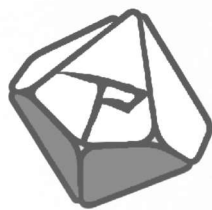




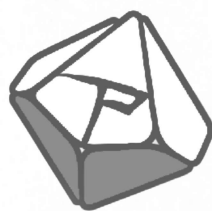
THE
BEST
OF



MAGAZYN
PORTAL

TOM II

THE
BEST
OF



MAGAZYN
PORTAL

TOM II

Materiały wybrane i opatrzone komentarzami
przez Wojciecha Rządka i Zbigniewa Zycha

Portal Games Sp. z o.o.
Knurów 2020

SPIS TREŚCI

WSTĘP	4
COŚ DLA GRACZY	7
WAMPIR OCZAMI TUŁACZA	8
TWORZENIE SCENARIUSZY	17
JAK PISAĆ SCENARIUSZE	18
JAK PISZĘ SCENARIUSZE	24
PROWADZENIE SESJI	37
PROWADZENIE W TANDEMIE	38
SKĄD SIĘ BIERZE KLIMAT	50
ZNAJDŹ SWÓJ STYL, BRACHU!	66
WOJNA Z HOLLYWOODEM	74
TRICKI NA SESJI	83
DŹWIĘK W RPG	84
TEKŚCIORY NUMERÓW	91
SKRZYNNKA NARZĘDZIOWA, ODCINEK NIECO PORĄBANY	92
WOKÓŁ RPG	95
A. KOSTKA I CHRZĄSTKA	97
B. RZECZ O TURLANIU	110
C. CO KRAJ, TO OBYCZAJ	121

LEGENDA



Dla wszystkich – artykuł zarówno dla Mistrzów Gry, jak i graczy



Dla Mistrza Gry – artykuł dla Mistrzów Gry



Dla graczy – artykuł dla graczy



Czasy dinozaurów – przestarzałe myśl, porada lub patent, które po 20 latach bardzo się zestarzały i nie przydadzą się w dzisiejszych czasach. Czasem są tak stare, że aż słodkie, a czasem bardzo toksyczne.



Kontrowersyjne – myśl ta, często dawniej przyjmowana za zupełnie oczywistą, teraz z pewnością będzie mieć swoich przeciwników.



Konkretna porada – porada, najczęściej w formie przykładu, którą warto spróbować u siebie na sesji.



Ciekawostka – prehistoryczne fakty, które odnoszą się do czasów magazynu Portal



Perełka – genialna myśl, która nie zestarzała się ze względu na swą ponadczasowość



Warto zapamiętać – bardzo ciekawa myśl, warto ją zapamiętać i przemyśleć, bo być może wniesie coś do Twojego warsztatu.

COŚ DLA GRACZY



WAMPIR OCZAMI TUŁACZA

Autor: *Skalny*

PORTAL # 13

Jeżeli zastanawiasz się, dlaczego hermetyczny materiał o podejściu do postaci graczy w konkretnym, starym systemie znalazł się w tym zbiorze, to już spieszę z odpowiedzią. Faktycznie autor odnosi się do konkretnych przykładów z „Wampira: Maskarady” (i „Mrocznych Wieków”), ale więcej wartości daje przyjrzenie się, w jaki sposób pewne aspekty konstrukcji świata gry zostały dostrzeżone i przeanalizowane. Ciekawe jest również to, że Skalny zauważył i wyciągnął błędy w designie świata gry. Dzisiaj robi się to często, ale 20 lat temu mało kto zwracał uwagę te sprawy. Wtedy gier było mniej, my byliśmy mniej doświadczeni, bardziej hermetyczni, i częściej przyjmowaliśmy erpegi takie, jakimi są, bez głębszej analizy czy refleksji.

Pamiętam, że kiedy lata temu czytałem ten i podobne teksty, otworzyły one pewne drzwi i okna w mojej głowie. Pozwoliły mi spojrzeć na doświadczenie, jakim jest granie w gry fabularne pod zupełnie innym kątem. I chociaż dzisiaj wiem, że to truizmy, zdałem sobie sprawę, że gry podlegają interpretacji. To, jak ja gram w daną grę z moimi przyjaciółmi, różni się od grania w nią znajomych z Krakowa. I to jest super.

I może właśnie brak takiej konkluzji w poniższym artykule sprawia, że powinniśmy spojrzeć na niego jednak jak na relikwiny dawnych lat. Jest napisany w tonie „Ja (autor) wiem, jak najlepiej grać w tę grę”. Trzeba jednak pamiętać, że to były dla naszego fandomu pionierskie czasy i chyba każdy, kto w zaciszu własnej piwnicy wpadł na jakiś pomysł czuł, że odkrył Amerykę i musi podzielić się swoim odkryciem ze światem. I znów truizm – czasy się zmieniły, ale dobrze pamiętać: nie jest tak, że kiedyś żyliśmy w „erpegowym średniowieczu” i dopiero teraz potrafimy dostrzegać design gry. Nie, różnica jest raczej taka, że w dobie wszechobecnej wymiany informacji jest nam zwyczajnie łatwiej dzielić się swoimi odkryciami i zdać sobie sprawę, że aż tak bardzo się nie różnimy.

Opisując świat, zmieniaj go w zależności od tego, jak pełny jest układ krwionośny twoich graczy. Są na głodzie albo na haju – nie ma innej opcji. Mogą być w euforii, zadowoleni ze swego istnienia, czerpiący pełnymi garściami z życia. To momenty, gdy Gangrel czuje się najbliższy naturze, gotów nocami wyć w lasach do księżyca lub upajać się opętańczym lotem między drzewami pod postacią nietoperza. To właśnie wtedy Nosferatu zapomina o swym wyglądzie i buduje niezwykle wymyślne podziemne schronienia i pułapki, lub wręcz przeciwnie – straszy przechodniów, bo ma ochotę na żarty. Ventrů dokonują najśmielszych operacji giełdowych, rzucając na szalę wszystko, co mają, Torreadorzy tworzą swe najpiękniejsze i najbardziej porażające dzieła, Brujah rzucają się w wir „krwawej nocnej przygody”.



To także chwile, kiedy wampira nic nie może zatrzymać – jeśli będzie musiał, zabije każdego, kto stanie mu na drodze (prawa Camarilli nie powstrzymują – zmuszają tylko do zwiększenia wysiłku). Przekonuj graczy do szalonych akcji, oszukuj, mówiąc, że na pewno im się uda. Opisuć wszystko w kolorowych barwach, ostre i bardzo wyraźne. Niech życie będzie głośne, szybkie, bez czasu na zastanowienie, bez potrzeby odpoczynku.

Gdy krew się kończy, bestia zmienia skórę. Chce krwi, pragnie jej i zaczyna się denerwować, że jeszcze jej nie ma. Dla MG to dużo wygodniejsza sytuacja – większość wampirów zachowuje się w tej sytuacji podobnie. Robią się mroczne w pełnym tego słowa znaczeniu – podenerwowane, złośliwe i mściwe. Czekają, by zamordować pierwszą ofiarę i zatopić w niej kły – im mniej krwi krąży w ich żyłach, tym mniej przejmują się dobořem łupu. To nie dotyczy jedynie Ventrů. Inni bawią się w wybieranie i podchody właśnie wtedy, gdy są jak najbardziej syci – opici krwią mają ochotę na więcej przyjemności, a raczej na przyjemność w ładniejszej oprawie, lepszym stylu. Wampir na

głodzie zmienia się z dość wyrafinowanego wariata w coraz bardziej wściekłe zwierzę. Mącą mu się myśli, coraz trudniej o skupienie na czymś innym niż krew. Spróbujcie na sesji puścić swoim graczom w tle odgłos bijącego ludzkiego serca. Zaczynajcie, gdy punkty krwi dojdą do połowy. Gdy ilość punktów będzie maleć, niech dźwięk staje się głośniejszy, by pod koniec zagłuszać twoje słowa. Gracze szybko postarają się, by dźwięk ustał. Niestety z oczywistych względów pomysł ten daje się wykorzystać głównie na solówkach. Opisz świat coraz mniej skupiając się na szczegółach. Urywaj opisy, by opowiedzieć o mijającym graczy człowieku – nie o mężczyźnie czy kobiecie, nie mów, czy jest piękny czy brzydki – po prostu człowieku pełnym krwi.

„Wampir” jest personal horrorem bardziej dla graczy niż dla ich postaci. Jest opowieścią o tym, do czego mogą być zdolne istoty obdarzone potęgą, ale kontrolowane przez swoje najniższe potrzeby. Potrzeby bestii.



To właśnie Lestat był prawdziwym wampirem – korzystał z danej mu szansy istnienia pełnią „życia”.



JAK PISAĆ SCENARIUSZE

Autor: Ignacy Trzewiczek

PORTAL # 5

Jest to kolejny poradnik Ignacego dla Mistrzów Gry, którzy chcieliby opublikować scenariusz w ówczesnym piśmie branżowym. W tamtych odległych czasach były tylko dwa: „Magia i Miecz” oraz „Portal”. Artykuł ten podkreśla trzy cechy, które musi posiadać scenariusz: jakość, oryginalność pomysłu oraz wartość literacką – użycie środków pozwalających przekazać emocje i nastrój.

Porady odnośnie do jakości, a tym bardziej oryginalności scenariusza zostały przez Trzewika potraktowane raczej po macoszemu i, szczerze mówiąc, nie przynoszą żadnych konkretów. Do niektórych można by się przyczepić. Co bowiem znaczy, że warto wrzucić scenę, która zapadła w pamięć? Może stało się to dlatego, że gracze zagraли na swoim backgroundzie, motywacjach, ambicjach, relacjach między sobą, a sama konstrukcja sceny nie miała na to żadnego wpływu. Skomplikowane fabuły i wielowarstwowe intrygi wcale nie gwarantują sukcesu scenariusza. Zresztą Ignacy sam sobie zaprzecza, bo przecież w artykule „O wyborach” pisze, że scenariusz może być prosty jak konstrukcja cepa, liczą się tylko dobrze zbudowane sytuacje, zmuszające do podjęcia decyzji.

Ale dość już marudzenia. I tak tekst został napisany z taką swadą, że mógłby posłużyć jako przykład tekstu motywacyjnego.

Bardzo ciekawy, choć kontrowersyjny jest jednak temat, któremu poświęcono większą część tekstu, czyli sposób opisanie scenariusza. Według Ignacego warto napisać go dobrym stylem i postarać się pokazać sposób prowadzenia opisów, nastrój, który chcemy wywołać, zamiast skupiać się na dokładnym przedstawieniu mało wartościowych dla przygody miejsc, osób, wydarzeń. O wiele łatwiej zastąpić to planem, rysunkiem czy mapą myśli. Tym bardziej, że dobrze napisany scenariusz buduje nastrój i przyjemniej się go czyta, a więc jest większa szansa, że czytelnik nie rzuci go w kąt po połowie. Może go nawet poprowadzi.