zničily a jsou designované na jiný typ her. Doufám, že ti to takhle stačí.

**Mat' o Slivka:** „Dotaz na všechny: Co je pravdy na tom ostrove, co Rolling vlastní a kdy tam muzu zaletet??!“

## **Chlumská**

No... A teď vtipnou odpověď, nebo pravdivou? Bohužel jediný, co vlastníme, je spousta krámů, který máme schované v Terezíně. Ostrov zatím nemáme, ale úpěnlivě na něj šetříme. Až bude, tak vám to buď řekneme, nebo budeme příště vysílat z Baham.

## **Wagner**

Takový náš ostrov je ta nemocnice. Teď v sobotu tam budeme vyšívát, uvádět nějaký divadla, takže se tam můžeme sejít. Těšíme se na tebe, Mat' o.

## **Chlumská**

Zaletět se tam dá autobusem, celkem dobře z Prahy.

**Kamil Buchtík:** „Ahoj, kamarádi! Chtěl jsem se zeptat, jak to vypadá s německou 80s/čapkovskou hrou, jejíž název si nepamatuju. Na párty se původně mluvilo o jaře 2019. Díky!“

**Hlavinka**

No, ta hra se jmenuje Sündenfall a pracujeme na ní. V týmu kromě mě je Crash, Neji, Pikachuu a Mottlík. A ten plán jaro 2019 pořád platí, na podzim plánujeme spustit stránky. Snad bude i trailer, pokud se to podaří. A je tam vlastně ještě jedna zajímavá věc, že spolupracujeme s divadelním souborem, který pro nás a taky pro sebe nazkouší Čapkovu Bílou nemoc, která je primárním inspiračním zdrojem pro Sündenfall. To divadelní představení budeme uvádět jak u příležitosti každého běhu toho larpu, tak se bude v nemocnici odehrávat i mimo naše hry. Třeba poprvé budete moct tu hru vidět teď o víkendu v sobotu na Vizitě.

**Filip Drírr Appl:** „David mi připadá trochu ochraptělej. Je to pravda?“

**Wagner**

Já nevím. Máte na to názor?

**Chlumská**

Trošku ochraptělej je, ale tak jako normálně, bývá to i horší.

**Hlavinka**

Souhlasím s Lucií, no.

**Wagner**

Je to tak střední ochraptělost, řekl bych.

**Chlumská**

Já jsem slyšela, že o víkendu velel nějaký armádě, tak možná to bude z toho.

**Jan Leroy Wollmann:** „Jak hodnotíte první půlrok 2018?“

**Wagner**

To je docela dobrá otázka. První půlrok 2018 byl podle mě dost intenzivní. Hodně náročné bylo uvádění Legií, kdy těch šest běhů za sebou bylo skutečně hodně. A jak určitě víte, měli jsme velký problém s lokací, který se nakonec podařilo vyřešit, byť teda patnáctý běh byl odsunut na podzim a přihlašování na něj poběží od zítra. A musím říct, že to byly první běhy, kdy jsem měl místy skutečně strach, že se někomu něco stane. Zahraniční lumíci skákající do děr nebyly nejlepší situace, ve který jsem kdy byl. Každopádně ten rok se rozjel poměrně příjemně. Uvedení Requiem: Reichskinder považuju za úspěšný.

Pro mě osobně to bylo hodně o tom, že jsem těch her chystal v podstatě stejný množství jako vždycky, ale třeba ani na Requiem, ani na Haremech, ani třeba na Válce o prsten jsem nebyl. Což je na jednu stranu příjemný v tom, že jsem mohl nachystat hru a pak jsem mohl pracovat, což je úplně ideální kombinace. Na druhou stranu je pravda, že to je trošku zvláštní v tom, že pak tam nejsou ty děkovačky. Ale to je v pohodě. Já je vlastně nemám rád, takže je to výhodný.

Taky jsme začali nějaký nové projekty. Kromě toho, že se výrazně rozjely Zpěvy rytířské, jejichž výběrový řízení považuju za ultra důležitý koncepčně, považuju za nejdůležitější Čaru a Konec dějin

2.0. Nový hry, o kterých si myslím, že jsou obě dvě posunem někam dál. S novými lidmi, s širšími týmy, s novým záběrem. Čáru konečnou děláme přímo s Ústavem pro studium totalitních režimů, což považuju za důležitý zlomový bod, protože dělat hru přímo v kontaktu s vědci a přímo podle nejnovějších poznatků je podle mě pro děláání té historie vlastně hrozně fajn. A teď už to nechám na kamarádech.

### **Chlumská**

Pro mě ten půlrok byl ovlivněn tím, že jsem na čtvrt roku úplně vypadla. Nicméně to podnítilo některé další aktivity, se kterými hráči a účastníci her příliš nesetkají - věci, které se dějí v zázemí. Hodně se poslední dobou věnuji nastavování procesů, tvorbě dokumentace a takovým věcem. Dělam spoustu věcí, které nevidíte. V Rollingu je nás čím dál víc a přibíráme i nové, externí kamarády, takže je prostě třeba některé věci dělat jinak, než jsme je dělali před pár lety. To je jedna velká věc. A vlastně letos to byl první rok, kdy jsem nebyla na všech Legiích, což platí i pro Davida. Hodně se pracuje na zastupitelnosti. A také je to první rok, kdy já neuvádím nic nového rollingového, ale to neznamená, že nepracujeme na něčem novém.

### **Hlavinka**

Já už vlastně k tomu shrnutí nemám, co bych dodal. Jsem rád, že se nám daří uvádět širokou škálu her pro různé cílovky a že se nám docela daří uvádět to v různých týmech, že je tu ta zastupitelnost. Některé hry se dají uvádět i bez prvotních autorů, což si myslím, že je docela dobrý.

### **Wagner**

A když mluvíme o té zastupitelnosti, tak samozřejmě platí, že my jsme hodně otevření tomu, aby k nám přicházeli pracovat noví lidé. Je jedno, na jaké pozici. Máme hodně míčků ve vzduchu, takže v podstatě pro cokoliv, co chcete dělat, se najde nějaké uplatnění.

**Zuzana Lstiburková:** „Otázka Uvažuje se o znovuoživení Kolonie?“

### **Wagner**

Ne.

**Martina Annie Smetánková:** „Jak to prosím vypadá s De La Bête, bude někdy brzo :)? (už jsem psala příspěvek jednou, ale v nejméně vhodné dobu mi spadl signál a tady ho nevidím :D)“

### **Chlumská**

Je určitě jisté, že De la Bête nebude v roce 2018. Zvažuje uvedení v roce 2019, ale je to momentálně skutečně ve stádiu zvažování. Bude to záviset na komunikaci s autorským týmem, na tom, jestli se nám podaří dát dohromady organizační tým a na dalších věcech. Takže je to nějaký lehký plán, který bychom měli potvrdit snad nejpozději na podzim 2018.

### **Wagner**

Samozřejmě, pokud chcete, aby se De la Bête uváděla, tak jeden způsob je ten, že se přihlásíte, že na tom chcete pracovat. My budeme relativně brzo vyhazovat informace o termínech, ve kterých to uvažujeme. Takže De La Bête pro nás není mrtvá hra, ale je extrémně náročná a je pravda, že obzvláště u ní bude třeba ten tým výrazně obměnit, protože třeba já ji uvádět už rozhodně nechci. Záleží asi na tom, kdo se pak pohecuje.

**Daniela Procházková:** „Ahoj, jak to vypadá s náhradním během Requiem? Je nějaké datum? Dikes.“

Danča“

### **Wagner**

Requiem má už své místo v kalendáři na příští rok. My budeme pracovat na tom, abychom vám ho co nejdřív mohli přinést. Každopádně první půlku roku 2019 máme zabranou, máme tam každý víkend něco. Tede, jsou tam tři nebo čtyři Requiem?

### **Hlavinka**

Já se přiznám, že si nepamatuju, kolik jsme jich tam nakonec nacpali. Myslím si, že tři.

### **Wagner**

V podstatě tak. Myslím si, že je tam takový plán, že budou dva české a jeden mezinárodní. Chceme zkusit Requiem prodat i do zahraničí, protože věříme, že cílovku máme v celé Evropě. Věříme tomu, snad se to potvrdí.

**Císařovna Adéla Štumpová:** „Nepotřebujete orálního historika?“

### **Wagner**

Orálního historika... Umíme využít orálního historika. Pokud například umí psát maily a číst maily, je to prakticky to, co potřebujeme.

### **Chlumská**

Jestli umí dělat rešerše pro historické hry, tak to také jsme schopni využít.

### **Wagner**

Takže orálního historika vlastně potřebujeme.

**Zbyněk Killien Štajer:** „Ale mám i otázku: cením si toho, jak se snažíte být transparentní - to co mě zajímá je, jak moc vám to přidává práce navíc a jakou to má odezvu?“

### **Chlumská**

My se snažíme být transparentní v mnoha věcech. Samozřejmě, nějakou práci nám to přidělává. Typicky práce na shrnujících zprávách nám zabere čas. Na druhou stranu to pak často využíváme i pro věci, které bychom dělali stejně. Co se týče výběrového řízení na Zpěvy rytířské, tam vám toho řekne víc David. Měli to na starosti jiní členové Rollingu. Já jim pevně věřím, tak jsem na to nedohlížela. Každopádně si myslíme, že je lepší o věcech mluvit a vyříkat si je dopředu, než potom řešit následné nedorozumění. To si myslím, že zabere mnohem víc času, než řešit ty věci dopředu.

### **Wagner**

Dlouhodobě je to asi správně, ale krátkodobě a střednědobě to hodně bolí, protože prvotní reakce na ně byly poměrně často hodně negativní a spousta našich hráčů to považuje za jakousi zradu. Že to mělo být ohlášeno. A stejně tak administrace výběrek je složitější, než to prostě někde nakoupit. Ještě s tím přidaným faktorem, že jakmile vyhlásíte výběrku, tak v podstatě každý má dojem, že má k němu co říct. Stejně jako spousta prodejců chce speciální podmínky a chce, aby to šlo bokem. V larpovém prostředí obzvlášť někdo moc nechápe, že může proběhnout hodnocení, ze kterého vyjdou nějaké výsledky. To platí i pro lidi ze sféry historického šermu nebo přepravejců, protože pro ně je to úplně nové.

Stejně tak je jasné, že z toho vzniknou nějaké neefektivní. Princip výběrek napomohl tomu, že ceny

jsou někde o trochu vyšší, než by byly v případě, že bychom poptali někoho známého. Ale na druhou stranu považuju za obrovský úspěch, že jsme byli takto schopni nakoupit tunu zbrojí. Třeba u zbraní se ozvali lidé, které jsme vůbec neznali, a objevily se úplně nové technologie. A to se mi zdá smysluplné samo o sobě. Takže dlouhodobě se toho chceme držet, a uvidíme, jaký to bude mít smysl. A k té transparenzi samotné – my nedokážeme dosáhnout sta procent, to by administrativně bylo nekonečně náročné. Ale myslím si, že je to takový ideál, ke kterému se chceme posouvat. Třeba je můj sen, že po Proti králi zveřejníme všechny scénáře i s komentářem, aby to mohlo sloužit jako odrazový můstek pro další pořadatele bitev, protože ty scénáře jsou vyzkoušený.

**Jan Leroy Wollmann:** „Poděkujte Tadeášovi, že zaplatil registraci na BNPPčko!“

**Hlavinka**

Tak já si poděkuju, no.

**Wagner**

Co je BNPPčko?

**Hlavinka**

Je to Bitva na Pelennorských polích, kterou dělá náš kamarád Leroy. Bude to tvrdá bitva ze Středozemě v září a podepsali jsme smlouvu o spolupráci. Doufáme, že se to vydaří.

**Wagner**

To je pravda. Osudy Středozemě. To je Leroyův projekt, který materiálně podporujeme. Určitě mu i pomůžeme i s nějakou přípravou. Je to součást toho, že považujeme za nutné pomáhat co nejvíce tvůrcům kolem nás.

**Bára Jandová:** „Jaké konkrétně hledáte další pomocníky? Administrativa/kostýmy atd.“

**Wagner**

Za mě osobně je to tak, že práce je tolik a na tolika projektech, že oboje je naprosto uživatelné. Hned z fleku mě napadá, že na Legie určitě uijeme administrativce, na Zpěvy bude potřeba šití a tak dále. Ale zkusme konkrétní příklad - má třeba Lucka nebo Tadeáš nějaký projekt, kde se dá říct „tohle můžete udělat“?

**Chlumská**

Já neřeknu konkrétní projekt, ale věc, která obecně, standardně chybí. Já myslím, že na všech projektech to jsou schopní produkční, takže pokud někdo řídíte auto, tak vás rádi využijeme, protože produkčních je nedostatek. A koneckonců třeba na Zusammen nějakého schopného produkčního s autem hledáme, protože máme Josefínu, která nám to zprodukuje, ale nejezdí autem. Dále kuchaře sháníme pořád. Takže pokud rádi vaříte pro spoustu lidí, tak vás potřebujeme. To samé jsou zdravotníci, které neustále sháníme v podstatě na všechny akce. Fotografové. Byť jsme za poslední rok rozšířili portfolio larpových fotografů, se kterými spolupracujeme, což mi přijde super, nové fotografie uvítáme. Těch je nedostatek. Takže všechno možné. A samozřejmě do té kreativy čas od času taky hledáme lidi. Teď například rozjíždíme nový projekt s Klou a dalšími lidmi. Ne že bych je chtěla zapřít, ale ještě jsme se úplně nedomluvili, jak o tomhle projektu budeme víc komunikovat. A tam v podstatě jsme v tuhle chvíli úplně obsazený, ale možná za měsíc, dva, zjistíme, že potřebujeme kreativce.

**Veronika Křištofová:** „Co doporučíte člověku, který nikdy larp nehral a chtel by si ho zkusit? Kde zacit, kde hledat informace?“

### **Wagner**

Samozřejmě bychom mu poradili jet na nějaký náš larp, protože tam jsou dílny, kde se dá všechno vysvětlit. Do budoucna plánujeme připravit nějaký základní rozcestník, jaké larpy jsou a tak, ale to je věc, kterou má Kuba Janovský v pácu už nějakou dobu a ještě na ní chce chvíli pracovat. Každopádně co teď mohu doporučit, je napsat přímo na naši facebookovou page a zeptat se přímo - naznačit, co by tě bavilo, co tě láká, a pak se dají dát rozdělovníky na konkrétní hry.

V nejbližší době určitě budou volná místa na Cave Canem, což je pětidenní hororová balkánská pohádka v přírodě. Zítra zapínáme přihlašování na Legie, což je naopak dvoudenní intenzivní pochod zimou s nějakým historickým motivem. A takhle by se dalo pokračovat. Zusammen je poměrně vhodné pro začátečníky, kteří chtějí nějakou historickou intelektuálnější hru, kterou budou sami spoluvytvářet. Stejně tak ty bitvy tady bušíme. Hodně přívětivé jsou komorní larpy, pro které v rámci Prague Pride připravujeme minifestival Live Action Pride. Tentokrát to má na starosti Míša Hrabáková. A dalo by se pokračovat. Takže napiš na page, nebo se ozvi jinak a něco určitě vymyslíme.

### **Chlumská**

Já obecně začátečníkům doporučuji to, aby se nebáli, nepřemýšleli o tom, že něco zkazí, ale prostě přijeli a zahráli si. U začátečníků je tohle často největší strach, který je úplně neoprávněný. Nezažila jsem mnoho začátečníků, a skoro bych řekla žádného začátečníka, který by někdy zkazil nějaký larp. Tam je nejdůležitější přestat se bát a prostě na nějaký larp přijet. Je prostě jenom potřeba začít. Vždycky je možné se někoho zeptat a zjistit, jestli ta hra je pro vás.

**Adam Vrana:** „Planujete v terezinske nemocnici i jiné larpy než REquiem ?“

### **Wagner**

Ano, v tuhle chvíli uvažujeme o dvou projektech, které by se tam hodily, s tím, že jeden... Můžu říct aspoň ten krycí název můj?

### **Chlumská**

Můžeš říct krycí název. Doufám, že mě zbytek týmu...

### **Wagner**

Ne, tak já to neřeknu. Máme nachystané dvě hry. Jedna je Sündenfall, to je ta čapkovina, věříme, že do prostředí nemocnice to poselství sedí velmi. A pak máme rozpracovanou jednu historickou věc z 19. století, u které si také myslíme, že do nemocnice je vhodná. Samozřejmě je pravda, že u nemocnice velmi zvažujeme, co tam dělat a jak, protože to místo má historii a velkou část akcí, které děláme jinde, bychom tam dělat nechtěli.

**Klárka Hrušková Doubková:** „Plánujete hry, kam bude možné jet s malými dětmi, respektive možnost mít s sebou dítě a jeho hlídání?“

### **Wagner**

My už děláme larp s hlídáním dětí. Je to Cave Canem. Tuhle službu jsme nabízeli i na De la Bête a budeme ji chtít postupně rozšiřovat na další hry, kde to má smysl. Což jsou třeba Legie, ale je z principu složitější to tam poskytnout. Nemůžeme ale zajistit kvalitní službu pro mimina. Ty děti do

dvou let mají jiné nároky a nejsem si jistý, že je dokážeme smysluplně těm dětem dát. Pokud zjistíme, že ano, samozřejmě budeme dál řešit, jak to udělat. Ale je to dost velká zátěž a momentálně si nedovedu představit, jak bychom ji zvládli. Samozřejmě pokud si na bitvu vezme matka vlastní dítě a pak tam s ním chodí, poskytneme jí veškeré zázemí, aby to bylo pro ně v pohodě. Ale na službu od nás pro úplně malé děti to teď nevidím. Pro starší rozhodně.

**Kláří Hrušková Doubková:** Díky. Myslela jsem spíš přivést si vlastní chůvičky. Nechci samozřejmě od vás hlídání dětí.

### **Wagner**

To teď nedokážu garantovat, protože ty hry, které teď chystáme, tak kromě Konce dějin mají poměrně náročné zázemí a ubytovávat tam nějak slušně chůvu... Je otázka, jestli by nebylo lepší, aby jaksi ta chůva byla v hotelu přes cestu. Asi se o tom někdy můžeme pobavit konkrétně.

### **Chlumská**

Já si myslím, že typicky v těch hrách, které nás čekají v nejbližší době, tak máme Cave Canem, to se odehrává na louce. Tam to zázemí... Prostě malé děti mají větší nároky než třeba tříleté dítě. U mimina je to složitější, ve chvíli, kdy je konec srpna a je tam chladno. A to znamená ne. Byť na louce místo pro chůvu, která by si tam přivezla vlastní historický stan, by se místo našlo. Pak nás čeká Zusammen, to je kapacitní záležitost, kde prostor není dělaný na moc lidí a zároveň potřebujeme, aby se ten člověk stoprocentně věnoval přípravě hry a neodbíhal za dítětem. Rozumím tomu, že je to potřeba, bohužel ta hra s tím není slučitelná. Pak jsou Zpěvy a tam to kluci taky jako moc nevidí. A holky ze Zpěvů taky říkaly, že ne. Pak jsou Legie a tam tomu taky není nakloněná situace. Na Mirrors of England, pokud budou, což je pořád ve hvězdách, by záleželo hodně na lokaci. Na lokaci, kde jsme to dělali doteď, to nevidím, protože za prvé tam není místo ani pomalu pro nás, natožpak pro chůvu s dítětem. Ale dovedu si představit, že pokud by to kapacita prostor dovolila, tak je to úplně v pohodě. Tam si myslím, že chůva s dítětem úplně v pohodě může být.

**Kamil Buchtík:** „Jak hodnotíte Harem a plánujete další mezinárodní spolupráci? Ve smyslu přivést zahraniční hru do Česka?“

### **Wagner**

Já Harem Son Saat hodnotím poměrně dost vysoko. I díky tomu, že Josefina udělala skvělou práci na jeho uvádění a s Muriel se výtečně pracuje. Důležité je, že Harem je nám jako hra kulturně blízký. Je to romaneska, což je takový specifický francouzský styl larpu. Není to nordická věc, která by tady, podle mě, neměla žádný smysl. Je to něco, co dobře rezonovalo s českými i zahraničními hráči. Většina nejsou nordici, to je prostě jiný okruh. My máme v německo-francouzsko-italském okruhu lidi, kteří hrají obsahové hry, nebo kteří jezdí cíleně k nám spíš než na sever. A ano, myslím si, že má smysl hledat další takové hry a uvádět je, protože si myslíme, že hry mají žít. A u Haremu jsme konec konců zainvestovali do kostýmů, překladů a spousty dalších věcí. Harem byl letos poměrně výrazně prodělečný. Chceme ho uvádět ještě příští rok, aby se to srovnalo, a v podstatě s podobnou mechanikou chceme přistoupit k další zajímavé hře. Najít jiný zajímavý projekt, který tu budeme uvádět. Pokud máte nějaké zajímavé tipy... Ucházeli jsme se třeba o Just Little Lovin' pro Prague Pride. Tam to ztroskotalo na tom, že organizátoři řekli, že něco tak složitého ani moc nechtějí řešit. Takže i tohle se může stát. Není to jenom o tom, že bychom nechtěli. Někdy to prostě nejde.

**Máša Vrána Klepetková:** Jako fanyanka Westworldu (a jako Poslední Mohykán forever) se musím zeptat, uvažujete o něčem s pořádně indiánskou tematikou?

### **Wagner**

Tak silná indiánská tématika je na De la Bête. Pro jednu postavu. Ale tam je to všechno, tam je to v pohodě. V podstatě, pokud chceš koncentrované indiány, tak Robert LeStrange není problém. Jinak...

### **Chlumská**

Asi v tuhle chvíli ne. Na to jsou jiný.

### **Wagner**

Jinak teď indiány úplně neplánujeme dřenit. Na druhou stranu je pravda, že už jsme se s Míšou Hrabákovou bavili o tom, že na Zpěvy rytířské bychom mohli navázat Zpěvy kozáckými z podobného světa, jenom z Ukrajiny. A není důvod třeba za dvacet let nedojít ke Zpěvům indiánským. A je pravda, že na Zpěvech jsou řádní indoši. Zmutovaný se skautama, pionýrama a trampama, takže tam je to v podstatě vyrovnaný. Jinak s indiány něco... No a samozřejmě na Bitvě pěti armád jsme složili nedávno přísahu, že bude bitva kozáci versus Skoti. Ale z tohoto pohledu nevidím problém, aby to nebyli třeba kozáci versus indiáni, conquistadoři versus indiáni nebo conquistadoři versus kozáci. To jsou zásadní historické střety, které tvář našeho světa změnily, a chceme je zachytit kvalitně.

### **Chlumská**

Vzhledem k tomu, že se připravuje na podzim nová westernová hra od našich kamarádů z východních Čech, tak... Což by nás samozřejmě nezastavilo, protože v pravidelných intervalech hovoříme o westernové hře, aby naši kamarádi z východních Čech o chvíli později oznámili, že připravují westernovou hru. Tak věřím, že brzy přijde něco takového v Rollingu, ale určitě to není v plánu na rok 2018 ani na rok 2019. Takže pokud by to vzalo někoho v Rollingu za srdíčko, nejdříve rok 2020. Což bude dva roky od uvedení té hry z východních Čech.

### **Wagner**

Dělá to Drirr a jeho parta, bude to určitě super. Jenom bych chtěl říct, že nám kdosi udělal nabídku na použití westernového městečka. My jsme se pak bavili, co udělat, tak jsme si říkali, že pořádný folkový westernový horror by byl boží. Co se nestalo tři dny potom – kluci zveřejnili plakát. Téma herci natáčející western si zabíráme a tam, prosím, za ty tři roky, kluci, nechod'te. Třeba Jugoslávci natáčejí western, to by byla paráda.

**Hana Elinor Erskine:** „Zvažujete znovuuvedení Kolonie?“

### **Chlumská**

Je to těžká otázka, ale odpověď zní ne.

**Kamil Buchtík:** „Zaznamenali jste Laritu? Používáte teď nějaký SW pro podporu psaní larpu jako kdysy Larp Portál nebo jedete na Google Drive apod.?“

### **Hlavinka**

Laritu jsem zaznamenal, ale ještě jsem neměl nějak čas se na to podívat. Každopádně my v Rollingu fungujeme na Google Drive. To asi není žádné tajemství, si myslím.

### **Chlumská**

Je to tak. V tuhle chvíli si myslím, že jedeme na Google Drive v kombinaci, občas, s wikinou. To Kamil dobře ví. A já zatím, v tuhle chvíli, neuvažuju o ničem takovém, ale zatím jsem se, podobně jako Ted, s ničím neseznámila. Takže zatím jenom pocit - a možná je to strach z neznámého. Třeba



budu za rok nadšená, že mohu používat něco takového. LarpPortál se ukázal být slepou vývojovou větví. Možná bychom se slepými vývojovými větvemi měli zabývat na tý párty. Tam si myslím, že bychom mohli udělat přehlídku slepých vývojových větví. Bohužel, tam to prostě skončilo a vlastně v tuhle chvíli nám plně vyhovuje kombinace Drive a Wiki.

### **Wagner**

Začínáme používat programy na vizualizace mind map. Významný je nejen Drive, ale taky nějaký sheety pokročilý. Já používám i nějaký programy na řízení projektů. Ale tam nechci zabrušovat, za mě osobně je to ještě ve fázi experimentu. My jsme experimentovali se Spindlem, což je polský dedikovaný nástroj na larp, a zjistili jsme, že pro nás je to úplně strašně k ničemu. Byla to zkušenost časově i vývojově drahá, a jsme teď proto skeptičtí k novým nástrojům. Jinak je pravda, že slepé vývojové větve... Už teď víme, že na párty proběhne kvalitní fuck up night, kde vysvětlíme příběh letecké pošty, miniděla za šest tisíc a mnoho dalších storek. Jaké všechny slepé vývojové větve jsme objevili, to jsme také ochotní říkat. Najděte si fotky Kvestu, to je taková nejzábavnější slepá vývojová větev. Všichni to mají rádi a nikdo se k tomu nechce vracet.

**Kamil Buchtík:** „Proč byl Spindle k ničemu? Můžeš to alespoň trochu rozvést, prosím?“

### **Wagner**

Spindle byl k ničemu proto, že byl úzce uzpůsobený na děláni obrovských, v podstatě sandboxových her. A jeho hlavní funkcí byla správná distribuce bloků do jednotlivých postav. Užili bychom ho jen na některé hry, a to ještě hodně okrajově, kromě toho to bylo hodně těžkopádné, ta data visí někde úplně jinde, stojí to nezanedbatelný peníze.

Teď jsme závislí na obří korporaci, která je dosti spolehlivá a pro neziskovky má fajnový programy. K tvorbě: málo přenášíme, probíhají důkladné úpravy, protože ty postavy u her vnímáme jako samostatné umělecké dílo, předávají nějaké poselství. A tohle Spindle ztěžuje. Navíc rve myšlení tvůrce do konkrétních škatulek, které předdefinoval ten člověk. A my u každé hry máme jinou kreativní filosofii, se kterou se ta hra píše. Není to tak, že bychom měli jeden konkrétní způsob tvoření od začátku do konce.

### **Hlavinka**

Když jsme mluvili o tom softwaru, tak v týmu Sündenfallu jsme udělali experiment s programem Asana na rozdělování úkolů, který se ukázal jako hrozně neefektivní, protože v podstatě, když vám přijde ta upomínka na mail, že máte nesplněný úkol, podesáté, tak už je vám to vlastně úplně jedno. Nebylo to pro nás ono, takže od Asany jsme nenápadně odešli. Úkoly si teď řešíme jinak, předáváme si je spíš jinými cestami. Přes Drive, skupiny na Facebooku a podobně.

### **Wagner**

Z našeho pohledu je důležitá dobrovolnickost té činnosti, která zároveň blokuje nějaké korporátní nástroje nebo způsob myšlení, jak se ty projekty rozdělují. Vy prostě nemáte páky, jak někoho donutit něco udělat, takže často ten projektový manažer je spíše v úloze leadera, který tak nějak příkladem jde vpřed a přesvědčuje ty lidi, že je dobré něco dělat. A ad hoc řeší, co se teď dodělá.

### **Chlumská**

Osvědčilo se mi posílat po zprávách mrtvé havrany. Jako obrázky. Tak možná, kdyby šlo nastavit v tom softwaru, Tadeáš, že by to po zprávě posílalo nějaký obrázek. Ale muselo by to nějak jít individualizovat. y v tuhle chvíli nejsme moc korporátní a je to o tom, že práci šéfa týmu v tuhle chvíli nevyřeší žádný super program, ale tam potřeba někdo, kdo vede, motivuje, kope do lidí a říká:

„Udělej to.“ Bez toho lidského faktoru se to stejně neobejde.

**Hana Elinor Erskine:** „Zvažovali jste třeba Wrike?“

**Wagner**

Ne, protože ho neznáme. A asi se s ním seznámíme, až na to bude vhodná chvíle. Díky za tip.

**Zbyněk Killien Štajer:** „Když už tlacháš o změně toho designového smýšlení - když bys měl simplifikovat, co jsou ty největší změny v tom, jak přistupujete k dizajnu teď oproti tomu jak jste to dělali před 5 lety?“

**Chlumská**

Já si myslím, že jedna z těch věcí, které jsou jinak oproti tomu, jak bývaly, je to, že před těmi pěti lety jsme měli pocit, že hledáme nějaký jednotný, dokonalý systém, který budeme aplikovat na všechny hry a budeme jenom vybrušovat, zlepšovat. Bude to jako ono a pak to vychytáme - třeba nejlepší pořadí workshopů, které budeme uplatňovat na všechny akce a podobně. Po nějaké době jsme zjistili, že je to nesmysl, je prostě potřeba jít od začátku v tom, že každá ta hra potřebuje jiný přístup, jiný způsob designu té hry, jiný způsob psaní, jiný způsob workshopu. Spíš docházíme k individualizaci na těch jednotlivých hrách. Člověk časem získá zkušenosti v efektivitě práce při psaní. Triky, jak si práci usnadnit, které my se snažíme předávat dál. Ale tím, že v každém týmu jsou nováčci, kteří často nenaslouchají radám, tak si na to často přicházejí znova sami. Vliv má ale také to, že nejsme jedna skupina. Myslím si, že je dobře, že měníme týmy. Byť se mi stýská po práci s Davidem, tak jsem ráda, že neustále obměňujeme ty party.

**Wagner**

My se často vlastně učíme věci i od nováčků, ty nové náhledy jsou nejpodnětější.

**Hlavinka**

Před pěti lety jsem o Rollingu ještě ani nevěděl, tak to musím vzít z osobního hlediska. Legie, protože jsem byl na úplně prvních Legiích, změnilo můj náhled na larpy. Jako hráče i jako tvůrce. A od té doby, nejenom teda kvůli těm Legiím, ale i dalším larpům, obsahovým i jiným, jsem začal larp začal vnímat jako samostatné umělecké médium. Vlastně to dost souvisí s tím, co říkala Lucie. Nesnažím se dělat systémy, které by se daly opakovat každý rok, jenom s nějakým jiným příběhem, ale víc vnímám to, že každá ta hra musí mít to, co je pro ni nejlepší. Musí tam být harmonie formy a obsahu, všechno musí být přizpůsobené tomu cíli. Což musí znít hrozně složitě, když si to teď uvědomuji, ale asi to líp neumím vysvětlit. Možná jsem se v tom zacyklil.

**Wagner**

Já začnu něčím osobnějším. Mě to zničilo. Já jsem zjistil, že teď neumím a nechci mluvit o larpech, zásadně je nechci hodnotit nebo se k nim nějak vyjadřovat, protože mám pocit, že jsem se vystavil kritickému množství larpové teorie a larpové praxe. A nechápu už dneska, jak je možné ty hry porovnávat. Prostě vnímám individualitu tvorby a zároveň mám osobní náhledy na to, co tam je důležité. Pro mě je strašně důležitá původnost, autentičnost a přesah. Pokud tedy to není bitva. Tam je důležité, že to je srandovní. Autenticita, omlouvám se. K tomu designu patří i to, že se výrazně mění role, na kterých pracuji. Stále u některých her píšu výraznou část toho obsahu, ale mnohem víc se snažím v posledních letech, v posledním roce a půl obzvlášť, být spíše ten propojovač, kdo to organizuje. A souvisí s tím i to, že se nevrhám moc dopředu do těch funkcí. A snažím se moc ne reprezentovat v té komunitě, že já jsem ten, kdo to oddřel, protože to oddřeli nakonec všichni. Ten

týmový duch je strašně důležitá změna. Stejně jako ochota předat ty hry dál. To, že my věříme těm lidem, že si tu hru zahrajou, a pak jí pomůžou uvést. Mám důvěru v letošní Legie. Jasně, já budu poblíž toho upgrade týmu, který tam bude vyhledávat, co zlepšovat, na tom se chci podílet. Ale jen jako poradní hlas. A věřím, že noví lidi - Ted, Phillipovic, nebo třeba Klára Příbramská a spousta dalších -, mají obrovskou spoustu, co do toho říct a jak tu hru posunout. Nechci ze hry udělat svatou krávu, kterou bychom zastropovali. Ty hry jsou u nás v neustálém vývoji a evoluci. V podstatě se děje to, že po nějakých pěti, šesti, deseti běžích řekneme: „Tohle už nějak stačí, budeme dělat jenom detaily.“ Ale ty detaily pořád probíhají. Ale třeba u Konce dějin jsme řekli: „Už nám to nestačí, musíme udělat úplně jinou formu.“ A to se mi zdá jako pořád specificky rollingové.

### **Chlumská**

Když mluvil David, tak mě napadlo, že když jsme před těmi pěti lety psali De la Bête, tak jsme v hlavě neměli představu, že se to uvede tolikrát. Vize byla, že se to uvede dvakrát a tím to skončí, protože standard byl, že se to uvedlo jednou. A když se dělaly Legie, tak David říkal, že se nám peníze vrátí po šesti až osmi běžích. To jsme se hodně smáli, tolikrát to přece nemůžeme uvést. Letos to bude 21 běhů a další dva budou v roce 2019. Tak teď už víme, že je to možné. Ale nemyslím si, že při tvorbě každé hry předpokládáme, že se bude uvádět dvacetkrát. To si myslím, že mají Legie, ale asi to nepotáhne s každou hrou mockrát. Doufám, protože to bychom to museli uvádět do konce života. Myslím tím, že s tím počítáme při tvorbě té hry, že s tím pojedeme nějakou dobu. A nějakým způsobem to zapracováváme do systému práce. V tomhle se změnilo myšlení. Díváme se dopředu, rozpočty děláme na delší dobu.

### **Wagner**

Produkce – rozpočty jsou něco hodně jiného, než dělá zbytek. Nejenom české komunity, ale i ve světě, je to takový náš unikátní model. Můžeme o tom mluvit, jestli se někdo zeptá.

**Lenka Pikolová:** „Zopakuj otázku: plánujete uvést loňský zrušený běh Mirrors of England? Díky.“

### **Chlumská**

Mirrors je takové bolavé téma. My tam selháváme v produkční části, byť samozřejmě vůle to uvádět je. V tuhle chvíli to, co nám chybí, je potvrzená lokace, abychom nějakým způsobem rozjeli přípravu. Já bych ráda v nejbližším roce uvedla minimálně čtyři běhy. Ale sama to nezvládnou, byť mám samozřejmě nějaký tým, který to podporuje. Takže já bych moc ráda, budu se pro to snažit dělat maximum. Plán je nejdříve nahradit ty dva zrušené české běhy. Pořád jsme na vás nezapomněli. A potom budeme řešit nějaké další běhy, možná včetně mezinárodních, protože už začínám dostávat takové otázky od našich kamarádů z Německa. Ale nejdříve určitě poběží české, takže vás mohu ubezpečit, že pořád na vás myslím, ale je to složité a moc se za to omlouvám.

**Kamil Buchtík:** „Ještě mě zajímalo, jak vzniká / kdo sepisuje pondělní Rollingová hlášení. Díky za odpověď.“

### **Wagner**

Tak tam je jednoduchý historický vývoj. Začali jsme je psát před nějakou dobou. Původně to byla moje práce, v posledních měsících to přešlo na Kubu Janovského. A vznikají tak, já to prozradím, my máme takovou skupinu, která se jmenuje, ironicky, Sociálně mediální ninjové. Tam shromažďujeme lidi, kteří testují, jestli třeba nové grafiky jsou v pohodě, a shromažďujeme tam i to, co se za týden stalo v Rollingu zajímavého. A snažíme se do těch hlášení dávat i takové zpravodajství mimo Rolling. Typicky teď jsme mohli nahlásit Systém, minulý týden Osudy Středozemě. A chtěli bychom časem,

aby to bylo jedno z těch míst, kam si člověk může jednou týdně sednout a sledovat „ano, to jsou ty klíčové věci, které se v larpech dějou a jsou zajímavý“. Je to takový ambiciózní cíl.

### **Chlumská**

Já bych jenom řekla, ne v larpech, ale v Rollingu.

### **Wagner**

Tak jasně, ale dáváme tam i události mimo Rolling. Nebo to, co považujeme za zajímavé a k lidem by se to třeba nedostalo.

**Ivana Hartvich:** „Ahoj. Plánujete znovu uvést Harem? Popřípadě v anglicko/české verzi nebo jen české verzi?“

### **Wagner**

Ano. Anglicko-česká verze nebo jen česká verze jsou teď ve vzduchu. Jak jsem říkal, my jsme na Harému trošku propadli do ošklivých čísel, minusových. On už ten překlad z francouzštiny do češtiny byl extrémně náročný. Každopádně s anglicko-českým nebo čistě českým... To teď nemůžu slíbit, protože by to nebylo únosný. My teď potřebujeme udělat nějaké běhy v téhle verzi, jak je to napsané, aby se tahle hra vyrovnala, protože bychom neradi, aby byla dotovaná příliš dlouho.

**Jarka Turková:** „Z čeho máte každý z vás za poslední dobu největší radost?“

### **Hlavinka**

Překvapivá otázka. Co se týče Rollingu, asi mám za poslední dobu největší radost z brigády, kdy se nám podařilo po čase ten sklad pěkně uklidit a zbavit se restů z Legií. A celkově z toho prostoru mám radost, protože tam budeme moci uvádět nějaké další hry a být tam i nadále. Pak jsem měl radost z Requiemu, protože ty dvě uvedení byly, myslím, úspěšné. Baví mě to i jako hráče cizích postav, protože tam je prostor si ty výstupy připravit a udělat je co nejlepší. A myslím si, že to je dobrá cesta.

### **Chlumská**

Já mám hlavně radost z toho, že mohu chodit. Tím, že jsem posledních pár měsíců vynechala, tak spíš mám takovou zprostředkovanou radost za ty projekty, které se povedly, které jsem sledovala z zpovzdálí. Ať už to byl ples, Requiem, Harem – ten jsem si i zahrála, to bylo fajn. A teď se hodně těším na Zusammen, protože loni to byl projekt, který mi udělal fakt velkou radost. Bylo to fakt super, se skvělou mezinárodní atmosférou. Hodně jsem si tam ověřila, že to má smysl, a letos doufám, že to bude stejný a že z toho budu mít stejnou radost, jako jsem měla loni. Takže na to se hodně těším, byť to tedy neodpovídá na otázku, z čeho mám radost.

**Zbyněk Killien Štajer:** „Slyšel jsem plánování - na jak dlouho dopředu plánujete věci? Nejen teda vývoj larpů, ale i věci okolo (ne nutně finance, ale těmas mě k tomu přived) - uvádění her, plesy a jiný věci...“

### **Chlumská**

U dlouhodobějších plánů je to tak, že se utvoří skupinka lidí, kteří chtějí dělat nějaký projekt, a začnou na něm pracovat. Pak přijdou na poradu a řeknou: „Chceme dělat takovýhle projekt a chceme ho uvádět za rok a půl.“ Takže tím se tvoří část, která se týká dlouhodobých projektů. Má to ještě další pravidla, ale hlavní je, aby přišli ti lidé a řekli. „Chceme to dělat.“ Pak přichází krátkodobější část, kdy je potřeba tyhle projekty sladit dohromady. Máme nějaký lineup v podstatě rok dopředu. Teď to

máme naplánované v podstatě do června 2019. Skoro napevno. S výhledama do konce roku 2019, které jsou zatím nepotvrzené. Takže, řekněme, rok a půl dopředu máme vizi, co chceme dělat. Co se týče projektů, nebo věcí, které nevychází z jednotlivých akcí, nemůžu říct, že bychom měli dlouhodobější plány. Každý má vizi, kam ten spolek chceme směřovat. Ale tím, že do něho přicházejí noví lidé a někteří starší utlumují činnost, tak se spolek vyvíjí poměrně živelně. Teď je to o nastavování různých procesů a kdo ví, jak to bude vypadat za rok. Možná bude i nějaké lepší strategické plánování. Samozřejmě rok dopředu plánujeme nějaké větší investice a takové věci. Ale že bychom měli nějakou pětiletku naplánovanou, tak to v tuhle chvíli ne. Což neznamená, že to za rok nebude jinak.

### **Wagner**

Je to v podstatě tak, že my máme poměrně jasný dlouhodobý plán, že my chceme být neziskový spolek založený na dobrovolnictví, který ty peníze obrací do sebe a je založený na tom, že ti lidé to dělají dobrovolně s tím, že platíme jenom minimálně a kde musíme. A ne, že bychom se snažili vytvářet zisk. To je důležitá věc. Je to takové drobné hospodaření. Stejně tak ty plány jsou takové – “ano, asi tuším, co by se mohlo stát na podzim 2019 a na jaře 2020, ale záleží na spoustě faktorů, které se mění”. Personály se mění. Nejenom tím, že ti lidé odchází nebo tlumí činnost a třeba dělají dvě akce ročně. Nebo jeden člen odešel na roční dovolenou, vrátil se z ní s obnovenými silami a teď buší jako nikdo jinej. Myslíme si, že kdo chce, může u toho vydržet dlouhodobě. Já jsem taky nečekal, že do toho budu po pěti letech takhle bušit, a vlastně mi to dává smysl čím dál tím víc. S tou dlouhodobostí je důležité, že my pak musíme mít záběry na to, které velké projekty jsou na paškále. Máme třeba deset, dvacet projektů v šuplíku, které se dají různě vytáhnout. Takže teď, když jsme zjistili po Válce o Prsten, že ten tým dobře funguje a že zároveň je v září volné místo na krátkou bitvičku, tak jsme si jenom rychle zavolali, dali jsme si základní podmínky, a obratem jsme mohli vyhodit stránky. Brzy bude přihlašování a my víme, že to zvládneme. Stejně tak mohu třeba říct, že pokud se Vizita úplně neposere, budeme rádi, když se to další srpen povede znovu, protože už víme, jak to udělat lépe, v kterém termínu a jak s tím pracovat. Ale nevím, jestli to znamená, že to je strategie velká. Třeba zjistíme, že na to nejsou lidi a zdroje. I to se může stát.

### **Hlavinka**

Do budoucna plánujeme ve skladu rozšířit nejenom skladovací prostory, ale nějaké zázemí, které nám umožní prát kostýmy po hrách, protože teď to děláme tak, že si je prostě rozvezeme po pytlích domů nebo mezi dobrovolníky a není to úplně ideální. Kdybychom časem mohli mít ve skladu na tohle zázemí, tak nám to usnadní práci. Takže v tomhle směru plánujeme rozšiřovat sklad, ale taky tam nemáme nějakou dlouhodobou koncepci. Spíš přemýšlíme, co zajímavého by tam šlo udělat a co by nám tu práci usnadnilo v tuhle chvíli nebo v následujícím roce.

### **Wagner**

Já jenom k té strategii. Co tam patří, to jsou rozpočty a plánování, že třeba my skutečně uvažujeme, jak nastavit ceny, aby byly levné pro hráče, byť asi lidé mají pocit, že si dřeme peníze. Ale jsou tam obrovská rizika a je to také o nákupu vybavení. My třeba výrazně víc uvažujeme, které vybavení vydrží víc masivní využívání, a proto také kupujeme věci spíše dražší. Stejně tak mluvíme o nějakém dlouhodobém vyhoření, takže ti lidé makají naplno, ale letos jsme si na výroční schůzi odhlasovali třeba věc, kterou řeknu úplně normálně - budeme poptávat brigádníky. Větší projekty už mají povinně z rozpočtu 1500 až 2000 korun na to, aby nabrali lidi na úklid. Protože je rozdíl pro autory, když si uvedou tu hru a v neděli úplně vyčerpaní vezmou dvě krabice a pojedou domů, nebo jestli hákují do 3 ráno, berou si dovolenou a ještě je to šťve, protože ta satisfakce je nulová. Tak jsme si řekli, že bude lepší, když tam naběhne heclej středoškolák, který tam posune pár krabic a pro obě strany to je dobrý.

### **Chlumská**

Ono se to samozřejmě netýká jen autorů, ale spousta dalších lidí, kteří tam hákují od začátku. Já bych měla jenom poznámku pod čarou k tomu, co říkal Tadeáš, a vrátit se k tomu dotazu, jak nám můžete pomoci. Tak praní patří mezi věci, kterými nám můžete pomoci. I orální historici mohou prát. Budeme teď třeba prát kostýmy na Cave Canem.

### **Wagner**

Také nám pomůžou peníze. I orální historici můžou posílat peníze.

**Zbyněk Killien Štajer:** „S dovolením ještě jednu navazující - jak je to s vývojem her a tím třeba 1,5 ročním scopem vývoje, který se "nestihne", protože se prospektace nepovedla? Respektive, jak jste na tom s interními deadliny?“

### **Wagner**

Asi největší katastrofa na tohle téma jsou personálie. Je to úplně náhodné. V podstatě na tom vyhořela Kolonie, byl to obrovský problém Cave. My teda jsme teď rozpočtově na tom lépe. Ale u Cave byl obrovský problém, že to byla práce odhadnutá tak jako na hraně s nedostatečnou rezervou, a pak se stalo, že půlka lidí z týmu na tom už z různých naprosto pochopitelných a dobrých důvodů nemohla pracovat. Což je blbá náhoda. A najednou jsme viděli, že tu hru nemůžeme dopsat v dostatečné kvalitě, že musíme jet na krev. Já jsem s Luckou spal čtyři hodiny denně měsíc předtím, a na místě vůbec ne. Tam to bylo proto, že ten projekt byl s nedostatečnými rezervami. Na druhou stranu to dobrovolničení přesně znamená, že ty rezervy moc nejsou. Dobrovolníci přichází a odchází, je to úplně pochopitelný. Máme už nějaké mechanismy, které tohle řeší a předchází tomu. Máme i větší finanční rezervy, které umožňují dělat beta testy. Třeba beta test Zpěvů je pro nás věc, která oddaluje splatitelnost hry o dva běhy třeba. Ale i tak ho můžeme udělat a dává nám to větší jistotu v tom, že jaksi můžeme třeba i víc experimentovat a není to tak strašlivě na krev.

### **Chlumská**

Cave nás naučilo víc pracovat s rezervami. Tam jsme si ukázali, že tudy ne. A jedna z těch věcí, které by měly předcházet těmhle problematickým záležitostem, je to, že nový projekt dostává tzv. garanta, což je někdo mimo ten tým, který by se měl ptát na takové ty věci jako „Máte plán práce? Jak ho máte nastavený? No, tady máte malou rezervu.“ Takže nějaké vnitřní mechanismy to má. Samozřejmě to není dokonalé a samozřejmě se nestíhá. Já jsem nezažila projekt, kdy měsíc před hrou by bylo všechno hotové.

### **Wagner**

Což je třeba přiznat, že je součástí té filosofie, že je stále co zlepšovat. Není v mé povaze to měsíc před tím zabouchnout a říct: „Něco by se tam dalo dopsat, ale nějak to dopadne.“ Což samozřejmě pak vytváří stresy, ale to už je každém zvlášť. Snažím se těm pracovníkům, kteří tohle nemají rádi, dát ten prostor nejít do smrtícího crunchu.

**Lenka Pikolová:** „Letos bude Cave na pohodu?“

### **Wagner**

Cave je hra, která nemůže být na pohodu. Cave je hra, která je pětidenní kolos pro devadesát lidí rozptýlených po celých lesích, kteří potřebují 40 cpěček. A je to mnohem víc love projekt než cokoliv smysluplného. My k němu máme takovou podivnou tenzi, že ho prostě chceme, je to

napínavé, ale je to fakt jako smrt'ák. Typicky teď mohou prozradit – volali nám myslivci, že v těch lesích řadí kůrovec a možná budou muset nějaké kusy lesa skoro zničit, takže ty staré lokace se budou muset nějak převymyslet. A jo, věděli jsme to. My tam experimentujeme s tím, že jsme část toho volného rozpočtu, v podstatě polovinu, dali na to, abychom zaplatili plně dedikovaného produkčního, protože věříme, že nám to usnadní to udělat tu práci a vlastně nám to dlouhodobě spíš ušetří. Jestli je to pravda, uvidíme. Čas na hodnocení bude na konci září, až budou účtenky, hra proběhne a tak dále. Je to zase cílený, abychom dělali různé věci různými postupy.

### **Chlumská**

Cave ve srovnání s normálním životem nebude na pohodu, ale věřím, že při srovnání s prvními dvěma běhy Cave bude na úplnou pohodu. My jsme se od té doby s Davidem a s dalšími lidmi, kteří přežili Cave, naučili spoustu věcí. To je taková věc, kterou si dáváte na tričko. Naučili jsme se si spoustu věcí tolik nebrat. Takže když najdeme třetí rozbité auto na akci, pokrčíme rameny, zjistíme, jestli všichni žijí a pokud ano, pokračujeme v práci. A to nás naučilo Cave. Takže teď už je u nás všechno do určité míry na pohodu. Ale bude to složité.

### **Wagner**

Stejně tak není problém, pokud někdo umírá na pobodání od včel... Pokud to je člen organizačního týmu, nikoliv hráč. Tak to není situace, kterou je třeba se stresovat. Zajistíte nejnütnější a čekáte. Pohoda. Není tam žádný stres.

### **Chlumská**

A vyšlete náhradní cépěčko, samozřejmě.

### **Wagner**

Pokud máte náhradní cépěčko. Případně si vezmete náhodnou haluz přes hlavu, řeknete, že tma je náš přítel, a jdete odehrát třeba draka Šámila, který je známý tím, že nosí po lese hadr na hlavě. Běžná věc na Balkáně.

**El Mistr:** „Máte nějak nastavený počet běhů jedné hry, po kterém si řeknete, že je cajk, aby to uváděl někdo mimo autorský tým?“

### **Wagner**

Asi neexistuje přesné číslo. My se snažíme, aby tam od začátku byli i jiní lidé, než jenom ten autorský tým. Dlouhodobě je největší problém role toho hlavního vedoucího na místě. Což nemusí být hlavní autor hry, ale máme tam určitý personální rezervy, protože to je člověk, který dlouho nic moc nedělá, ale musí být pořád ready a musí mít nějaký specifitější typ myšlení, který se teprve učíme v těch lidech hledat a řešit. Ale pokud jsou tyhle pozice obsazené, tak pro mě třeba tři běhy úplně stačí.

### **Chlumská**

Tam bylo důležité zlomit nějakou naši vnitřní... Takový ten předpoklad, že nejlíp si to uděláme sami. A dlouho to takhle fungovalo u Legií, ale ve chvíli, kdy už to prostě uvádíte po patnácté, tak už se vám to uvádět moc nechce. A to byla hlavní motivace, proč na tenhle systém najet. Pro Davida to není až tak důležité, ale pro mě ta vnitřní motivace, jako že mě ta hra baví, je poměrně důležitá. Takže ve chvíli, kdy se zlomil tenhle vnitřní blok, že musím na té hře být, když jsem ji napsala, tak už je to výrazně snazší, no. Zatím nemáme nastavený systém „musí to být jedno, dvě, tři, pět uvedení“. A taky to závisí na tom, jestli máte lidi, kteří jsou ochotní to s vámi uvádět.

## **Hlavinka**

Myslím si, že je to smysluplné a nevyhnutelné. U Requiem mě to překvapilo, jak byla předávka v pohodě. I když to pro mě znamenalo velký stres, jsem rád, že se to podařilo a teď mohou tu hru uvádět dva úplně jiné týmy. Což mi přijde dost dobrý. Je to určitě zajímavá zkušenost pro všechny asi.

## **Chlumská**

Asi hodně závisí na velikosti té hry. Něco jiného je předávat hru typu Requiem, kde těch lidí je třicet, něco jiného je předávat Legie, kde je padesát hráčů, a něco jiného je předávat Cave nebo De la Bête, kde už toho herního obsahu je tolik, že i sami autoři mají problém zvládnout 100 % a mít je v hlavě. U De la Bête nemá nikdo 100 % v hlavě. Každý pokrýváme nějakou část příběhu, ti nejlepší z nás pokrývají 80-90 %. Všude je tam nějakých 10%, které nikdo z nás jako nezná. Některé ty věci se těžko píšou do metodik. Tím, že to je tak velké, rozsáhlé, tak propojené, prostě všechno to sepsat by vydalo na knihu a je to výrazně složitější. Ty hry se lidi musí výrazně více učit. Což u hry pro 30 lidí... Nechci to shazovat, ale tam stačí nastudovat metodiku, feeling a můžete jet. Takže třeba De la Bête a Cave jsou v tomhle složitější.

**Daniela Uchytlová:** „Můžete prozradit počet ženských náhradnic na Cave? Víme, že muži již nejsou, ale ženy? Aka zda má smysl doufat nebo je velký přetlak...“

## **Wagner**

Lucka říká, že asi deset. Případně jsou volná cépěčka. My si myslíme, že jsou docela zábavný. A je jich hodně, takže minimálně budou mít dobrou párty.

## **Chlumská**

V současné době odpadají spíše muži, takže těch už jsme protočili asi deset. V tom waiting listu je tam podle mě asi deset žen. Ale popravdě nikdo z nás neví, jak jsou aktuální a aktivní. Deset může znamenat taky pět.

**Ondřej Janovský:** „K těm Mirrors: pracuje se jen s možnostmi Jezeří, nebo se někde v hypotetičnu pohybuje i možnost jiného zámku?“

## **Chlumská**

Máme předjednaný i jiný zámek. Ve skutečnosti je to i nutnost. Je jasné, že pokud Jezeří bude, bude ještě nějaké dva běhy, ale dlouhodobě to není možné. Navíc Jezeří nám umožňuje uvádět jenom dva běhy ročně, což vzhledem k poptávce o Mirrors je ještě pořád málo. Takže rozhodně pracujeme s variantou „ještě jiný prostor“. Nicméně s tím je spojené to, že pokud to bude někde jinde, tak to znamená vyšší nároky na produkci, protože bude třeba zajistit prostory, které na Jezeří jsou defaultně. A na těch ostatních místech to bude potřeba vybudovat. Což není neřešitelný problém, ale bude to znamenat víc času na přípravu, minimálně den práce na tom místě, a samozřejmě i více materiálního vybavení a nějaký nápad, jak to udělat. Nicméně máme v tuhle chvíli předjednaný jeden zámek, kde víme, že na 80 % by to mělo jít. A pokud se Jezeří ukáže jako totálně neprůchozí možnost, tak budeme vyjednávat už dál primárně s nimi.

## **Wagner**

Jestli je nějaká dlouhodobá strategie, tak je to ta, že neděláme hry podle toho, co je poptáváno, a děláme něco, co nás baví. Naopak se je snažíme uvádět tak, jak je poptáváno. Pokud je na něco velký přetlak, tak se snažíme hráče uspokojit. A zároveň to znamená, že máme velké vnitřní puzení se neopakovat. Byť by to bylo hodně lákavé. Protože udělat další Legie bychom asi dokázali, ale nechce



se nám.

**Josef Hlavinka:** „Napadlo vás někdy napsat hru, která nepotřebuje CP?“

### **Wagner**

Třeba Konec dějin nepotřebuje cizí postavy. Má tam uvaděče. Bitvy mají také spíš uvaděče než cépěčka.

### **Chlumská**

Já jsem párkrát uvažovala o autorském čtení her, kde by nebyli žádní hráči. Nebo ještě o konceptu, kde si každý hráč myslí, že je skryté cépěčko pro všechny ostatní. Ale zatím jsou to spíš interní vtípky než cokoliv. Asi. Takovou myšlenku jsme úplně neměli. Nevím, co Sündenfall, jestli neplánuje.

### **Hlavinka**

Sündenfall to taky neplánuje. Cépěčka tam budou. My jsme se s Pepou už o tom bavili, že ten počet cépěček na našich hrách znamená, že se ti lidé nakonec vyčerpávají. Ale ve chvíli, kdy jsou ty hry tak velké, aby uspokojily tu poptávku hráčů, tak je nutné ten obsah tam dostávat i přes ty cépěčka. Ale u toho Konce dějin to funguje bez nich, tam se obsah se dostává do hry jinak. Takže záleží na konkrétním designu.

### **Wagner**

Je pravda, že se snažíme problém množství cépěček čím dál víc řešit tím, že se snažíme, aby ty cépěčka byly zábavný. Což se místy děje a místy ne. A snažíme se dávat dobré podmínky pro ně. Typicky na jiných hrách je běžné, že cépěčka platí ubytování nebo jídlo. My jsme chtěli tohle zrušit. Chtěli jsme vybírat zálohu, pak se ukázalo, že těch cépěček je na ten jeden běh dostatek, takže jsme k tomu nepřikročili. Byť to taky vyvolalo řev, že jsme zlí. Ale jinde se normálně platí. Nikdy jich ale není dost, to je jasné.

**Lukáš Würzler:** „Zajímalo by mě, kde berete inspiraci a nápady na dané LARPy. To se tak jednoho dne vzbudíte a řeknete si buch. Uděláme LARP na motivy legionářů v Rusku nebo třeba buch zpěvy rytířské? Díky.“

### **Chlumská**

Já teď přemýšlím, která hra se rozjela jako můj prvotní nápad. Asi ta, kterou teď děláme. Pro mě je inspirace třeba to, že vidím nějaký film nebo čtu nějakou knížku. Skoro nikdy to u nás není o adaptaci. Spíš o tom tématu, který film nebo knížka zpracovává. A pokud vyhodnotím, že to téma je pro mě zajímavé třeba i za půl roku, pak začínám řešit, že by bylo fajn na to udělat larp. Takový chrlič nápadů je v našem týmu David, který má těch témat v šuplíku tolik. Než je všechny uděláme, tak půjdeme do důchodu. U mě je to o tom, jestli mě ten nápad nadchne, a taky o nějakých kapacitách. Člověk by chtěl dělat spoustu věcí, ale zvládne psát jeden nebo dva larpy ročně a víc toho nejde stihnout.

### **Hlavinka**

Já jenom dodám, že Sündenfall nebude adaptace, bude to spíš na motivy Čapkových děl, než že bychom přímo chtěli adaptovat ty příběhy, které napsal. Spíš se inspirujeme jeho myšlenkami, myšlenkami těch děl, motivy, které se nám líbí. Jak jsme na to přišli, to nevím, protože do toho týmu jsem se přidal až potom, co ten nápad vzniknul, ale moc se mi líbil, takže jsem do toho šel. A pokud mám říct vlastní inspirační zdroje... Teď se to bude týkat larpů mimo Rolling, protože v Rollingu

jsem vlastní projekt ještě nenastartoval. Tak u mých projektů je to knížka. Při četbě si uvědomím „aha, tohle je zajímavý téma, tohle by si zasloužilo rozpracovat“. A když tam najdu myšlenku, kterou chci sdělit, tak do toho potom jdu. Musí tam být za mě nějaké jasné sdělení, autorský záměr, který mi řekne, proč to chci dělat. Protože chci tuhle myšlenku hráčům předat.

### **Wagner**

U mě je to série různých postupů. Někdy je to čistě technokratické. Řekli jsme si, že uděláme bitvu, tak pak řešíte, na jaké téma, jaké národy tam dáte. A zároveň, aby se to posouvalo někam. Tak to je jednoduché. Před mnoha lety jsem se probudil a měl jsem v hlavě Cave. Tak jsme prostě šli a napsali jsme ho. Ale třeba Zpěvy začaly tak, že před pár lety jsem hrál Přejchod od Lucky, stál jsem tam na hlídce s kuší, říkal jsem si „no, mám vole kuši s baterkou, to by byla ale mrda, kdybych měl nějakou pořádnou mečák, revolver vole a mohl jsem někoho zmasit tady na tý hlídce“. No a po dvou letech nějakého míšení témat jsem si říkal, že zpracovávat literární témata je dobrý atd. Tak jsme došli k tomu konceptu Zpěvů. Pak se to ještě výrazně vyvíjelo podle toho, kdo na tom dál pracoval. Pak třeba Legie byly o tom, že jsme si řekli „je tady důležitý výročí, 1914, pojďme udělat hru z první světový, kterou zvládneme“. A zatímco koncept zákopové hry máme v šuplíku a bude fakt suprová, až seženeme pozemek a 6 mega, tak ty Legie byly jako maximum možného. Takhle je to vždycky nějak posunuté. Zusammen třeba bylo hodně o tom „pojďme udělat hru, která spojí národy, a zároveň tady je třeba dobrý mechanismus na hru, kterou udělali Kamil s Luckou. U každé hry se to dá nějak vysledovat. U De la Bête to byl strašně technický proces. My jsme věděli, že chceme dělat hru pro sto lidí, máme na ni nějaký rozpočet, dělali jsme si nějaký brainstorming, potom nějaké vyhodnocování nápadů. Na prvním místě se umístilo budování železnice po občanské válce v USA. Pak jsme zjistili, že na to bychom pro sto lidí nenapsali kvalitní zápletky, že to by bylo strašně kýčovitě. Tak jsme radši šli dělat hon na Bestii ve Francii. Třetí místo byly, myslím, gangy v New Orleans, nebo něco takového.

### **Hlavinka**

U těch bitev je to samozřejmě trochu jiné než u nějakých jiných her. U obsahových larpů hraje hlavní roli myšlenka, u bitev samozřejmě rozhoduje to, jak moc se nám to zdá hezké a co má cílovka za vybavení. To tam samozřejmě hraje roli, to praktické zamyšlení.

### **Wagner**

O té inspiraci by se dalo mluvit dlouho. Popsat inspirace u jednotlivých her by bylo zajímavé. I proto, že se to výrazně mění. Ta hra prochází vývojem. Requiem na začátku byla úplně jiná hra, než je dneska. Ten vývoj je přirozený a jsem za něj rád. Střetává se tu pět, šest lidí, kteří kreativně něco dávají dohromady a nějak se negují nebo mutují. A to je hrozně fajn.

**Bára Jandová:** „Uveřejnili jste, že jeden z běhů Legií bude hodně speciální a a pouze do 26 let, prozradíte víc?“

### **Wagner**

My jsme řešili, jak zpřístupnit Legie mladším lidem a napadla nás cesta, když jsme požádali ministerstvo kultury o grant, aby nás podpořili, v podstatě to uvedení. Takže ta hra bude pro lidi do 26 let levnější a bude možné to udělat.

**Tereza:** „Mě by zajímalo, jak hodláte řešit případnou negativní konfrontaci s ostatními lidmi, protože ty hlasy tady jsou, ozývá se to, je to prostě, že určitým skupinám se nelíbí určité věci, které děláte. A vím, že jste na to nasadili Míšu Hrabákovou a mě by zajímalo, jestli to funguje, protože něco, co dělá

Miša, nemůže nefungovat, protože je boží.“

### **Chlumská**

Já bych chtěla uvést na pravou míru to, že ta funkce důvěrníka Miši Hrabákové není úplně o tom, aby přesvědčovala různé skupiny lidí, které nás nemají rády. Ta funkce vznikla proto, aby nějací jednotlivci, kteří mají pocit, že se na ně někde v procesu zapomnělo, což se může stát, stává se to, mrzí nás to, omlouváme se. A jsme taky jenom lidi, takže děláme chyby. Miša by prostě měla být ombudsman relativně nezávislý, který se bude věnovat těmhle individuálním stížnostem. Miša se snaží a jsme rádi, že to dělá. A nějaké stížnosti občas řeší, protože, jak jsem řekla, jsme lidi a děláme chyby. Co se týká lidí, kteří nás nemají rádi a které štveme - nikdy se nezavděčíte všem. Já jsem se s tím smířila, snažíme se v tom spolku všichni smířit s tím, že nebudou všichni šťastní, protože to prostě nejde. Každý má rád něco jiného a každému nemusí vonět to, co děláme. Na druhou stranu si myslím, že se můžeme vzájemně respektovat, a holt ty skupiny lidí, které nás nemají rádi, a zároveň si o tom nechtějí povídat napřímo... No což. Co s tím mám dělat.

### **Hlavinka**

Já bych taky rozdělil jednotlivce, na které jsme pozapomněli, nebo se tam stalo individuální pochybení, což řeší Miša. A rozdělil bych to od lidí, kterým se nelíbí naše činnost. Já si myslím, že diskutujeme celkem aktivně, na facebookových larpových skupinách a podobně, a snažíme se vysvětlovat, proč to děláme tak, jak to děláme. A pokud někomu připadáme arogantní, je to špatně. Ale co tak sleduju, tak se nám daří k té diskuzi přispívat věcně. Nebo se o to aspoň snažíme.

### **Wagner**

Ta pozice, ve které jsme, je nešťastná. My jsme najeli na přístup „do no harm, but take no shit“ a prostě... Snažíme se co nejvíc pomáhat těm ostatním, a pokud někdo přijde a chce naši pomoc, tak se snažíme ji poskytnout. Já si upřímně myslím, že všechny přístupy k larpu jsou v pohodě, a i když ostatní dělají úplně jiné věci, jsem za to rád. Koneckonců nám mockrát pomohli a my jsme pomohli jim. Pak tam jsou intenzivní osobní války, že někdy někdo před deseti lety někomu něco řekl, nebo se něco nepovedlo. A to je nešťastné, lidské, v tom množství se to děje, je nám to moc líto a snažíme se na tom zapracovat. Děláme spoustu chyb, děláme pořád nějaké chyby. Na druhou stranu platí to, že na nás jsou trochu jiná měřítka. Všichni se Rollingu ptají, co dělají s těmi penězi - a je to v pohodě, ale trochu únavný. Nikdo se neptá, proč Příliš krátká neděle stojí tolik peněz. A to pak může vytvářet nějaké potřeby vymezit se.

Pak to platí i sociálně, a tam to je ta temnější stránka. To mě dost vyhnalo z týhle společnosti, Lucku taky. Ale není to důvod nedělat ty hry. Ty dělám rád. Důležité je to, že když někomu půjčíme tunu věcí, pomůžeme mu a on nás pak stejně ohovní, tak to je blbý, ale není to reálný problém, to se prostě děje. A myslím si, že 90 % interakcí, které máme, je fakt pozitivních. Přirozeně lidi málo říkají: „Jste super.“ Ale my to zase nepotřebujeme tolik slyšet. A že celkově je to super. Jsem moc šťastnej za to, jak to tady funguje.

### **Chlumská**

David stejně každému odpustí a udělá to s ním znova. Takže se nebojte nás hejtit, protože David vás stejně bude mít pořád rád, protože on je hrozně hodný člověk a moc hezky odpouští.