

Cold City byl městský larp na motivy stejnojmenného rpg. Hlavní tematikou byl střet věrnosti národnosti a loajality agentuře na pozadí pro agenty často náročného a brutálního monster huntu. Hráči náleželi každý do dvou týmů, kdy jeden pracoval na hlavní příběhové linii a druhý si řešil vlastní agendu v rámci špionské hry ve hře.

Hlavním přínosem larpové scéně mělo být využití systémových prvků, které se nebudou snažit simulovat realitu, ale podpoří atmosféru a principy hry. Druhým pilířem hry pak bylo vytvoření takového prostředí, které hráče stoprocentně vtáhne a umocní zážitek z akce na maximum. K tomu sloužilo i využití dosud na larpu zřejmě neviděného paintballu coby prostředku k řešení konfliktu hráč vs. prostředí (PvE konflikt byl základní akční složkou celé hry a bylo záměrem, aby hráči používali zbraně pouze v něm - PvP konflikt nebyl eskalován do násilí, umožňoval ho právě mechanismus vzájemné důvěry mezi postavami).

Základním momentem, který vůbec umožnil vznik této hry, bylo dozajista získání prostředků, které poskytla Nadace. V té chvíli jsme se domnívali, že už nic nestojí v cestě úspěšné realizaci projektu. I překročili jsme od plánů k činům a přišlo první realizační vystřízlivění. Ačkoliv se to totiž nezdá, 22000 Kč v rozpočtu takové hry je vlastně docela málo peněz. Přitom však u hráčské obce tato částka vzbudí očekávání, která se za ni dle mého názoru nedají moc naplnit. Navíc v okamžiku, kdy hra disponuje rozpočtem, který není v desetikorunách, nemálo hráčů požaduje značný osobní komfort, materiální zázemí ze strany organizátorů aj., což jsou ve skutečnosti černé díry do rozpočtu. Naštěstí to nebyl případ právě našich hráčů, kteří myslím ocenili naše rozhodnutí investovat především do náplně hry za cenu určitého nepohodlí (např. spaní ve vlastních spacácích na žíněnkách) a menšího servisu.

Z finančního hlediska byl samozřejmě kamenem úrazu nízký počet hráčů, díky kterému bylo třeba nastavit vyšší účastnický poplatek. I přes cenu 1500,-/os byl však rozpočet stále napjatý a neustále jsme byli nuceni dělat kompromisy co se týče vybavení hráčů, ztvárnění monster a zařízení (pronajmutí) lokací (což byly tři zásadní věci, do kterých jsme investovali). Na jednu stranu jsme díky rozpočtu akce mohli leccos pořídit (a ušetřit tak čas a lidi, které bychom museli věnovat výrobě - spolu s tím, že bylo možné dovolit si práci profiků), na stranu druhou investice do jedné oblasti značně omezovaly zdroje pro ty ostatní. Opět jsme se tedy museli uchýlit ke kompromisu a vše, co bylo možné (a měli jsme na to, udělat to dobře) vyrobit svépomocí a jen do opravdových pecek investovat.

Krom účastnických poplatků a peněz z nadace byl projekt financován z několika darů a také prostřednictvím burzovní spekulace s použitím prostředků shromážděných již nějakou dobu před hrou. Tímto se podařilo rozpočet navýšit cca o 5000 Kč, i když už jsme v to před hrou ani nedoufali (burza dlouhou dobu spekulaci nepřála). Celkově se nám tedy nazhromáždilo 51313 Kč, z toho 22000 Kč byly peníze nadace a 18000 Kč z poplatků hráčů.

Největší položkou výdajů bylo určitě okostýmování nehráčských postav. Jednak jich bylo hodně (několikanásobně více než hráčů), druhak byly NPC jedním ze základních prvků působení na hráče, proto jsme neváhali do jejich ztvárnění investovat. Celkem na ně padlo 11115 Kč s tím, že 4000 Kč šly na vytvoření masek monster od Sabbase, které byly vážně kulervoucí.

Ostatní peníze z této kategorie pokryly především namarkýrování různých uniforem (kde jsme se rozhodli jít střední cestou mezi dokonalou věrností a náklady - využili jsme různých blůz a

sak armád kdekteré země a pomocí natisknutých insignií a vyleptaných odznaků je dotvořili do kýžené podoby), vytvoření kostýmů potvor apod.

Druhou zásadní položkou (10889 Kč) byl paintball, který jsme se rozhodli odzkoušet jako neotřelý prostředek řešení ozbrojených konfliktů. Nejdražší bylo pochopitelně zapůjčení samotných zbraní, v čemž nám vyšel vstříc Armypark Ořechov. Další náklady byly spojené s municí a ochrannými prostředky. Tady jsme trochu narazili, protože cena za ránu byla kolem 60-ti haléřů (na první pohled pakatel, ale ze zkušenosti na jeden střet 100 kulí na zbraň nestačilo) a tak jsme se snažili vyjít s co nejmenším množstvím munice, což jak se ukázalo nebylo zrovna nejšťastnější. Zkrátka hru, kde je střelení podstatnou částí, bez munice neuděláte.

Přestože PB sebou přinesl spoustu problémů (mlžení masek, omezení konfliktů jen na liduprázdná místa...), měl zásadní dopad na atmosféru hry. Výstřely se rozléhaly podzemními prostorami (kde primárně docházelo k ozbrojeným konfliktům), duněly chodbami, zásahy vykreslovaly na cílech krvavé vějíře a člověk si hodně rozmyslel, než se pustil do riskantní akce, aby nějakou nekoupil. Navíc PB zbraně jsou veskrze jen ocelové trubky s nádrží na plyn a municí, není toho tedy moc, co by se na nich mohlo pokazit a údržbu zvládne i ne zcela profesionální uživatel. V tomto myslím, že by ústup k airsoftu nebo jiné formě byl krokem zpět.

Hráči byly vybaveni olivovými blůzami s odznaky RPA, somradlem, mapou, baterkou, baretem, injekční stříkačkou poslední pomoci a gumovým nožem. Celková částka na hráčské vybavení byla 7894 Kč. Výstroj sjednotila týmy, takže se hráči cítili skutečně součástí jednotky, navíc jim odpadlo shánění vybavení a starání se o vše potřebné.

S účastníky také souvisí položka týkající se jídla (1174 Kč), za kterou jsme pro všechny zúčastněné připravili dvě teplá jídla (která se pak, přiznávám, vzhledem k logistickému šílenství bohužel nedostala úplně ke všem), snídaní a průběžně teplé pití, čímž odpadly ztráty času na samostatné vaření a obstarávání se jak kdo dokáže. Především tedy hráčům.

Poslední z triády kulervoucích prvků byly lokace. Využili jsme volně přístupná místa, která jsou atmosférická sama o sobě (Stránská Skála, různé jeskyně, tunely a bunkry pod Brnem...) a doplnili je o detaily, které z nich udělaly děsivá místa nazi výzkumů a okultna (šlo o různé formy osvětlení, rekvizit, tiskopisů, vlajek apod.).

Co se pronajatých míst týče, za zmínku stojí určitě hala ve Zbrojovce, kde byl jeden z týmů zajat a musel svým věznilům uniknout nepřehlednou továrnou, samotné HQ v Domě Rytířských ctností (rozčleněné na místnosti pro jednotlivé týmy, briefing room aj.) a pak finále grande na PB hřišti v ořechovském Armyparku, zahrnující kompletní osvětlení místa, linie zákopů, několik pevnůstek, vyřazená vojenská vozidla a další atmosférické záležitosti. Dlužno podotknout, že k nám byli všichni pronajímatelé velice vstřícní na to, jakou záležitost jsme u nich chtěli provozovat.

To všechno bylo možné zrealizovat jednak díky Nadaci a druhak díky ochotě hráčů do hry určitým způsobem investovat (podíl na rozpočtu byl u obojího skoro fifty-fifty). V okamžiku, kdy

bychom teď chtěli CC zrealizovat znovu - bez Nadace, vyšla by cena na jednoho hráče cca na 3000 Kč (s tím, že spousta věcí by již byla koupená a nebylo by je třeba pořizovat znova). Je na zvážení, zda by to byla suma adekvátní zážitku nebo nikoliv, jisté je, že v daném složení a za současné situace CC v této podobě opakovat nebudeme.

Po hře zůstal celkem rozsáhlý inventář pořízený z rozpočtu, který postupně rozprodáváme. Navrátilší se peníze jsme se rozhodli z větší části vrátit do Nadace, z menší části jsme za ně uspořádali party pro naše obětavá NPC, která na hře skutečně potila krev a my jim tak chtěli vyjádřit dík a alespoň trochu tak splatit dluh, který u nich máme. Výbava, kterou se nepodaří prodat nejspíš poputuje do nějakého inventáře půjčovny larpového vybavení.

Závěrem bych rád zhodnotil, že alespoň v našem případě Nadace splnila svůj smysl, protože nás dokopala k tomu vystoupit z organizátorské letargie, vytáhnout z šuplíku námět na tuto hru a zrealizovat ji. Bez tohoto impulsu by CC nejspíš nevzniklo a nebo vzniklo, ale v jiné (omezenější) podobě, což by při pohledu zpět byla myslím škoda.

za kolektiv organizátorů  
Samuel