

Y: LAN Party

USER MANUAL



A LAN party is a social gathering of participants with personal computers or compatible game consoles, where a local area network (LAN) connection is established between the devices using a router or switch, primarily for the purpose of playing multiplayer video games together.

LAN party je společenská akce, kde se sejde skupina lidí, která má společnou zálibu v počítačových hrách. Za pomoci switche se vytvoří počítačová síť LAN (Local Area Network), díky které se všichni účastníci mohou vzájemně propojit a hrát multiplayerové hry.

Wikipedia



A glimpse of liberation between network cables

The gamer's den, where you and your friends bring your computers for the weekend to relentlessly crush any game you want, seems at first glance like the perfect escape: from the rest of the world, into the arms of a nerdy heaven bounded by a room door and a strip of colourful flashing LEDs.

But it's also a gesture of peak acceptance of an activity as useless as gaming, pointing out the limits of the doctrine that time is not to be wasted, because you can't succeed in neoliberalism without sharp elbows.

Because LAN parties can change our perspective. Whether through time spent together, during which connections can be made and a sense of shared status in an all-encompassing social structure can emerge, but also through the games themselves, which take us to virtual places to see the real ones with new eyes. It could be slime-soaked stories about trans saints (Fantasia Malware), a nightmare in a murderous gig economy (Ville Kallio), a game about helping refugees at Prague Central Station (Trương Thu Thủy), or a corporate employee safety training that shows teeth (Lucie Formánková).

Each of the works at Y: LAN Party at Divadlo X10 holds the promise of transformation – political, interspecies, interpersonal, phenomenological, gender-related. The selection blends works by established artists, acclaimed game developers, but also those for whom games have at some point become a means of expression without any career intention. And who belongs where is often uncertain and changes over time.

It's an aesthetic, formal, and emotional map of a medium that offers so much: experiments with virtual camera perspective (Lily Zone), personal zines about gendered traumas and anxieties featuring dismembered rabbits (Nathalie Lawhead), visual novels with narratives branching through clouds and the relationship between artificial character, author, and gameplay (Petra Szemán). Some of the works emerge gradually, over time, as algorithms allow (Everest Pipkin), while others offer a series of vignettes (Michael Luo) or set entire glimmering virtual cities before you (Jeremy Coulliard).

Moreover, the presence of video games in the space of art enriches both in a reciprocal way. Games become a means of recording memory, which we control in a site-specific situation with our own bodies (Johanna Arco), they lend an expressive vocabulary to more traditional media, which in turn comment on game-specific mechanisms (Pavel Kuja), provide a narrative method (Boháč, Dedek, Richter) or an opportunity for unpredictable collaboration between ma-

chines and humans (Hložánek, Fišer, Froněk, Paulík). Alternatively, they become pretexts for kaleidoscopic performances (Fantasia Malware). After all, even conspiratorial thinking (Lena Peplińska) resembles the logic of a distorted game world.

In short, the avant-garde in 2024 is running through a gamepad, all the more so when game principles have become an integral part of all aspects of life - from work to relationships to media. Video games and other works at our LAN party can serve as mirrors in which we can see the present from a different angle - they reflect climate grief (András Cséfalvay), show the possible future of capitalism (Filip Hauer), free us from human scales (Mimosa Echard), guide us through the history of urban space (Vojtěch Radakulan) or pull us into the unconscious, where a date in Kaufland takes place (Teo Kryštůfková).

Or it's that spending time in them is simply fun and enough. Because that counts too, like at any proper LAN party. And the new world might not come until Monday morning, when, on the way to work, we remember what we saw in the glow of the monitors.

Ondřej Trhoň
Guest curator

Náznak osvobození mezi síťovými kabely

Hráčské doupě, kam si na víkend přinesete s kamarády počítače, abyste neúnavně drtili libovolnou hru, na první pohled působí jako dokonalý únik: od zbytku světa, do náruče nerdského nebo ohraničeného dveřmi pokoje a pásem z barevně blikajících LED diod.

Je to ale zároveň gesto vrcholného přijetí tak neúčinné aktivity, jako je hraní her, které poukazuje na hranice poučky, že časem nejde mrhat, protože bez ostrých loktů se v neoliberalismu uspět nedá.

LAN party totiž může měnit naši perspektivu. Ať už společně tráveným časem, během kterého mohou vzniknout spojení a pocit společně sdíleného postavení ve všeobjímající společenské struktuře, ale taky skrze hry samotné, které nás berou na virtuální místa, abychom se na ta skutečná podívali novými očima. Mohou to být slizem prorostlé zprávy o trans svatých (Fantasia Malware), noční můra ve vražedné gig economy (Ville Kallio), hra o pomoci uprchlíkům na pražském hlavním nádraží (Trương Thu Thủy), nebo korporátní školení zaměstnanecké bezpečnosti, který cení zuby (Lucie Formánková)

Každé z děl na Y: LAN Party v Divadle X10 v sobě skýtá příslib transformace – politické, mezidruhové, mezilidské,

fenomenologické, genderové. Ve výběru se míchají práce zavedených umělců a umělkyní, uznávaných herních vývojářů a vývojářek, ale taky těch, pro které se hry v nějakém okamžiku staly výrazovým prostředkem, aniž by za tím byl kariérní úmysl. A kdo patří kam, je často nejisté a v čase se mění.

Je to estetická, formální i emoční mapa média, které toho nabízí tolik: experimenty s perspektivou virtuální kamery (Lily Zone), osobní ziny o genderově-podmíněných traumatech i úzkostech, v nichž vystupují rozčtvrcení králíci (Nathalie Lawhead), vizuální romány s narativem větvcím se skrz oblaka i vztah mezi umělou postavou, autorem a hráčstvem (Petra Szemán). Některé z děl se vyjevují postupně, v průběhu času, jak to algoritmy umožňují (Everest Pipkin), jiné jsou série vinět (Michael Luo) nebo před vás staví celá zářivá virtuální města (Jeremy Coulliard).

Přítomnost videoher v prostoru umění navíc oboje obousměrně obohacuje. Hry se stávají prostředky záznamu paměti, které ovládáme v site-specific situaci vlastním tělem (Johanna Arco), dávají výrazový slovník tradičnějším médiím, které zase komentují specificky herní mechanismy (Pavel Kujala), poskytují vypravěčskou metodu (Boháč, Dedek, Richter) nebo příležitost pro nepředvídatelnou spolupráci strojů a lidí (Hložánek, Fišer, Froněk, Paulík). Případně se stávají záminkami pro kaleidoskopické performance (Fantasia Malware). Nakonec i konspirační myšlení (Lena Peplínska) připomíná svou logikou pokřivený fikční herní svět.

Avantgarda v roce 2024 zkrátka prochází gamepadem, o to spíš, když se herní principy staly nedílnou součástí všech aspektů života – od práce, přes vztahy až po mediální vztahy. Videohry a další díla na naší LAN party mohou posloužit jako zrcadla, ve kterých můžeme vidět současnost z jiného úhlu – odráží se v nich klimatický žal (András Cséfalvay), ukazují možnou budoucnost kapitalismu (Filip Hauer), zbavují nás lidských měřítek (Mimosa Echard), provází nás historií městského prostoru (Vojtěch Radakulan) nebo nás táhnou do nevědomí, ve kterém se odehrává rande v Kauflandu (Teo Kryštůfková).

A nebo stačí, že trávit v nich čas je prostě zábava. Protože to se taky, jako na každé správné LAN party, počítá. A nový svět možná přijde až v pondělí ráno, kdy si po cestě do práce vzpomeneme, co jsme v záři monitorů zahlédli.

Ondřej Trboň
Hostující kurátor

András Cséfalvay



Trilobites - The Valley of Death (2022)

Memento mortis convallis - poetic walking simulator.

Human intervention and extraction resulted in the uncovering of trilobite fossils near Prokopské údolí, southwest from Prague. Besides the construction material and a few research results from the fossils, ghosts awake from their long sleep pressed between Devonian layers. The ghosts of trilobites speak to the visitor. Tell a warning tale about extinction, that is brought about not maleficent greed, but simply effectivity.

How to play:

WASD to move, mouse to look, Shift to run, R to reset, Escape to pause.

Memento mortis convallis - poetický simulátor chození.

Lidská intervence a těžba vedla k odkrytí fosilií trilobitů nedaleko Prokopského údolí, jihozápadně od Prahy. Vedle trochy konstrukčního materiálu a pár výzkumů týkajících se zkamenělin, se také duchové probouzejí ze svého dlouhého spánku, stlačeni mezi devonskými vrstvami. Přízraky trilobitů hovoří k návštěvnictvu - a vypráví příběh o vymření, které způsobila nikoliv zlovolná chamtivost, ale pouhá efektivita.

Jak hrát:

Klávesy WASD slouží k pohybu, Shift k běhu, R resetuje hru, Escape ji zapauzuje.



Everest Pipkin



The Barnacle Goose Experiment (2022)

An abiogenesis idle clicker game set in a world where spontaneous generation is commonplace. You play as a researcher studying the creation of new and living things out of raw and non-living matter. As such, the only raw material for experimentation is that of your own body.

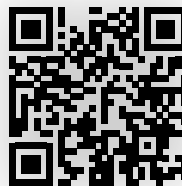
How to play:

Blue color means an element is active. Use the right side to create raw body materials, then, use the object panel on the left to select them and move them to Holding. Then use the lower middle panel to combine materials in Holding. Then wait. Use newly generated objects on the left, toy with combinations, return back to the game during the evening, uncover journal pages, move between gradually unlocking places in the top-left panel. Observe. Things take time.

Klikací hra o počátku života, zasazená do světa, kde je běžné, že věci vznikají spontánně. Hrajete za výzkumnictvo, které studuje zrod nových a živých věcí z prvotní i neživé hmoty. A jediným hrubým materiálem, s nímž lze experimentovat, ten pocházející z vašeho vlastního těla.

Jak hrát:

Modrá barva znamená, že je prvek aktivní. Na pravé straně vytvořte původní tělesné materiály, a poté využijte panel objektů vlevo, abyste je vybrali a přesunuli do Holding. Pak v dolním prostředním panelu materiály v Holding zkombinujte. A pak čekejte. Používejte nově vytvořené objekty v levé části obrazovky, hrajte si s jejich kombinacemi, vracejte se ke hře v průběhu večera, odemykejte stránky z výzkumného deníku, v levém horním panelu se přesouvejte se mezi postupně se odemykajícími místy. Pozorujte. Věci potřebují čas.



Filip Hauer



Workers Out of Office: Dreaming About the Work (2023)

Workers Out of Office must find new positions in society, political stances, and an agency. The game's objective is to allow the player to speculate about a future that encompasses both emancipation and, in the bad scenario, the climate crises and extinction. This means to employ a critical awareness of one's own (perhaps limited but existing) possibilities for engaging in political struggles in a reality beyond the game.

How to play:
Mouse

Pracující bez kanceláře si musí najít nové místo ve společnosti, přehodnotit své politické postoje a také jestli a jak mohou svůj život držet ve vlastních rukou. Záměrem hry je umožnit hráčům a hráčkám spekulovat o budoucnosti, v níž je prostor na emancipaci a ve které, když to dopadne špatně, hrozí klimatické krize a vyhynutí. Bude to znamenat využití kritického vědomí vlastních (byť limitovaných, ale reálných) možností zapojit se do politických bojů v realitě mimo hranice hry.


Jak hrát:
Mys


Fantasia Malware

The Life of Saint Fiona Bianco Xena (2021)



A kaleidoscopic vision of one woman seen through three rotating eyes.

 You wake up.

 You are covered in the slimy green light of a world that you almost recognize.


 You wander, happily lost.


How to play:


Use arrows or WASD keys to navigate.

Click on objects to read Saint Fiona's story.

Kaleidoskopická vize jedné ženy, viděná prostřednictvím trojice otáčejících se očí.

 Probudíš se.

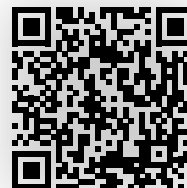
 Jsi obalený*á slizkým zeleným světlem světa, který téměř poznáváš.

 Bloudíš, šťastně ztracen*a.

Jak hrát:

K navigaci použijte šipky nebo klávesy WASD.

Klikejte na objekty a přečtěte si příběh Svaté Fiony.



Jeremy Couillard

Escape From Lavender Island (2023)



Follow Zede Aksis as he wakes up from a dream about a city only to realize that what he saw in his sleep is a physical reality he cannot find a way out of.

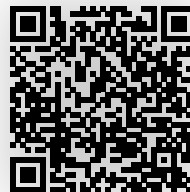
How to play:

Explore the city, complete missions, venture into all five neighborhoods. WASD to move, mouse to look, Space to jump, Shift to use ship (if you have it), E to use mask (if you have it), Escape to bring up the menu with Map, Codex and Options page. Visit Options to see more detailed controls under “Controller Layout Info”.

Následuj Zede Aksise jak se probouzí ze snu, v němž se mu zjevilo město – jen aby zjistil, že to, co ve spánku viděl, je fyzická realita, ze které se mu nedaří uniknout.

Jak hrát:

Prozkoumávejte město, plňte úkoly, vydejte se do všech pěti čtvrtí. Klávesy WASD slouží k pohybu, myš k rozhlížení, Mezerníkem se skáče, Shiftem se používá loď (pokud ji máte), E aktivuje masku (pokud ji máte), Escape vyvolá menu s mapou, Kodexem a nabídkou s nastaveními hry. V ní najdete pod položkou “Controller Layout Info” detailnější popis, jak hru ovládat.



Lily Zone Room Map (2023)



Místnosti v místnosti

Rooms in a room

Jak hrát:

WASD – pohyb

Mys – rozhlížení

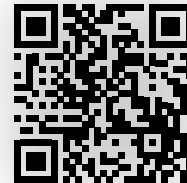
Shift – běh

How to play:

WASD – move

Mouse – look

Shift – run





Lucie Formánková

The Other Game (2023)



Interactive satire on female monstrosity

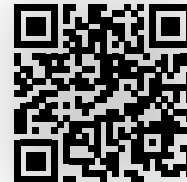
You are about to take one formal test. Just for your workplace safety. And maybe also for the safety of your male colleagues. 'Cause you are secretly a monster. :)

How to play:
Mouse

Interaktivní satira o ženské monstrozitě

Chystáte se vyplnit určitý test - je to jen formalita, v zájmu vaší pracovní bezpečnosti. A možná taky bezpečnosti vašich mužských kolegů. Protože tajně jste příšera. :)

Jak hrát:
Mys



Michael Luo

Cyberside Picnic (2023)



A eulogy for the cyberian commonplace that just eluded us. A love letter to a lost future of alternative video games, delete and overwrite.

How to play:

Use Mouse to interact, press Escape for menu, double-click on the chapter button in the main menu to launch it.

Žalozpěv pro sdílený kyberprostor, který nám jen proklouzl skrz prsty. Milostný dopis adresovaný ztracené budoucnosti alternativních videoher. Smazat a přepsat.

Jak hrát:

Hrajte myší, klávesou Escape otevřete hlavní nabídku, pro spuštění herní kapitoly je třeba dvakrát kliknout na její tlačítko.



Mimosa Echard



Sporal (2023)

Find a lover through getting lost inside a unicellular dream. Bend your hot interior over another horizon. Listen to flowers, music, and break the waters of a seahorse. Get wetter and wetter and wetter and wetter...

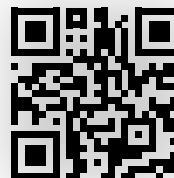
How to play:

WASD to move, mouse to look, Space to jump, press Escape to open the menu and see unlocked diary entries.

Najít lásku ztracenou uvnitř jednobuněčného snu. Ohnout své vlastní horké nitro přes další horizont. Naslouchat rostlinám, hudbě, a prasknout vodu mořskému koníkovi. Vlnout a vlnout a vlnout a vlnout...

Jak hrát:

Klávesy WASD slouží k pohybu, myš pro rozhlížení, Mezerník pro skok, Escape otevře menu, v němž můžete procházet nalezené stránky deníku.



Nathalie Lawhead



Everything is going to be OK (2017)

Labyrinth of vignettes, poetry, strange fever dream games, and broken digital spaces. It is a collection of life experiences that are largely a commentary on struggle, survival, and coping with the aftermath of surviving bad things.

How to play:

Use the mouse to flip through pages of the interactive zine and interact with its entries. You can always close pop-up windows with a cross in the corner.

Labyrint vystavěný z útržků paměti, básní, podivných horečnatých herních snů a rozbitých digitálních míst. Je to sbírka životních zážitků, které jsou do velké míry komentářem o přežití, každodenním zápasu i o tom, co se s námi děje poté, co přežijeme špatné věci.

Jak hrát:

Stránky interaktivního zinu procházejte pomocí myši, kterou také interagujte s jejich obsahem. Vyskakující okna je možné zavřít pomocí křížku v rohu.



Petra Szemán



The shape of worlds to come (2022)

Think about the shape of clouds, rail crossings, and death. Journeying through multiplanar realms and conversations, the protagonist muses on the conditions of life under a game-like realism.

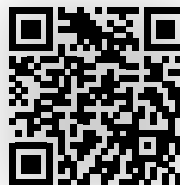
How to play:

Use left mouse click or Enter to advance dialogue, click to select choices, use right mouse click or Escape to access the game menu. See the Help section for more controls and don't hesitate to replay the game to see other branches of the narrative.

Přemýšlejte o tvaru oblaků, železničních přejezdů a smrti. Zatímco protagonisté putují mnohohrstevnatými světy a konverzacemi, přemítají nad podmínkami života v jakoby-herním realismu.

Jak hrát:

Levým tlačítkem myši nebo klávesou Enter postoupíte k další části textu, kliknutím pak potvrdíte na příběhových křižovatkách rozhodnutí, pravým tlačítkem nebo pomocí Escape otevřete hlavní menu. V sekci Help najdete další klávesové zkratky. Neostýchejte se hru spustit znova a mít tak příležitost vidět další větve příběhu.



Teo Kryštofková



Ultraviolet Lavender: The Date (2023)

In this choose-your-own-adventure game prototype, you navigate your relationships, mental health, gender dysphoria, and learn to love and accept yourself (or not). Discover how your feelings change the world view, in a literal audio-visual way. The player character can make choices that have consequences for their emotional stats, relationships, and overall story arc. The experience includes two endings.

How to play:

Use the mouse cursor to select your answers.

Push the lower right corner button to restart.

V tomto prototypu větvící se textové hry manévrujete mezi vztahy, duševním zdravím, genderovou dysforií a naučíte se milovat a přijmout sami sebe (nebo ne). Odhalte, jak vaše pocity mění váš pohled na svět, a to doslova, audiovizuálně. Volby, které hráčská postava udělá, mají dopad na její emocionální stav, vztahy i celkový vývoj příběhu. Tento zážitek má dva konce.

Jak hrát:

Použijte myš k výběru odpovědí.

Klikněte na tlačítko v dolním pravém rohu k restartování.

Trương Thu Thủy

Hlavák (2022)



In an interactive and light-hearted way, I wanted to convey to the public the feelings of helplessness and frustration that we, volunteers from Iniciativa Hlavák, faced after the outbreak of war in Ukraine in the spring of 2022.

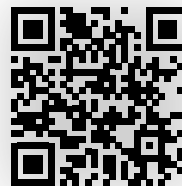
Creating the game became a form of therapy for me, and playing it became therapy for several of my co-helpers. However, the story is unfinished and unwinnable – just like so many real-life trials we've witnessed for several long months could not have been won.

How to play:
WASD or arrows

Chtěla jsem veřejnosti interaktivní a odlehčenou formou přiblížit pocity bezmoci a frustrace, se kterými jsme se jako dobrovolníci z Iniciativa Hlavák, z.s. potýkali po vypuknutí války na Ukrajině na jaře 2022.

Tvorba hry se pro mě stala jistou formou terapie, její hraní se pak stalo terapií pro řadu mých spolupomáhajících. Příběh je nicméně nedokončený a vyhrát jej nelze – stejně jako nešlo vyhrát tolik skutečných životních zkoušek, jichž jsme byli několik dlouhých měsíců svědky.

Jak hrát:
WASD nebo šipky



Ville Kallio



Cruelty Squad (2021)

A tactical first person shooter set in the hardcore gig economy of corporate liquidations. You're an emotionally dead combat-substance fueled grunt of Cruelty Squad, a depraved subsidiary company tasked with performing wetworks for its host conglomerate. Will you make the Corporate Arch Demoness proud or succumb to bitter tears of failure?

How to play:

From the main menu, use the Start button, then select the mission in the lower left corner. You can use upper buttons to select weapons. Then click the Start icon to start the level. Use Escape to bring up the menu and do visit Settings to see the detailed controls. The main are: WASD to move, left mouse button to shoot, X to crouch, Space to jump, R to use, F to kick. Hold the right mouse button and drag the mouse down to reload.

Taktická střílečka z pohledu první osoby odehrávající se v hardcore gig ekonomice korporátních likvidací. Jste emocionálně mrtvý, bojové substance zneužívající pěšák pracující pro Cruelty Squad – zneuznanou dceřinou společností, která má za úkol řešit nepohodlné problémy konglomerátu, jenž ji vlastní. Bude na vás Korporátní Arcidémonka hrdá nebo vás přemohou hořké slzy neúspěchu?

Jak hrát:

V hlavním menu klikněte na tlačítko Start, a poté v dolní levé části obrazovky vyberte misi. Pomocí tlačítek výše si můžete vybrat jiné zbraně. Hru poté spustíte tlačítkem Start. Klávesou Escape můžete otevřít menu a v nastavení najdete detailní popis ovládání. Základy jsou: WASD pro pohyb, levé tlačítko myši pro střelbu, X pro skrčení se, Mezerníkem se skáče, R slouží k použití věcí v herním prostředí, F ke kopu. Pro přebití zbraně podržte pravé tlačítko myši a potáhněte myš dolů.





Vojtěch Radakulan

Podle zákonů planety nachových mračen (2017)

Design of several architecture projects on lucrative spots in Prague, which have been taken for centuries. A house for poor and unsuccessful architects is replacing a posh co-work, a house for worshipers of the atom is standing instead of a church. Sputnik lands in Prague. Dented and several times bigger. Fortunately, it lands on a free parcel, where the temple of St. Nicholas never stood. Overnight, a building is built under it. House of the Children of Atom. Black Republic. It is said that two architects, Kóma and Chvost, or Arkady and Boris, have done this. Presumably they have founded an institution for poor and unsuccessful architects – Archiduma, which stands where Štenc's house never did.

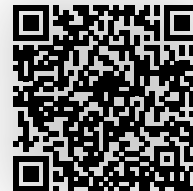
How to play:

Use WASD to move, mouse to look around, Space to jump, Shift to run, E/R/F to interact. Escape brings up the menu screen from which you can enter different game chapters using the F1-F4 keys.

Do Prahy přilétá Sputnik. Obouchaný a několikrát větší. Naštěstí na volnou parcelu, tedy tam, kde nikdy nestál chrám sv. Mikuláše. Ze dne na den pod ním vznikne stavba. Dům dětí atomu. Černá republika. Prý to udělali dva architekti, Kóma a Chvost, či Arkadij a Boris. Strugačtí. Prý také stojí za institucí pro chudé a neúspěšné architektky – Archiduma, která stojí tam, kde nikdy nebyl Štencův dům. Hráč se vydává po stopách architektů – spisovatelů a po Praze se vyskytují nachová mračna. Jedno z nich zahluje místo, kde nikdy nestál Klub Za starou Prahu. Hráč je vlečen příběhem se zdánlivou interaktivitou a světem virtuálního krásna. Dojde ale vždy tam kam ostatní (...) pokud ho to nepřestane bavit.

Jak hrát:

WASD slouží k pohybu, myš k rozhlížení, Mezerník ke skoku, Shift k běhu, E/R/F k interakci. Klávesou Escape otevřete menu, z něhož lze klávesami F1-F4 navštívit různé kapitoly hry.



UMĚLKYNĚ* UMĚLCI / ARTISTS Fantasia Malware [Berlín]

• Boháč & Dedek & Richter • Jan Froněk & Matěj Hložánek
& Mikoláš Fišer & Vítek Paulík • Johanna Arco [Vídeň] • Lena
Peplínska [Poznaň] • Pavel Kuja

HERNÍ SEKCE / GAMING SECTION András Csefalvay •

Everest Pipkin • Filip Hauer • Jeremy Couillard • Lily Zone •
Lucie Formánková • Michael Luo • Mimosas Echard • Nathalie
Lawhead • Petra Szemán • Teo Kryštůfková • Truong Thu Thuy
• Ville Kallio • Vojtěch Radakulan

KURÁTOŘI* RKY / CURATORS Petr Dlouhý • Anna Chrt-
ková, Ondřej Trhoň

GROUNDING LECTURE Lumír Nykl

PRODUKCE / PRODUCTION Tomáš Sosna

GRAFIKA / GRAPHIC DESIGN Terezie Chlíbačová

SVĚTELNÝ DESIGN / LIGHT DESIGN Barbora Jágrová

ZVUK / SOUND Magdalena Kiselá

PR Barbora Koláčková

TECHNIKA / TECHNICAL TEAM Simeon Hudec • David

Ferenc • Jakub Švarc • Zdeněk Kříž • Maxmilián Schiller

FOTOGRAFIE / PHOTOGRAPHY Oskar Helcel

KOREKTURY Nela Pietrová

USER MANUAL DESIGN Ondřej Trhoň

VEDENÍ DIVADLA X10 / HEADS OF X10 THEATRE

Kryštof Koláček • Lenka Havlíková • Ondřej Štefaňák • Gabriela
Kolečková

MEDIÁLNÍ PARTNEŘI Artalk • ArtMap • Taneční zóna

