

---

## LARPOVÁ SKUPINA EH GAMES A JEJ VEDOMÁ SNAHA MENIŤ SLOVENSKÚ LARPOVÚ SCÉNU

MATEJ MOŠKO

Ústav divadelnej a filmovej vedy Slovenskej akadémie vied, Bratislava

---

**Abstrakt:** Autor predstavuje tvorbu larpovej skupiny EH GAMES v kontexte vývoja slovenskej larpovej scény. V úvode stručne opisuje kľúčové obdobia slovenského larpu: charakter prvých slovenských larpových hier, prudký rozmach po roku 2004 a obdobie recesie po roku 2010. V ďalších častiach sa venuje hrám, ktoré formovali tvorbu Branislava Skrečka, zakladajúceho člena skupiny EH GAMES, a následne tvorbe tejto skupiny. Na najčastejšie hraných hrách, *Párty* (2013) a *Game of Kings* (2014), autor identifikuje charakteristické znaky tvorby sledovanej larpovej skupiny. V závere nachádza miesto skupiny EH GAMES v kontexte zmeny vnímania larpu ako výlučne voľnočasovej aktivity.

**Kľúčové slová:** larp, slovenské larpové hry, slovenský larp, EH GAMES, rolová hra

V škandinávskych krajinách už dlhšiu dobu larpoví<sup>1</sup> tvorcovia hovoria o svojich larpových hrách v kontexte umenia. Túto vlnu spustil sugestívny *The Vow of Chastity* (Sľub čistoty) z roku 1999, ktorý bol súčasťou larpového manifestu *Dogma 99*: „Sľubujem, že sa budem považovať za umelca a akúkoľvek larpovú hru, ktorú napíšem, za svoje dielo.“<sup>2</sup> O desať rokov neskôr už môžeme vidieť, že napríklad švédka autorka hier Anna Westerling, ktorá adaptuje literárne predlohy na larpové hry<sup>3</sup>, o sebe píše ako o umelkyni a o svojich hrách ako o umeleckých dielach. Na Slovensku je situácia iná. K rozšíreniu larpového diskurzu o otázky umenia zatiaľ nedošlo, rovnako neprenikol larp ani do diskurzu umenia či divadla. Napriek tomu, že fenomén larpu je na Slovensku prítomný už od začiatku deväťdesiatych rokov minulého storočia, ešte stále u nás neexistujú larpoví tvorcovia, ktorí by o svojich hrách hovorili ako o umeleckých dielach. Sú tu však niektoré larpové skupiny, ktoré majú k zmene paradigmy blízko.

Larpom a larpovým hrám sa na Slovensku venujú rôzne generácie hráčov a tvorcov už viac než dvadsať rokov. Informácie o larpových hrách v deväťdesiatych rokoch 20. storočia na Slovensku sú veľmi kusé. Fenomén larpových hier a návody na

---

<sup>1</sup> Larp je akronymom pre live action role playing – hranie rolových hier naživo. Z pohľadu divadelníkov ide o špecifický typ interaktívneho improvizovaného divadla bez divákov, v ktorom herci (hráči) v pripravenom prostredí vytvárajú príbehy pridelených postáv. Viac pozri MOŠKO, Matej. Performatívna sekvencia larpovej hry. In *Slovenské divadlo*, 2014, roč. 62, č. 3, s. 284 – 298.

<sup>2</sup> „I swear to regard myself as an artist, and any LARP I write as my ‚work‘.“ FATLAND, Eirik – WINGARD, Lars. The Dogma 99 Manifesto. In SAITTA, Eleanor – HOLM-ANDERSEN, Marie – BACK, Jon (eds.). *The Foundation Stone of Nordic Larp*. Knutpunkt, 2014. Prel. Matej Moško.

<sup>3</sup> V larpovej hre *A nice Evening with a Family* (Pekný večer s rodinou, 2007) spojila príbehy postáv siedmich divadelných hier Hernika Ibsena či Augusta Strindberga. Larpová hra *Growing up* (Dospievanie, 2010) je adaptáciou románu Jane Austenovej *Rozum a cit*. Viac pozri WESTERLING, Anna. *Games*. [webové portfólio Anny Westerling]. Dostupné na <https://annaw.org/games/>.

tvorbu či organizovanie larpových hier prenikali na Slovensko iba ústnym podaním ľudí, ktorí sa s larpom stretli v zahraničí. Odborná larpová literatúra prakticky neexistovala a zapisovanie larpových hier v larpových scenároch nebolo trendom ani v zahraničných larpových komunitách. Vlastné hry, ktoré museli slovenskí tvorcovia vytvárať, boli pre nedostatok skúseností a poznatkov väčšinou iba bojovými hrami v kostýmoch. Prvé roky larpu na Slovensku poznačilo vytváranie foriem a herných mechanizmov, z ktorých mnohé už boli v Severnej Amerike či v škandinávskych krajinách bežné.

V Škandinávii spôsobili po roku 2000 prudký rozvoj larpu pravidelné larpové konferencie Knutepunkt.<sup>4</sup> Pre slovenskú larpovú scénu bolo podobne silným impulzom spustenie internetových stránok pre organizátorov a hráčov larpových hier v roku 2004 s názvom SLAD – spoločnosť larpov a drevární.<sup>5</sup> Terminologické oddelenie larpov od drevární vyplývalo zo situácie, v ktorej sa larp na Slovensku v tom čase nachádzal. Väčšina hier na hrdinov patrila medzi bojové hry zo sveta fantasy a iba málo z nich ponúkalo možnosť hrať prepracovaný príbeh jednej postavy. Z potreby odlišovať larpové hry od bojových hier vznikol termín drevárň. Výraz sa dodnes používa na označenie larpovej hry, pri ktorej sa používajú drevené zbrane alebo zbrane obalené penovým materiálom. Popri drevárňach boli v tom čase rozšírené aj tzv. železné bitky, pri ktorých sa používali tupé repliky historických zbraní. Tie však nemali na vývoj larpu na Slovensku taký veľký vplyv ako spomínané drevárne. Patrili skôr k vedľajším aktivitám skupín historického šermu.

Webový portál SLAD sa skladal z troch samostatných webových aplikácií: kalendár larpových udalostí, internetové fórum a priestor pre publikovanie článkov o larpe a larpových hrách. Od svojho vzniku fungoval ako centrálna platforma pre výmenu názorov a skúseností, ktorú využívala väčšina slovenskej a časť českej larpovej scény. Pre larpové prostredie, ktorému dominovali jednoduché bojové a družinové hry, znamenalo spustenie SLAD-u revolúciu. Na stránkach sa spočiatku objavovali najmä návody na výrobu zbraní, pozvánky na blížiacu sa hru a reportáže z hier, ktoré písali hráči. Larpový kalendár, v ktorom organizátori registrovali pripravované hry, slúžil hráčom ako centrálny zdroj informácií o možnostiach hrať larp. Práve vďaka tomuto kalendáru môžeme pomerne presne sledovať trendy a vývoj larpových hier na Slovensku.

Na českej larpovej scéne používali organizátori na centralizovanie informácií o larpových hrách až do roku 2008 webový Kalendár dřeváren.<sup>6</sup> V čase do spustenia SLAD-u využívala tento kalendár aj väčšia časť slovenských tvorcov, aj tak však na ňom bolo medzi rokmi 2001 a 2004 zaregistrovaných spravidla menej než päť slovenských larpových udalostí ročne (českých približne 20 – 30). V slovenskom klone

---

<sup>4</sup> Názov konferencie Knutepunkt znamená miesto stretnutia. Organizátori z každej zo severských krajín, v ktorej sa konferencia koná, prekladajú názov konferencie do vlastného jazyka, preto majú konferencie každý rok iné názvy. V tejto práci budeme pre zjednodušenie používať nórsky výraz Knutepunkt, keďže prvá zo série konferencií sa konala práve v nórskom meste Oslo v roku 1997. V ostatných troch jazykoch sa používajú tieto slová: Knutpunkt (švédsky), Knudepunkt (dánsky), Solmukohta (fínsky).

<sup>5</sup> Do roku 2011 bol SLAD dostupný na adrese [www.slad.sk](http://www.slad.sk), v roku 2016 je verejnosti prístupný už iba larpový kalendár na adrese [www.larpy.sk](http://www.larpy.sk). Správcovia vyplli fóra po tom, čo ich návštevnosť v dôsledku rozšírenia sociálnej siete Facebook klesla a stránku napadli automatizované programy šíriace spam.

<sup>6</sup> Pozri Kalendář dřevární. Dostupné na [www.ucw.cz/drevarny](http://www.ucw.cz/drevarny). Tento kalendár bol centrálnym miestom na registráciu českých hier medzi rokmi 2001 a 2008.

Kalendár drevární<sup>7</sup>, ktorý fungoval iba v roku 2004, zaregistrovali organizátori šesť slovenských hier. Rovnaký počet figuruje v roku 2004 aj v kalendári SLAD-u. Ale už rok po spustení kalendára ich organizátori zaregistrovali 32, po dvoch rokoch 43 a v roku 2009 rekordných 92. V období medzi rokmi 2005 a 2009 sa počet hier na Slovensku každý rok zvyšoval.<sup>8</sup> Nemenil sa pritom iba počet hier, ale aj ich žánrové rozvrstvenie a použité herné systémy.

Na fórach SLAD-u sa hráči a organizátori v diskusiách dostávali aj k otázkam larpovej teórie. Hoci väčšinu diskusií možno len ťažko považovať za vytváranie teórie larpu, na fórach sa vyriešilo niekoľko terminologických problémov slovenského larpu. Jeden z veľkých sporov vyvolalo v roku 2008 označenie herného systému hry *Tordhan* (2005 – 2010)<sup>9</sup>, vtedy najväčšej fantasy larpovej hry na Slovensku, termínom šatrh. Použitie výrazu, ktorým staršia česká larpová skupina Šatr'haj označovala pravidlá svojich larpových družinových hier, nebolo presné. To vyvolala sériu diskusií o tom, čo to vlastne šatrh je. Výsledkom diskusií na fórach SLAD-u bolo sformovanie definície slovenského vnímania termínu herného systému šatrh: „Šatrh v slovenských podmienkach znamená súhrn zvykov ohľadom nastavenia pravidiel, stvárňovania rolí a trendu vývoja materiálnej stránky larpov: V rámci pravidiel ide najmä o silnú podporu čistého hrania roly nezaťaženého zbytočnými metahernými prvkami (číselné vyjadrenie postáv a ich vlastností). Pravidlá musia do čo najvyššej miery prepojovať skutočnú a hernú realitu – čo sa dá stvárniť v skutočnom svete, bude tak aj stvárnené bez použitia náhražok. V prípade, že sa niečo stvárniť nedá, je častým zvykom užitie náhražky v podobe techniky ‚agilného telegrafovania‘<sup>10</sup>. Pravidlá samotné sú v maximálnej miere minimalizované, v rámci mantinelov bezpečnosti a hrateľnosti.“<sup>11</sup>

Medzi rokmi 2004 a 2009 môžeme sledovať vznik a zánik veľkého množstva hráčskych a organizátorských skupín. Mnohé z nich ukončili svoju činnosť po prvej alebo druhej zorganizovanej hre, niektoré dokázali fungovať a tvoriť larpové hry aj viacero rokov. Ale okolo roku 2010 sa larp na Slovensku dostávajú do krízy, keď tie najznámejšie skupiny (BOSS, OKP, ERA,...) prestali tvoriť larpové hry bez priamych nasledovníkov. Po roku 2010 sa začínajú formovať nové skupiny tvorcov, ktoré fungujú doteraz. Väčšina z nich vznikla spojením tvorcov – jednotlivcov, ktorí pôsobili už v predchádzajúcich rokoch. Jednou z nich je aj skupina EH GAMES, ktorú založili Branislav Skrečko a Maroš Goga.

<sup>7</sup> Pozri Kalendár drevární. Dostupné na [web.archive.org/web/20041201225230/http://drevarne.annun.sk/](http://web.archive.org/web/20041201225230/http://drevarne.annun.sk/). Na pôvodnej adrese už kalendár dostupný nie je. Jeho archivovaná verzia sa dá dohľadať pomocou internetovej služby [web.archive.org](http://web.archive.org).

<sup>8</sup> Pozri Už uskutočnené akcie. Dostupné na [www.larpy.sk](http://www.larpy.sk).

<sup>9</sup> Hry *Tordhan* organizovala každoročne od roku 2004 do roku 2010 skupina larpových organizátorov Brotherhood of Steel and Sorcery.

<sup>10</sup> „Telegrafovanie je spoločný názov pre techniky odovzdávania informácie medzi účastníkmi v rolovej hre s cieľom zjednotiť interpretácie zdieľanej fikcie.“ Pozri *Jeepform*. [Heslo Telegraphing]. Dostupné na <http://jeepen.org/dict/#telegraphing>. Prel. M. Moško.

<sup>11</sup> DOBIAS, Ondrej. *Šatrh*. Dostupné na <http://satrh.larp.sk>.

## Branislav Skrečko a vznik skupiny EH GAMES

Branislav „Erken“ Skrečko<sup>12</sup> vstúpil na košickú larpovú scénu v roku 2002, keď sa ako hráč zúčastnil larpového festivalu DobroFantH 2002. Hral tam hlavnú festivalovú hru *Čarostrelci* (2002) a pridružené menšie hry. Hneď v roku 2003 zorganizovali spoločne s Marekom „Asterixom“ Šimkaninom svoju prvú larpovú hru *Les Garoton* (2003), ktorú dnes môžeme označiť ako tradičný fantasy larp.

Keďže táto hra vznikla ešte pred založením internetového fóra SLAD, hlavným inšpiračným a informačným zdrojom o larpe boli pre Branislava Skrečka organizátori hier pre festival DobroFantH a larpové hry, ktoré sa na tomto festivale odohrali. V hernom systéme jasne vidieť inšpiráciu systémom pravidiel pre stolové rolové hry *Advanced Dungeon & Dragons* (resp. jeho českým ekvivalentom *Dračí doupě*) a vtedy populárnou počítačovou hrou *Baldur's Gate II* (2000). Hráči si postavy vytvárali sami a priradzovali k nim organizátormi definované povolania (Alchymista, Bard, Bojovník, Druid, Hraničiar,...)<sup>13</sup>, podľa ktorých vedeli, aké schopnosti a vlastnosti bude ich postava mať. Charakter postavy a jej vzťahy k ostatným postavám podmieňovala vybraná rasa (elf, človek, trpaslík,...) a presvedčenie (dobré, neutrálne, zlé)<sup>14</sup>. Hráč za plnenie herných úloh získaval skúsenostné body, ktoré mohol vymieňať za nové schopnosti pre svoju postavu.

Pokračovania hry *Les Garoton* pripravoval Branislav Skrečko v spolupráci s Marekom Šimkaninom a neskôr aj Rastislavom „Lindagorom“ Kurajským aj v nasledujúcich rokoch. Herný systém sa až do roku 2008 zásadne nezmenil. Hráči vytvárali družiny a organizátori vystupovali ako CP (cudzí postavy) na ich výprave. Cudzí postavy zadávali družinám úlohy, ktoré mali plniť (zbierať reprezentácie herných predmetov, porážať protivníkov, prekonávať prekážky). Pre ročníky hier *Les Garoton* 2003 – 2006<sup>15</sup> bol typický aj prvok agónu – jednotlivé družiny hráčov súperili o to, ktorá z nich larpovú hru vyhrá.

Podľa slov Branislava Skrečka<sup>16</sup>, rozhodnutie zmeniť princíp hier *Les Garoton* vyvolali tri zásadné skúsenosti s organizovaním a hraním larpových hier, ktoré sa vymykali z tradičného ponímania larpovej hry na Slovensku. Prvou bola krátka komorná hra *Star Wars*, ktorú Skrečko organizoval pre kamarátov. Pri nej zistil, že ak pripraví pre každú postavu samostatný príbeh a úlohu, hráči nemajú tendenciu spájať sa do družín, ale viac hrajú svoju postavu. Druhou formujúcou skúsenosťou bola hra na upírov *Florenzia 1478* (DobroFantH 2006), ktorej organizátori nahradili zložité pravidlá dôrazom na príbehy jednotlivých postáv, čím podporili u hráčov vcitovanie sa do herných situácií. Treťou zásadnou udalosťou, ktorá vyvolala zmenu v hre *Les Garoton*, bola komorná hra *Hranice osudu* (2006) od larpovej skupiny Court of Mora-

<sup>12</sup> V larpovom diskurze je zvykom, že hráči či organizátori majú svoje larpové prezývky, podľa ktorých sa poznajú a uvádzajú pod nimi svoje hry. Pri prvom uvedení mena preto v úvodzovkách píšeme aj larpovú prezývku.

<sup>13</sup> Tieto povolania vychádzali z pravidiel stolových rolových hier *Dračí Doupě* a *Dungeon & Dragons*.

<sup>14</sup> Herný mechanizmus tzv. presvedčení bol inšpirovaný systémom presvedčení postáv z pravidiel *Advanced Dungeon & Dragons*. Vopred definované presvedčenie (preferovaný postoj k riešeniu situácií) pomáhalo hráčom rozhodovať sa za svoju postavu a organizátorom zasa vyvažovať rozdelenie charakterovo dobrých a zlých postáv v hre.

<sup>15</sup> V roku 2007 sa hra *Les Garoton* neuskutočnila.

<sup>16</sup> Branislav Skrečko, osobná komunikácia s autorom štúdie, 1. 3. 2015.

via, kde sa Branislav Skrečko stretol s hraním v súčasnom svete bez prvkov fantasy a pravidiel, založeným výlučne na dôslednom vcítení sa do roly. Hra bola postavená na téme smrti obyčajného človeka a na silnej atmosfére.

Ročníky 2008 a 2009 hry *Les Garoton* pripravoval Branislav Skrečko v spolupráci s Matejom „Daerixom“ Tešínským. Hlavnými zmenami, ktoré organizátori v hre urobili, bola redukcia pravidiel, obmedzenie metaherného konania, zrušenie systému skúsenostných bodov a zvýšenie dôrazu na tvorbu jednotlivých postáv. Každú postavu s hráčmi konzultovali tak, aby bol jej príbeh zapojený do hry a aby mala vopred pripravené vzťahy s ostatnými postavami. Pred ročníkom 2008 bolo hlavnou motíváciou pre interakciu s ostatnými hráčmi zbieranie skúsenostných bodov a súperenie s inými družinami. Ak chcel hráč hru vyhrať, musel sa zhovárať s ostatnými hráčmi a s cudzími postavami. Tým, že tvorcovia v roku 2008 prepojili jednotlivé príbehy postáv ešte pred hrou, motivovali hráčov spoločne riešiť zápletky svojich príbehov. Pri popise hry *Les Garoton* 2009 Branislav Skrečko dokonca tvrdil, že hru organizuje v súlade s českým larpovým manifestom M6<sup>17</sup>, ktorý vznikol počas konferencie Moorcon 2006 v Brne:<sup>18</sup>

- „1. Každý účastník má vlastnú rolu.
2. Hráč nestvárňuje sám seba.
3. Ciele postavy sú oddelené od cieľov hráča.
4. Kostým neznamená rolu.
5. Organizátor do hry v jej priebehu nezasahuje priamo.
6. Všetci zúčastnení nesú zodpovednosť za hru.“

Cieľom manifestu (Skrečko manifest netvoril) bolo popísať ideály larpovej tvorby, ktoré sa signatári manifestu snažia vo svojich hrách dodržiavať. Aj keď pri ďalších hrách už Skrečko nedeklaruje súlad s manifestom M6, možno v nich vplyv týchto pravidiel sledovať.

Branislav Skrečko po hre *Les Garoton* 2009 prestal na niekoľko rokov tvoriť larpové hry. Ďalším jeho dielom bola až *Púť života* (2012), komorná pseudohistorická larpová hra, odohrávajúca sa v noci v okolí hradu.<sup>19</sup> Pri tejto hre už boli všetky postavy skriptované – vopred pripravené tvorcom. Vzťahy medzi nimi boli prepojené tak, aby spolu tvorili príbeh ľudí podozrivých z vraždy, ktorým sa v noci podarilo ujsť z hradného väzenia. Pre túto hru si Skrečko zámerné nevybral fantasy, ale pseudohistorické herné reálie. V hre síce zostala jedna postava kúzelníka, ale aby sa predišlo metaherným reprezentáciám mágie, táto postava nemohla používať mágiu voči iným hráčom. Dobrovoľníci hrajúci cudzie postavy dostali od organizátorov inštrukcie, ako majú na mágiu reagovať. Použitie mágie sa teda hralo skôr ako divadelná scéna, nie ako súčasť hernej medzihráčskej interakcie. Rovnako tvorcovia obmedzili metaherné prvky aj pri boji. Za bojový systém, na rozdiel od hier *Les Garoton*, zvolili systém šatrh, pri ktorom nedochádza k metahernému určovaniu víťaza boja, ale zvíťazí lepší bojovník.

<sup>17</sup> Pozri SKREČKO, Branislav. *LARP Les Garoton*. Dostupné na <http://larpy.sk/2009-07-08/larp-les-garoton>.

<sup>18</sup> Pozri KOPEČEK, Tomáš. Manifest M6 – komentár k prvému roku. In *Odráz : tváre českého larpu*. Brno, 2008. Dostupné na <http://wiki.larpy.cz/images/odraz08-sbornik.pdf>. Prel. M. Moško.

<sup>19</sup> Prvýkrát sa hra *Púť života* (2012) konala v okolí Šarišského hradu, neskôr v okolí Kapušianskeho hradu.

Druhým posunom hry *Púť života* k divadelnosti bol herný mechanizmus podmienených skriptovaných akcií. Jedna z postáv, veštica, dostávala počas hry vopred pripravené vízie. Obsah každej vízie mala hráčka uložený v obálkach, na ktorých bolo napísané, čo sa v hre musí stať, aby obálku otvorila a odohrala víziu. Keď jej napríklad organizátor položil ruku na hlavu, jej postava dostala víziu – hráčka otvorila príslušnú obálku a odohrala vizionársku scénu. Takýmto spôsobom tvorcovia naplánovali kauzalitu diania bez toho, aby počas hrania do hry viditeľne priamo zasiahli, čím by porušili piate pravidlo manifestu *M6*.

Po pozitívnej skúsenosti so skriptovanými postavami a nahradením fantasy sveta pseudohistóriou obnovil Skrečko v zmenenej podobe hru *Les Garoton*. Ročník 2013 pripravoval spoločne s muzikálovým hercom Marošom „Havlom“ Gogom<sup>20</sup>. Ich prvý spoločný *Les Garoton* sa odohrával v tom istom hernom svete ako posledná hra z roku 2009, ale až na jednu výnimku boli všetky postavy ľuďmi. Hranie iných fantasy rás organizátori vynechali, aby podporili rolovú hru: „Hráči sa do svojich postáv dokážu vcítiť najviac vtedy, keď majú reálnu skúsenosť s tým, čo hrajú. Nikto nevie, aké je to byť elfom.“<sup>21</sup>

Po hre *Les Garoton 2013* vzniká larpová skupina EH GAMES Erken & Havel Productions, nazvaná podľa larpových prezývok Branislava Skrečka a Maroša Gogu. Cieľom skupiny od jej založenia nebolo iba organizačne zastrešiť larpovú hru *Les Garoton*, ale tiež obohatiť slovenské larpové prostredie o hry založené na dramatických situáciách s dôrazom na hranie rol. Prvou spoločnou hrou pod značkou EH GAMES je hra *Párty* (2014), ktorá sa hráva dodnes.

### **Párty – detektívna larpová hra**

Prvú larpovú hru uviedla skupina EH GAMES v auguste 2013 v Košiciach a v októbri toho istého roku v Bratislave. Hra je zasadená do prostredia hollywoodskeho filmového priemyslu. Deväť postáv pre rovnaký počet hráčov sa nechceme ocitne uprostred detektívneho príbehu. Jedna z herečiek obsadených vo filme *Divoké Kočky* bola zavraždená a podľa polície je vrahom niekto z členov filmového štábu. V pozvánke na túto hru sú organizátori veľmi struční: „Po dvoch mesiacoch natáčania filmu *Divoké Kočky*, nového amerického hitu, ktorý má preraziť na plátnach najväčších newyorských kín, sa producent Jerry Lee rozhodol, že si dá štáb aj herci na týždeň pauzičku. Všetci dostali od pondelka voľno na celých sedem dní. Na stredu však Jerry neočakávane zabezpečil všetkým program. Všetci musia prísť ku nemu domov na veľkú ‚žúrku‘ – párty. Všetci sú zvedaví, čo sa bude diať.“<sup>22</sup>

*Párty* je krátka hra založená na spoločnej situácii, v ktorej sa neúmyselne ocitli všetky postavy. Každá z nich sa z nej snaží dostať iným spôsobom. Tento typ hier je v larpovej tvorbe veľmi populárny. Z pohľadu herného dizajnu sa *Párty* spolieha na pevný predpríbeh a presne definované vzťahy medzi postavami. Samotná hra pre-

<sup>20</sup> V čase zakladania skupiny EH GAMES bol Maroš Goga, absolvent Štátneho konzervatória v Košiciach, členom divadelného súboru Divadla Cassia. Popri tom hosťoval aj v Štátnom divadle Košice, kde hral napríklad hlavnú rolu v muzikáli *Móric Beňovský* (2013).

<sup>21</sup> Branislav Skrečko, osobná komunikácia s autorom štúdie, 1. 3. 2015.

<sup>22</sup> GOGA, Maroš – SKREČKO, Branislav. *Párty* [pozdánka na larpovú hru *Párty*]. Dostupné na <http://www.larpy.sk/2015-02-18/party>.



Branislav Skrečko a Maroš Goga na plagáte k hre *Párty* inšpirovali hráčske kostýmovanie. Foto: EH GAMES.

bieha primárne vzájomnou interakciou medzi nimi. Organizátor rozdelí hráčom postavy niekoľko minút pred hrou, hráči sa len vtedy dozvedia, ako sa ich postava volá, na akej pozícii pracuje, s kým zo štábu má aký vzťah a aká je jej východisková nálada pri príchode na párty. Každý hráč ako divák takto získa istú časť pohľadu na hernú situáciu. Vzájomnými rozhovormi počas hry získavajú postavy informácie o minulosti svojich kolegov. Príbeh je tak štruktúrou podobný analytickej dráme. Hráč je zároveň hlavným hrdinom príbehu svojej postavy, o ktorej vie všetko od začiatku, a zároveň divákom príbehov ostatných postáv, o ktorých informácie získava postupne.

V začiatku hry sa používa herný mechanizmus podmienených skriptovaných akcií, podobne ako v hre *Púť života*. Niektoré z postáv majú predpísané konanie, ktoré pri dohodnutom signáli vykonajú. Jedna z postáv má napríklad po prijatí

signálu od organizátorov začať hovoriť o snubnom prstene, ktorý chce počas párty darovať svojej priateľke. Rozprávanie o prstene je zároveň nevedomým signálom pre ďalšieho hráča, aby začal hovoriť o pravom dôvode, prečo jeho postava pripravila párty. Týmto dohodnutými hernými akciami organizátori menia náladu hry a posúvajú detektívny príbeh do jeho ďalších fáz. Aby organizátori svojimi signálmi nekazili atmosféru hry, sú na hre prítomní ako anonymní čašníci, ktorí obsluhujú hostí. Postavy sa im takto môžu v rámci hry zároveň posťažovať ako nezainteresovaným osobám a organizátori, ak je to potrebné, môžu na vzniknuté situácie reagovať zvnútra hry.

Herné situácie rozdelili organizátori do niekoľkých blokov, ktoré oddeľujú zmraznutím v čase – hráči sa prestanú hýbať a rozprávať, nehrajú. Počas týchto zmrazení času organizátori odovzdávajú hráčom metaherné informácie – kúsok papiera s udalosťou z minulosti, na ktorú si postava práve spomenula. Tento mechanizmus spomienok posúva príbeh hry ďalej. Spomienky totiž väčšinou menia vzťah k iným postavám. Postava si tak môže náhle spomenúť napríklad na to, že niektoré z ostatných postáv videla v poslednom čase nápadne často spolu. Papier so spomienkou dostáva každá z postáv, no nie na všetkých je nejaká spomienka skutočne napísaná. Tým, že niektoré z postáv majú na papieri text a niektoré nie, sa organizátori snažia ukryť pred hráčmi metahernú informáciu o tom, ktorej postave spomienku pripravili a ktorá pokračuje v hraní svojej postavy bez zmeny. Chcu tak predísť tomu, aby s takouto metahernou informáciou hráči (hoc aj nevedomky) herne pracovali. Opatrný prístup je pochopiteľný, keď si uvedomíme, že Branislav Skrečko viacero rokov pripravoval larpové hry založené v značnej miere na elemente súťaživosti medzi hráčmi. Preto sa aj v komornej hre, ktorá v sebe nemá žiadne prvky súťaže, snaží hráčom v súťažení zabrániť.

Druhýkrát hru *Párty*  
zorganizovala skupina  
EH GAMES v byte.  
Foto: EH GAMES.



Hoci je *Párty* detektívnou hrou, vyriešenie detektívnej zápletky nie je herným cieľom všetkých postáv. V tomto zmysle je hra podobná detektívnym románom, v ktorých detektívnu zápletku rieši detektív, prípadne niekoľko ďalších zainteresovaných postáv. Ostatné postavy ale zaujíma najmä to, ako bude ich život ďalej pokračovať. Buď sa snažia dokázať svoju nevinu, prípadne sa pokúšajú využiť vzniknutú situáciu vo svoj prospech, alebo sa, ak ide o vinnú postavu, snažia zhodiť vinu na niekoho iného.

Hoci úvod hry ovplyvňujú podmienené skriptované akcie a jej priebeh rozdelenie spomienok, osud postáv nie je predurčený. To, či sa detektívnu zápletku podarí vyriešiť správne, je v rukách hráčov. Pre postavu detektíva je hlavnou motíváciou odhalenie vraha a pre vraha, ktorý je tiež jedným z hráčov, je to zvalenie viny na niekoho iného. Platí však tretie pravidlo z manifestu M6: ciele postavy sú oddelené od cieľov hráča. Organizátor pred hrou vysvetľuje hráčom, že ich úlohou nie je všetky informácie utajiť a hru vyhrať. Vyzýva hráčov, aby tajomstvá, ktoré ich postava má, počas hry postupne odhaľovali, aby tak podnietili vznik zaujímavých herných situácií. Herný zážitok je založený na možnosti hráčov ovplyvňovať svojimi rozhodnutiami a interakciou priebeh aj vyústenie príbehu. Napríklad počas hry, ktorej sa zúčastnil autor štúdie, sa detektívovi podarilo odhaliť vraha. Niektoré hry ale skončili aj tým, že vyšetrovanie prebrala iná postava, ktorej sa podarilo ukradnúť detektívovu zbraň.



Keďže je hra zasadená do súčasného sveta, nevyžaduje od hráčov kostýmovanie ich postáv. Aj napriek tomu hráči inklinujú k oblečeniu, aké oni považujú za vhodné na neoficiálnu párty hollywoodskych filmárov. To sa samozrejme líši podľa toho, ako si hráči vysvetlia informáciu, ktorú dostali v pozvánke. Prvé hry sa hrali v priestoroch rodinného domu s bazénom či v súkromnom byte. Autor štúdie hral hru na festivale Slavcon 2015 v prázdnej miestnosti, len s niekoľkými školskými stoličkami a lavicami. Hráči boli oblečení civilne a organizátori im neponúkli žiadne kostýmové doplnky, občerstvenie sa dokonca podávalo z plastových misiek a pohárov. Hra aj napriek tomu fungovala dobre a atmosféru hollywoodskej párty sa podarilo vytvoriť.

Jednoduché herné mechanizmy, známy princíp detektívnej hry a ľahko predstaviiteľné prostredie hry si nevyžadujú intenzívne predherné workshopy pre hráčov. Organizátori novým hráčom vysvetľujú iba základné princípy hrania larpov a fungovanie rozdeľovania spomienok, vybraným hráčom, ktorých sa to týka, aj mechanizmus podmienených skriptovaných akcií. Uvoľňovanie po hre a debriefing prebiehajú naraz a majú formu riadeného rozhovoru, v ktorom organizátor odhalí riešenie detektívnej zápletky a jednotliví hráči hovoria o svojich zážitkoch a o informáciách, ktoré mali napísané v materiáloch k postavám.

Hra *Párty* (2014) neprináša do slovenského larpového prostredia nič nové, čo by tu už pred tým v nejakej forme neetablovali skupiny ERA, Nový pohľad či OKP. Dôležitou pre ďalší vývoj slovenského larpu sa stala preto, že ju skupina EH GAMES uviedla v roku 2013, teda v čase, keď počet larpových hier na Slovensku dosiahol historické minimum (16 hier v larpovom kalendári) a všetky vyššie spomínané skupiny prestali na Slovensku tvoriť larpové hry. Okrem *Párty* patrili všetky hry v tomto roku buď k žánru fantasy, alebo boli aspoň pseudohistorické. Hra je rovnako dôležitou v kontexte vývoja Branislava Skrečka ako tvorcu, ktorý v roku 2003 začínal s fantasy hrami, inšpirovanými pravidlami stolových rolových hier. Hra *Párty* minimalizuje hráčske pravidlá na rolujú hru účastníkov a mechanizmy potrebné na posúvanie deja.

### Game of Kings – hra typu megagame

Na rozdiel od hry *Párty*, v ktorej sa tvorcovia snažili eliminovať súťaživosť, táto je hnacím motorom hráčskej interakcie a zábavnosti hry *Game of Kings* (2014): „Píše sa rok 1095. Je to už skoro 30 rokov od porážky Vikingov v bitke pri Stamford Bridge. Odvtedy si britské kráľovstvá užívali dlhé roky mieru a pokoja. To sa však má zmeniť – francúzsky kráľ Filip I. sa rozhodol rozšíriť svoju moc na úkor britských kráľovstiev a jeho lode sa už chystajú prekročiť Lamanšský prieliv. Kráľovstvá Anglicka, Škótska, Walesu a Írska už mobilizujú svoje armády, aby odrazili inváziu... alebo... aby vyuzili situáciu vo svoj prospech.“<sup>23</sup>

Spojenie komornej larpovej hry a vojnovnej taktickej stolovej hry dizajnoval Branislav Skrečko pre skupinu EH GAMES spolu s Jurajom „Flameonom“ Bezdekom. Inšpirovali sa hrami typu megagame, v ktorých hráči rozdelení do tímov zastupujú rôzne strany konfliktov a riešia krízy.

<sup>23</sup> GOGA, Maroš – SKREČKO, Branislav. *Game of kings – invázia Francúzov* [pozvánka na larpovú hru *Game of Kings*]. Dostupné na <http://www.larpy.sk/2015-12-19/game-of-kings---invazia-francuzov>.

Vojvodcovia krajín hýbu  
s vojskami na mape  
Britských ostrovov počas hry  
*Game of Kings*.  
Foto: EH GAMES.



Hry typu megagame sa podobajú vojnovým taktickým hrám, aké už od napoleonských vojen hrávali dôstojníci ako tréning svojich taktických schopností. Rozdiel je v tom, že hráči na seba berú roly členov exekutívy krajiny (prezident, minister zahraničných vecí, minister obrany), armád (generáli, admiráli) či iných záujmových skupín (lobistické skupiny, médiá), ktorú zastupujú. Každá z týchto rol znamená pre hráča iný typ úloh, ako majú jeho spoluhráči v tíme. Prezident alebo premiér krajiny rozdeľujú ostatným hráčom úlohy a zdroje, minister zahraničných vecí komunikuje s ostatnými tímami, minister obrany riadi pohyby armád a špionáž atď. Počet tímov a teda aj počet hráčov je obmedzený iba témou a nastavením hry a možnosťami organizátorov. Interakcia medzi hráčmi prebieha hraním roly, podobne ako v larpových hrách. Hra je plná metaherného konania, ktoré je typické pre stolové hry (hody kockou, informovanie moderátora hry o rozhodnutiach postavy, získavania herných výhod reprezentovaných kartičkami), a jednotlivé roly väčšinou nemajú vopred určený charakter ani východiskové vzťahy k ostatným postavám. Dôležitejšiu úlohu než vzťahy medzi postavami hrá pri vojnových taktických hrách východiskové rozloženie síl a spojenectiev medzi jednotlivými stranami. Hráči tak budujú charakter svojej postavy až počas hry interakciami s ostatnými postavami. Hry typu megagame sú tak viac simuláciou riešenia krízy než hraním rol v larpovom význame.

Hra *Game of Kings* sa odohráva na stredovekých Britských ostrovoch, kde o územie a vplyv súperia štyri britské národy: Angličania, Welšania, Škóti a Íri, a jedna



Branislav Skrečko vysvetľuje pred hrou *Game of Kings* hráčom pravidlá špecifické pre postavy kráľov.  
Foto: EH GAMES.

útočiaca mocnosť (Francúzi alebo Vikingovia).<sup>24</sup> Všetky krajiny na ostrovoch zastupujú postavy kráľa, kráľovnej, biskupa a vojvodu. Útočiaca mocnosť má iba panovníka a vojvodu. Tvorcovia chceli do hry zakomponovať viac prvkov larpu, preto má každá z postáv vopred pripravený charakter, herné ciele a vzťahy s ostatnými postavami. Niektorí z kráľov boli priateľmi od detstva, vojvodcovia vyrastali na cudzích kráľovských dvoroch a kráľovné milovali alebo nemilovali svojich manželov. Určením východiskových vzťahov medzi postavami tvorcovia podporili vcitovanie sa do rol, zároveň sa predpísaním minulosti postáv odôvodnili východiskové spojenectvá a nepriateľstvá medzi národmi. Hráči mali teda na začiatku určené, ako by sa mali správať k svojim protihráčom.

Názov hry odkazuje na populárny televízny fantasy seriál *Game of Thrones* (*Hra o tróny*), natočený podľa knižnej románovej série *Pieseň ľadu a ohňa* (1996) od Georga R. R. Martina. Rozhodnutím zasadiť larpovú hru do prostredia stredovekých Britských ostrovov tvorcovia zjednodušili hráčom predhernú prípravu. Tento krok mal aj marketingové dôvody. Tvorcovia predpokladali, že reálie stredovekých britských národov pozná väčšie množstvo hráčov. Názov prilákal divákov seriálu, na druhej strane téma hry neodradila tých, ktorí seriál nepoznajú. Reálie herného sveta sú preto zjednodušenou kópiou historických poznatkov. Hráči väčšinou vedia, že Britské ostrovy ovládali štyri národy a že v stredoveku ešte každý z nich vyznával katolícku vieru. Rovnako vedia, že ak sa blížia Francúzi, tí sú tiež katíkmi, no ak na ostrovy

<sup>24</sup> Hra *Game of Kings* má dve varianty – podľa toho, či na Britské ostrovy útočia Vikingovia zo severu alebo Francúzi z juhovýchodu.

útočia Vikingovia, tí katolíckmi nie sú. Keď pápež zvoláva vojská na krížové výpravy, hráči chápu, že neposlúchnutím jeho žiadosti si rozhneávajú vplyvnú stredovekú mocnosť.

Branislav Skrečko využil zdieľané kultúrne reprezentácie hráčov pre lepšie vysvetlenie herného sveta larpovej hry už v hre *Les Garoton* v roku 2009. Jednotlivé fantasy rasy herného sveta vtedy hráčom vysvetľoval pripodobňovaním k známym národným stereotypom či myšlienkovým prúdom. Temných elfov popísal ako nacistov, trpaslíkov ako Vikingov a vznešených elfov ako britských gentlemanov.

V predherných workshopoch sa organizátori aj pri tejto hre zameriavajú najmä na princípy larpu a na vysvetlenie herných mechanizmov hry. Samotná hra je rozdelená do kôl, o ktorých sa v hre hovorí ako o ročných obdobiach. Hra v rôznych ročných obdobiach sa líši tým, aké akcie hráči vykonávajú. Na jar sa najíma armáda, v zime sa vojaci prepúšťajú, cez leto a na jeseň armády bojujú. Hráči hrajúci rôzne roly majú aj iné možnosti prístupu do herných priestorov. Na miesto s mapou Britských ostrovov (bojisko) má prístup iba vojvodca, cestovať medzi kráľovstvami a vyjednávať (chodiť k stolom iných tímov) môžu iba kráľovná a biskup. Biskup má navyše možnosť zúčastňovať sa na stretnutiach biskupov (uzavreté porady) a kráľovná riadi špiónáž a kontrašpiónáž (zisťuje informácie od organizátora, ktorý špiónske akcie vyhodnocuje hodom kockou). Organizátor do hry vnáša vopred pripravené herné udalosti, ako napríklad príchod slávneho architekta či možnosť najatť si skupinu žoldnierov. O herných udalostiach organizátor hráčov informuje z tretej osoby ako rozprávač, tieto scény hráčom nehrá.

Zážitok v hre je založený na prvku súťaživosti medzi jednotlivými tímami a vnútroskupinovej dynamike v jednotlivých kráľovstvách. Na rozdiel od hry *Párty*, nie je hranie rol dôležité na to, aby bola hra pútavou. Aj keď materiály k postavám obsahujú minulosť postavy a hráči majú možnosť príbehy postáv rozvíjať, túžba vyhrať nad inou skupinou hráčov je silnejšou hráčskou motiváciou než verné stvárnenie postavy. Interakcia medzi hráčmi prebieha s cieľom poraziť ostatné tímy. Hranie postáv podľa predpísaných vzťahov a charakterových črt je pre hráčov až druhoradé. Napríklad na väčšine hier viedli hráči z kráľovstva Walesu vojnu s Angličanmi aj napriek tomu, že mali predpísané nadštandardne dobré vzťahy. Nad rollovou hrou prevládala hra taktická. Aj keď má hra výrazne agonický charakter, *Game of Kings* sa nedá vyhrať. Je koncipovaná tak, aby ani jedno z kráľovstiev nedokázalo v stanovenom čase obsadiť celé Britské ostrovy alebo eliminovať iné kráľovstvo. Branislav Skrečko ale na debriefingoch hovorí, že „na konci hry je jasné, komu sa darilo najviac“<sup>25</sup>.

Hra je z veľkej časti najmä stolovou hrou, ale hráči si majú priniesť vlastný kostým, ktorý pripomína stredoveký odev. V prípade, že si hráči hrajúci kráľov či kráľovné nedonesú vlastné koruny, organizátori im požičajú papierové kráľovské koruny. V počiatkoch slovenského larpu bolo zvykom, že organizátori hráčov pre nedostatočné kostýmy zo svojich hier vylučovali, alebo im odoberali herné výhody. Cieľom bolo zlepšiť úroveň kostýmov na slovenských larpových hrách. Pri hre *Game of Kings* organizátori kvalitu kostýmov nijakým spôsobom nehodnotia, pretože nie sú kľúčovým prvkom hry. Kostýmy tu fungujú iba ako pomôcka pre hráčov na lepšie vcítenie

<sup>25</sup> Paraf. Branislav Skrečko, debriefing po hre *Game of Kings*, 31. 10. 2015.



Úspešný atentát na waleského kráľa počas hry *Game of Kings*.  
Foto: EH GAMES.

sa do hranej postavy. Hra tak splňa štvrtý bod manifestu M6 (Kostým neznamená rolu): „Hra nie je na prepracovaných kostýmoch založená.“<sup>26</sup>

*Game of Kings* má otvorený koniec, končí sa po dvoch rokoch, teda po ôsmich kolách hrania. V pohernom debriefingu, ktorý nasleduje bezprostredne po skončení hry, sa hráči vzájomne informujú o svojich herných plánoch na ďalšie kolá a vysvetľujú dôvody svojich herných rozhodnutí. Organizátor prezrádza hráčom niektoré z najzaujímavejších nápadov, s ktorými za ním hráči prišli. Vystupovanie z postáv nie je po tejto hre náročné, keďže ide primárne o taktickú a nie o emočne vypätú hru. Cieľom debriefingu je preto skôr dopovedanie herných situácií než ich analýza.

Uvedením hry typu megagame priniesla skupina EH GAMES na slovenskú larpovú scénu druh hry, ktorý tu predtým nebol. Najbližšie k nemu mala skupina Brotherhood of Steel and Sorcery svojou hrou *Defcon* (2009). Tá však prebiehala virtuálne. Hráči hrajúci členov exekutívy krajín zapojených do kubánskej raketovej krízy počas hernej noci spoločne komunikovali cez internet. V kontexte svetovej larpovej tvorby nie je hra *Game of Kings* výnimočná, no slovenské larpové prostredie obohacuje o ďalší pohľad na možnosti larpových hier.

<sup>26</sup> KOPEČEK, Tomáš. Manifest M6 – komentár k prvému roku. In *Odras : tváre českého larpu*, s. 17. Prel. M. Moško.

## Ďalší vývoj larpovej skupiny EH GAMES

Popri dvoch najhrávanejších hrách, *Párty* a *Game of Kings*<sup>27</sup>, má skupina EH GAMES v repertoári aj ďalšie hry, ktoré sú herným princípom, mechanizmami alebo štruktúrou príbehu podobné hre *Párty*, v detailoch sa však líšia.

V hre *4x4* (2014) hrajú štyri skupiny hráčov počas noci hru na mafiánov. Aj pri tejto hre sa tvorcovia inšpirovali popkultúrnymi fenoménmi, ako je román *Maria Puza Krstný otec* (1969) a česká počítačová hra *Mafia* (2004). Hra sa odohráva v Košiciach a toto mesto je aj herným prostredím. Princípom je to družinová hra, pri ktorej sa skupiny hráčov autom presúvajú medzi viacerými stanovišťami, kde sa odohrávajú pripravené herné scény. Hráčov čaká na každom stanovišti organizátor v role cudzej postavy a zadáva, príp. pomáha splniť hráčom herné úlohy.

Larpová hra *Babylon 5* (2015) je hrou dizajnovanou špeciálne pre festivaly hier, scií a fantasy. Hráči hrajú postavy známe z vesmírneho sci-fi seriálu *Babylon 5* (1994), priestory festivalu reprezentujú vesmírnu základňu a návštevníci jej bežné osadenstvo. Hráči hrajúci postavy sú od vedome nehrajúcich návštevníkov festivalu odlišení odznakom s logom hry. Keďže skupina EH GAMES vytvorila hru práve pre festivaly zaoberajúce sa tematikou scií a fantasy, od hráčov sa očakáva, že o známom televíznom seriáli *Babylon 5* počuli a pravdepodobne ho aj sledovali. Hráčske postavy dokonca tvorcovia priamo prebrali zo seriálu a umiestnili ich do vlastnej zápletky. Východisková situácia je podobná ako pri hre *Párty* a neskôr pri hre *Z pekla* – postavy odrezané od sveta riešia spoločný problém. *Babylon 5* sa odohráva na uzavretej vesmírnej základni. Postavy nemajú možnosť sa z nej dostať, kým sa nevyrieši vražda ambasádora Kosha Naraneka. Aj táto hra má charakter detektívneho príbehu.

Hra *Z pekla* (2015) je detektívnou hrou pre šestnástich hráčov na motívy príbehov o Sherlockovi Holmesovi a historického prípadu Jacka Rozparovača. Tvorcovia opäť využili aktuálny popkultúrny fenomén. Hru uviedli v čase, keď vychádzal populárny seriál BBC *Sherlock* (2010) a hollywoodske filmy *Sherlock Holmes* (2009, réžie Guy Ritchie). Hra *Z pekla* je štruktúrou veľmi podobná hre *Párty*, rozdiel je viditeľný najmä v jej dĺžke. Kým *Párty* trvá iba pár hodín, hra *Z pekla* trvá od večera do poludnia nasledujúceho dňa. Hra prebieha v hoteli, ktorý herne reprezentuje loď plaviacu sa po Temži, hrá sa aj počas noci. Ak sa niektorý z hráčov rozhodne namiesto spánku prehľadávať kajuty ostatných cestujúcich, má na to možnosť. Pri tejto hre dávajú tvorcovia skupiny EH GAMES väčší dôraz na predherné workshopy. Hráči sa pred hrou učia správať ako Briti na prelome 19. a 20. storočia. Skúšajú spôsob komunikácie gentlemana a dámy, spoločný tanec, aj mechanizmus tzv. divadelného súboja<sup>28</sup>. Po tejto hre ale neprebíha riadené vystupovanie z postáv či komplexný debríng.

Hry skupiny EH GAMES neponúkajú nové herné svety, ale adaptácie literárnych, historických či popkultúrne známych predlôh. Tvorcovia neexperimentujú ani s hernými mechanizmami, pre väčšinu hier prevzali funkčné mechanizmy overené inými

<sup>27</sup> Podľa larpového kalendára sa hry *Game of Kings* aj *Párty* do mája 2016 odohrali štyrikrát. Ostatné larpové hry z produkcie EH GAMES sa hrali maximálne dva či trikrát, no väčšina z nich zatiaľ iba raz.

<sup>28</sup> Termíny „divadelný súboj“ alebo „divadelná bitka“ sa v larpovom diskurze objavujú pomerne často. Vnímajú sa ako bezpečné zápasenie, ktoré vyzerá na prvý pohľad agresívne, ale nedochádza pri ňom k akémukoľvek ublíženiu. Typickým príkladom je „divadelná facka“: útočník blízko pri tvári napadnutého ťapne do dlane svojej druhej ruky. Následne obaja hráči predstierajú, že facka bola ozajstná.



Na plagát k hre *4x4* umiestnila skupina EH GAMES fotku z populárneho mafiánskeho seriálu *Sopranovci*.  
Foto: EH GAMES.

tvorcami. Ich hry po stránke námetov ani herných mechanizmov nepôsobia novátorsky či originálne. V čase úpadku počtu larpových hier a znižovania hráčskej i organizátorskej základne na Slovensku sa skupina EH GAMES rozhodla tvoriť menšie hry určené pre širšiu verejnosť. Svoje hry cieľ nielen na hráčov tradičných larpových komunit, ale preberaním popkultúrnych prvkov a volením ľahko zrozumiteľných žánrov (detektívka, historicko-vojnová hra, mafiánska hra) sa snaží osloviť aj tú časť populácie, ktorá sa nezaujíma o sci-fi a fantasy.<sup>29</sup>

Larpovú tvorbu Branislava Skrečka ovplyvnila popri iných aj hra *Hranice osudu* (2006) skupiny Court of Moravia a český larpový manifest *M6*. Preto sa snaží ukázať slovenským larpovým hráčom a organizátorom tie dramatické hry českej larpovej scény, ktoré považuje za kvalitné. Na sociálnej sieti Facebook<sup>30</sup> umiestňuje skupina EH GAMES reklamné príspevky na české larpové hry, zväčša dramatického typu, a vyzýva hráčov, aby sa ich zúčastňovali. Takýmto spôsobom prispieva k formovaniu novej skupiny larpových hráčov a organizátorov na Slovensku, ktorá bude podľa Skrečkovho predpokladu vytvárať tak dopyt po dramatických hrách, ako aj adekvátnu ponuku.

Zámerom tvorcov skupiny EH GAMES zatiaľ nie je vytvárať umelecké diela, ale hry zamerané na zábavu hráčov. V súčasnosti vidno tendenciu k zdokonaľovaniu herných mechanizmov, prinášaniu nových žánrov a typov hier. Aj keď svojimi larpovými hrami neašpirujú na vytváranie umeleckých diel, a teda v tomto smere

<sup>29</sup> Branislav Skrečko, osobná komunikácia s autorom, 1. 3. 2015.

<sup>30</sup> EH GAMES – Erken&Havel Production. [Facebook group]. Dostupné na <https://www.facebook.com/groups/465096646846338/>.

nemenia aktuálny diskurz, prispievajú k rozvoju slovenského larpu. Ich hlavným prínosom je to, že vo svojej tvorbe ožívujú trendy, ktoré na Slovensku po roku 2010 ustúpili tradičnému vnímaniu larpu.<sup>31</sup> Podobné tendencie oslobodiť sa od tradičných larpových hier spustili na prelome tisícročí zmenu paradigmy aj v škandinávskych krajinách.

#### THE LARP GROUP EH GAMES AND ITS CONSCIOUS EFFORT TO CHANGE THE SLOVAK LARP SCENE

Matej MOŠKO

This study introduces the work of the larp group EH GAMES within the context of the Slovak larp scene. In the opening it outlines the key periods of Slovak larping: the character of the first Slovak larp plays, the boom after 2004 and the recession following 2010. Then it deals with the plays that constituted the work of Branislav Skrečko, the founding member of the EH GAMES group, and consequently the work of this group. Based on the most frequently performed plays, *Párty* (2013) and *Game of Kings* (2014), the author identifies the characteristic features of this larp group. In the conclusion the author situates the EH GAMES group in the context of a change in the perception of larping as more than a leisure activity.

*Príspevok vznikol v rámci doktorandského štúdia v Ústave divadelnej a filmovej vedy SAV (externá vzdelávacia inštitúcia Ústavu literárnej a umeleckej komunikácie Univerzity Konštantína Filozofa v Nitre), školiteľka Dagmar Podmaková.*

---

<sup>31</sup> Tradičnou larpovou hrou myslíme fantasy hry, pri ktorých je väčší dôraz na súťaživosť hráčov než na hranie rol.