

Príručka pre hráčov

Na tomto mieste sa dozviete všetky organizačné informácie, ktoré vám umožnia pohodlne si pripraviť harmonogram, zaregistrovať sa, zbaliť si potrebné veci a bez ďalších problémov sa sústrediť na hru. V prípade, že by ste v tejto príručke niektorú potrebnú informáciu nenašli, neváhajte a kontaktujte nás na e-mailovej adrese larp@schatmansdorf.sk.

O akú hru vlastne ide?

LARPové hry zo sveta Kráľovstva vína patria medzi veľké fantasy LARPy, ktoré sa tradične odohrávajú v okolí hradu Červený kameň. Samotné Kráľovstvo je fiktívnym krajom, ktorý je inšpirovaný históriou okolitého vinárskeho regiónu, obohateného o rozprávkové a fantasy prvky. Zatvorte oči a predstavte si stredovekú Európu, pridajte k tomu báje, čary a nadprirodzené bytosti, štipku vtipu a ste tam. Viac informácií o LARPových hrách vo všeobecnosti, prípadne o svete Kráľovstva vína nájdete na našej stránke: <http://larp.schatmansdorf.sk/#co-je-to-larp> a <http://larp.schatmansdorf.sk/category/svet/>.

Kde sa hra koná?

Hra sa odohráva v tesnej blízkosti hradu Červený Kameň. Herná lokácia je zalesnená, terén je skalnatý a na niektorých miestach je potrebné sa pohybovať opatrne. Stanový tábor účastníkov sa nachádza na lúke vedľa hradného parkoviska. Na miesto sa jednoducho dostanete autobusom, zastávka **Častá, Červený kameň** sa nachádza priamo oproti hradu (100 m od stanového tábora), zo zastávky **Častá, základina** je potrebné vyjsť pešo (cca 2 km) po mierne stúpajúcej asfaltovej ceste na hradný kopec. Je tiež možné **prísť autom**, keďže stanový tábor sa nachádza hneď vedľa rozľahlého parkoviska, na ktorom je možné neobmedzene parkovať. V prípade, že by mal niekto záujem doraziť na hru pešo, okolo hradu prechádza žltá (trasa Zochova chata - Častá) a zelená (trasa Modra - Sološnica) **turistická značka**.

Kedy sa hra koná?

Najbližšou LARPovou hrou, ktorú pre vás organizujeme budú **Príbehy spod Vlčích skál VI**, letná hra, ktorá sa bude odohrávať **20. – 23. júla** (července) **2017**. Na hru je potrebné sa dopraviť v dostatočnom predstihu, pretože registrácia hráčov na podujatí bude prebiehať vo štvrtok (20.7.) v čase od **14:00 - 17:00**. **Ihneď po skončení registrácie sa začne hra**, takže je potrebné aby boli všetci účastníci v tomto čase pripravení (v prípade, že máte problém v danom termíne prísť, kontaktujte nás čím skôr). Po otvorení hry bude LARP pokračovať až **do noci zo soboty na nedeľu** (22/23.júla), kedy bude hra ukončená. Nedeľa (23.júla) je vyhradená pre aktivity súvisiace s ukončením hry (feedback, spoločné fotenie, turnaje), pobalenie vecí a cestu domov.

Kto tam bude?

Na základe skúseností s predošlými ročníkmi našich LARPOV predpokladáme, že hry sa zúčastní približne **150-200 hráčov** vo veku **minimálne 15 rokov**. Presný počet hráčov sa samozrejme z roka na rok mení. Hráči vo veku **15-17 rokov** sa musia pri registrácii preukázať vyplneným a podpísaným **tlačivom** potvrdzujúcim súhlas ich rodičov s účasťou dieťaťa na hre (<http://larp.schatmansdorf.sk/wp-content/uploads/2017/02/S%C3%BAhlas-rod%C4%8Dov-neplolet%C3%BDch.pdf>). V prípade, že by sa chcel hry zúčastniť hráč mladší ako 15 rokov, je potrebné všetko v dostatočnom predstihu osobne komunikovať s členom organizačného tímu (<http://larp.schatmansdorf.sk/category/informacie/#org-tim>).

Čo (okrem zábavy) nájdem na hre?

Priamo na hernom území sa nachádza **hostinec**, v ktorom si hráči môžu kúpiť jedlo a pitie podľa vlastného uváženia (alkoholické nápoje samozrejme podávame iba osobám starším ako 18 rokov), nie je teda nevyhnutné nosiť si stravu so sebou. Na lokácii sa tiež bude nachádzať tzv. **studňa**, v ktorej bude bezplatne pre všetkých hráčov k dispozícii pitná voda. Súčasťou hernej dediny je niekoľko **drevených domcov** (veľkosťou podobných stanom, strecha z plátna), ktoré je možné za príplatok využiť ako ubytovanie (presnejšie informácie o prenajímaní domcov zverejníme neskôr).

Čo nájdem v tábore?

Hneď vedľa hernej lokácie sa bude nachádzať stanový tabor pre hráčov. Tento tabor je súčasťou tzv. nehernej zóny a slúži na to, aby si jednotliví hráči mali kde zložiť svoju batožinu a postaviť stan. V nehernej zóne (prekvapivo) neprebíha hra a je tu možné vybaviť záležitosti, ktoré sa netýkajú LARPU a mohli by ostatných účastníkov vyrušovať (napr. telefonáty). Súčasťou nehernej zóny budú tiež **ekotoalety** (podobné známym TOI-TOI búdkam), ktoré budú hráčom neustále k dispozícii a stánok, vo vnútri ktorého bude možné dať si krátku studenú **sprchu** (upozorňujeme, že z technických príčin budeme mať k dispozícii iba studenú vodu). V rámci nehernej zóny je hráčom k dispozícii tzv. **Infostánok**, v ktorom budú k dispozícii pomocní organizátori. Akýkoľvek problém, ktorý sa vyskytne v priebehu trvania hry je možné riešiť s prítomným organizátorom alebo posádkou Infostánku, ktorá má k dispozícii rýchle kontakty na všetky dôležité osoby. V prípade potreby je možné z Infostánku kontaktovať **zdravotníka** alebo **veterinára**.

Ako sa zaregistrujem?

Registrácia na podujatie prebieha štandardným spôsobom a snažíme sa ju upravovať tak aby bola čo najintuitívnejšia. Na stránke <http://larp.schatmansdorf.sk/> si kliknete na tlačidlo "**registrácia**" a jednoducho pokračujete podľa pokynov. Základná registrácia sa týka iba hráča samotného, nie jeho postavy, takže by nemala pre nikoho predstavovať problém. Po odoslaní registračného formulára je potrebné **do 10 dní** zrealizovať **platbu**, inak môže byť registrácia zrušená. Výška registračného poplatku závisí od dátumu registrácie a bude vždy uvedená na stránke. Čoskoro po zaplatení registračného poplatku vám bude zaslaný formulár, týkajúci sa podrobností o vašej postave. Po vyplnení formulára s vami bude o ďalších detailoch komunikovať pridelený organizátor, tzv. majster.

Ako si pripravím postavu?

Na vytvorení každej hráčskej postavy **sa spolupodieľajú hráč a majster**. Rozhodujúca je vždy predstava hráča, ktorý si v miere akú sám uzná za vhodnú premyslí a pripraví charakter svojej postavy, jej zázemie, spôsob akým bude včlenená do herného sveta, jej meno a pôvod, jednoducho všetko, čo bude pre jeho postavu na hre potrebné. Na základe týchto informácií **vyplní formulár týkajúci sa postavy**, ktorý mu zašle pridelený majster potom ako hráč zaplatí registračný poplatok. V následnej komunikácii majster schváli, resp. okomentuje hráčove nápady a na základe spoločnej diskusie dospejú k výslednej podobe postavy. Všetky **hráčove nápady**, týkajúce sa postavy **musí majster odsúhlasiť** a musia byť **v súlade s pravidlami a reáliami** sveta Kráľovstva vína. Pre viac informácií o reáliách a svete stačí pozrieť príručku pre postavu, prípadne sekciu **svet** na našej stránke (<http://larp.schatmansdorf.sk/category/svet/>).

Čo mám robiť, ak si neviem vymyslieť postavu?

Pre hráčov, ktorí si nevedia/nemôžu/nechce sa im vymyslieť vlastnú postavu ponúkame niekoľko **predpripravených postáv**, z ktorých si na základe krátkej anotácie môžu vybrať. V prípade, že hráč má záujem o predpripravenú postavu, stačí aby túto túžbu vyjadril prostredníctvom e-mailu a bude mu vyhovené. Zoznam predpripravených postáv bude zverejnený krátko po zahájení registrácie a na požiadanie je možné doňho nahliadnuť aj skôr. **Súčasťou predpripravených postáv však nie sú kostýmy**, každý hráč si svoj kostým musí pripraviť sám.

Ako prebieha komunikácia medzi hráčom a majstrom?

Po registrácii hráča na podujatie a zaplatení registračného poplatku je ku každému hráčovi pridelený jeden majster. Tento majster pošle hráčovi **dotazník týkajúci sa jeho postavy**, na základe ktorého začne hráč postavu vytvárať. Okrem vyplnenia formulára by hráč mal svojmu majstrovi v rámci e-mailovej komunikácie podať **čo najúplnejšie informácie o svojej postave**, aby ju bolo možné začleniť do deja LARPU. Od hráčov sa očakáva, že svoje nápady a námety budú **aktívne komunikovať s majstromi**. Je potrebné si uvedomiť, že **zodpovednosť** za poctivú prípravu postavy **leží predovšetkým na samotnom hráčovi**, majstrovou úlohou je začleniť hráčove nápady a námety do príbehu, nie vymýšľať postavu namiesto neho. Po vyplnení formulára a zaslaní podrobného popisu postavy **majster** zhodnotí do akej miery je daná postava pripravená pre hru a **skonzultuje situáciu s hráčom**. V prípade, že sú obaja s postavou spokojní, príprava je hotová. V prípade, že má hráč ďalšie otázky, postrehy alebo námety na diskusiu, **môže majstra kedykoľvek osloviť**. Približne týždeň pred začiatkom LARPU budú všetkým hráčom zaslané tzv. **informačné bloky**, ktoré predstavujú ďalšie vedomosti postavy (presahujúce rámec príručky pre postavy) a môžu alebo nemusia byť v priebehu hry dôležité. Organizátori silne odporúčajú naštudovať si tieto materiály, pretože strata niektorých v nich obsiahnutých informácií môže hráčovi prekážať v hre.

Čo si mám na LARP priniesť so sebou?

Mimo hernej zóny budete pravdepodobne potrebovať **stan**, **karimatku** a **spacák**, môže sa hodiť rezervné oblečenie. V skalnatom teréne je niekedy výhodou **pevná obuv**, ale dá sa zaobísť aj bez nej. Počas večernej a nočnej hry je rozumné mať pri sebe **svetlo** (baterka alebo čelovka rozumne ukrytá v útrobach kostýmu). Priamo na hre je potrebné mať oblečený **kostým**, ktorého užitočnou (ale nepovinnou) súčasťou je mäččená **zbraň**. Nejaký ten **peniaz** navyše sa môže vždy hodiť. V prípade horšieho počasia odporúčame vziať si so sebou niečo teplé pod kostým (termoprádlo) a oblečenie do dažďa. Viac vám netreba.