



# SCENARIUSZ – WYBÓR CZY KONIECZNOŚĆ?

MACIEJ „AUREUS” GAJZLEROWICZ

Pośród dyskusji, wspomnień i rozważań związanych z prowadzeniem sesji żaden temat nie wzbudził tak wielu emocji, jak scenariusze do gier fabularnych.

Scenariusze w Polsce mieliśmy okazję widzieć w podręcznikach głównych (także tłumaczeniach) – miały wprowadzić początkujących graczy do zabawy – oraz w licznych samodzielnych publikacjach książkowych. Pojawiły się już we wczesnych numerach *Magii i Miecza*, a gdy tylko stało się to możliwe, zapełniły stare serwisy internetowe dotyczące gier fabularnych. (Setki

tych tekstów przepadły w poprzedniej dekadzie wraz ze znikaniem archiwów, choć znajdują się zbieracze, tacy jak ja, którzy pielęgnują na dysku twardym dziesiątki scenariuszy datowanych na lata 1996–2000).

Wciąż funkcjonują konkursy (zarówno nowe, jak i mające wieloletnią tradycję) wynagradzające, często hojnie, pomysły na przygody lub kompletne scenariusze. Mówi się o *dobrych* i *złych* scenariuszach, próbuje się je definiować i kategoryzować. W Internecie można znaleźć naukowe (względnie) dociekania na temat literackiej natury scenariuszy,

rys. Tomasz „MORANO” Jędruszek

rozważające, czy scenariusz do gry fabularnej jest dziełem artystycznym.

Istnieją także teksty dla początkujących, wedle których gracze prowadzą postacie, a Mistrz Gry przygotowuje i prowadzi scenariusz. Scenariusze są zwycięską stroną dychotomii, jaką polscy gracze przypisują sposobom prowadzenia sesji. Są zazwyczaj stawiane w opozycji do improwizacji. Pojęcia te można zdefiniować przeróżnie, jednak dość bezpiecznie próbę przedstawienia polskiego stereotypu na ich temat przedstawiam poniżej.

*Scenariusz* to rozbudowany i przemyślany pomysł na historię, którą prowadzący stara się przedstawić podczas sesji. Często scenariusze przybierają formę tekstową lub graficzną.

*Improwizacja* to prowadzenie sesji bez scenariusza. Wciąż może opierać się na jakimś pomysle prowadzącego, jednak zakłada się, że szczegóły historii *wyjdą w praniu*. Innymi słowy: stereotypowo improwizacja to granie spontaniczne, które można zastąpić przygotowaniem do gry poprzez stworzenie fabuły, jaką się chce przedstawić.

Jest to perspektywa, do jakiej przygotowały nas gry wydane na polskim rynku, a przez to dość uboga. Gry fabularne istnieją od czterdziestu lat i choć proto-scenariusze pojawiły się już w latach siedemdziesiątych, a lata osiemdziesiąte dały ich pokaźny zbiór, dopiero lata dziewięćdziesiąte wiążą się z wyparciem poza główny nurt innych narzędzi dla prowadzących.

\*\*\*

RPG dostosowywało się do odbiorcy masowego. Początkowo były to gry skierowane do osób dorosłych i domyślnie zakładało się dojrzałość i chęć zaangażowania uczestników. Później adresatem stały się nastolatki i w związku z tym potrzebne były różnego rodzaju uproszczenia. Powstawały coraz trudniejsze do przyswojenia i wymagające wczytywania się w opasłe tomy mechaniki, natomiast *settingi* rozkładano na coraz liczniejsze książki dopowiadające „nieznane tajemnice świata”. Zbierano zatem odpowiedzi na każdą okazję, minimalizując rolę zdrowego rozsądku. Jednocześnie oferowano scenariusze, które zawierały jednoznaczny komunikat: „Ja, autor, mam świetny pomysł na historię, którą możesz przeżyć wraz

ze swoimi znajomymi. Tylko kup moją książkę. I jej *sequel*”.

W pierwszych grach fabularnych fundamentem nie było odtwarzanie cudzego pomysłu na historię, lecz odgrywanie postaci. Konkretniej: oddziaływanie na świat gry poprzez postać i podejmowanie w jej imieniu decyzji. Zaangażowanie emocjonalne było bonusem dla zainteresowanych. Fabuła była efektem działań drużyny. A to, czy końcowa historia była komiczna, tragiczna bądź niejednoznaczna, zależało od wszystkich uczestników zabawy. Dopiero równanie w dół (wynik tworzenia materiałów komercyjnych dla klientów niekreatywnych i niedoświadczonych) stworzyło odwrotną tendencję. W publikacjach z lat osiemdziesiątych i późniejszych fabuła jest tworzona przed sesją, a gracze reagują na plan, jaki w życie chce wprowadzić samozwańczy Mistrz Gry.

Termin *role-playing game* jest bardzo odległy od *gry fabularnej*. Jego polskie tłumaczenie jest przejawem marginalizacji podejmowania decyzji przez uczestników. Nic dziwnego, że obecnie *odgrywanie postaci* oznacza dla większości z nas *wczuwanie się w postać o złożonej historii i prowadzenie dialogów w jej imieniu*.

\*\*\*

Doszło ostatecznie do dziwnego „rozwoju” scenariuszy. Pojawiły się przynajmniej dwie tendencje. Pierwsza była związana z podstawową wadą scenariuszy jako takich: próbowano ograniczać linearną historię i „uwolnić” graczy, pozwalając im na wybieranie różnych dróg prowadzących do celu lub różnych punktów kulminacyjnych. Miaś swobody, zaczęto oferować jej złudzenie. Dążono do doświadczenia oferowanego przez dawne gry fabularne (nieznające scenariuszy) w połączeniu z nowymi metodami prowadzenia. Pojawiło się określenie liniowości – wciąż krytykuje się scenariusze, w których obecność graczy nie jest niezbędna do wpłynięcia na wydarzenia. Tego rodzaju scenariusze stały się pożywką dla komputerowych gier fabularnych.

Pojawiły się także nowe rodzaje przygód. Dotyczyły tajemnic lub zagadek kryminalnych, które najlepiej było zawczasu uważnie przemyśleć, stworzyć powiązania, wykluczyć niepewności i niespójności. Specjalizujący się w tych scenariuszach

autorzy uznali, że gracze nie są wykonawcami i twórcami fabuły, lecz odbiorcami świata gry i opowieści. To, co jeszcze kilka lat wcześniej z trudem uznano by za RPG, stało się głównym nurtem. Minęło sporo czasu, nim zauważono, że dopracowany scenariusz nie musi mieć nic wspólnego z udaną sesją. Genialne pomysły Mistrzów Gry stanęły na pierwszym planie, a graczom pozostało „poczłować się”, rzucić kośćmi i słuchać.

Przykładem równania w dół było zastąpienie abstrakcyjnych mechanik skupionych na walce i magii mechanikami umiejętności. Jeżeli scenariusz zakładał, że gracze mają przekupić strażnika, wystarczyło, że gracz przetestował przekonywanie (niby jak nerdy mają potrafić rozmawiać ze sobą), a po prostych deklaracjach można było rzucić na Sposzregawczość, Wiedzę lub Rozbrajanie pułapek. Zautomatyzowano wyzwania skierowane do graczy, zastępując je wyzwaniami dla postaci. Niektóre scenariusze wręcz mówiły o tym, jakimi postaciami (oferując także ich statystyki i biografie) można grać, by scenariusz udał się najlepiej. O ile dawniej zakładano, że grający zaangażują się, oczekując zabawy z prowadzenia postaci, o tyle później przyjęto, że prowadzący powinien stworzyć historię, która ma być angażująca sama w sobie.

\*\*\*

Wbrew temu, co zwykle się w Polsce uważa, posiadanie scenariusza lub jego brak nie jest równoważne byciu gotowym lub nie do gry. Scenariusz nie jest ani jedynym, ani nawet najstarszym sposobem przygotowania się do sesji.

To chciałbym szczególnie podkreślić: scenariusz jest tylko jednym z wielu narzędzi, z których może skorzystać prowadzący przed sesją. Istnieją inne narzędzia, których stworzenie i wykorzystanie może być mniej, bardziej lub w równym stopniu czasochłonne. Nie dla każdego będzie również satysfakcjonujące (jak już wspominałem, scenariusze służą równaniu w dół, zatem osoby do nich przyzwyczajone mogą nie ufać innym rozwiązaniom jako „zbyt wymagającym i niepewnym”), jednak umożliwiają podejście do sesji w inny sposób i oferują inne doświadczenia. Każde narzędzie można przygotować i wykorzystać lepiej lub gorzej.

Poniżej pozwolę sobie zarysować kilka znanych mi alternatyw dla scenariuszy i improwizacji. Nie jest to jednak poradnik na temat ich tworzenia i stosowania. W Internecie można znaleźć sporo – także polskojęzycznych – materiałów o wiele bardziej wyczerpujących temat.

\*\*\*

W Sieci oraz na konwentach pojawiły się w ostatnich latach liczne głosy na temat dawnych *sandboxów* (choć sam termin jest współczesny). *Retrogamerzy* (osoby grające w stare gry) oraz *oldschoolowcy* (osoby grające tak, „jak grano za dawnych czasów”) zaczęły wypowiadać się na forach, blogach i na listach dyskusyjnych, co z kolei zainspirowało głównych polskich teoretyków do podzielenia się własnymi przemyśleniami. Pojawił się blog *Inspiracje* oraz tłumaczenia angielskich artykułów i gier „dawnego nurtu”.

*Sandbox* zakłada, że nie tylko fabuła, lecz także świat i mechanika są wynikiem decyzji wszystkich uczestników gry. Zamiast *settingu* istnieje jedynie zarys świata (czasem zamykający się w akapicie lub zdaniu opisu), wypełniony między znanymi punktami tzw. dziczą (*wilderness*). W dzicy da się znaleźć wszystko to, co leży poza murami miast. Wprowadzanie nowych elementów bliskie jest improwizacji, lecz zdecydowanie ważniejsze jest tworzenie powiązań między wydarzeniami (zwłaszcza, że gry fabularne były przeznaczone do prowadzenia kampanii, a nie jednostrzałów) i wyciąganie logicznych wniosków, niż wymyślanie fabuły.

Skąd zresztą wiadomo, co gracze będą chcieli (tak, chcieli – nie *mogli*) zrobić? To, że zaczną przygodę w gospodzie, nie oznacza, że przyjmą zaoferowane im zadanie polowania na gobliny. Może uznają, że potwory będą w stanie ich zabić (a śmiertelność postaci w pierwszych grach fabularnych była bardzo wysoka) i będą woleli pogadać z powabną gospodynią o okolicznych wsiach? Podczas rozmowy dowiedzą się, że w jednej osadzie nasiliły się kradzieże, a w innej ma się odbyć sąd nad domniemanym zabójcą. Może zdecydują się kontynuować któryś z tych wątków, a może spiją się przez resztę dnia i dopiero nazajutrz, jeżeli

nie spotkają nikogo nowego, podejmą decyzję, co dalej?

Świat nie dostosowuje się do poziomów postaci i nie ma tu *skalowania* bądź *balansu*. To jest obca kraina, w której intruzi – awanturnicy, poszukiwacze przygód – chcą zachwiać równowagę, by zrealizować własne cele. Nie można tu *zepsuć fabuły* lub wyjść poza ramy pomysłu prowadzącego – takie pojęcia są zupełnie nieadekwatne. Wszystkie działania drużyny składają się na przygodę, a raz wprowadzony element (na przykład kapłan obcej religii, która wcześniej nie istniała) staje się częścią gry.

Prowadzący przygotowywał kilka charakterystycznych, ciekawych punktów i pytał: co robicie? Jeżeli gracze mieli jakiś dziwny pomysł, którego nie dało zamknąć się w mechanice – dotwarzali własne reguły. Jeżeli prowadzący chciał dodać przeciwnika – wymyślał jego (bardzo proste) statystyki. Żadnych rzutów na przekonywanie, spostrzegawczość, rozbrajanie pułapek lub wiedzę. Wiedzą postaci była wiedza graczy i można powiedzieć, że zamiast skupiać się na fabule lub postaciach, sandboxy są graczocentryczne. To gracze decydują, co jest dla nich interesujące i w jaki sposób chcą pokonywać przeciwności. Natomiast prowadzący wymyśla nowe wyzwania i tworzy spójne konsekwencje działań drużyny.

\*\*\*

Jako że spontaniczne tworzenie wątków jest trudne i wymaga doświadczenia (a czasem zwyczajnie brakuje pomysłów po ciężkim dniu), powstały narzędzia ułatwiające to zadanie. Tabele i generatory nie miały nic wspólnego z popularnymi później tabelami potworów krążących po danej lokacji lub generatorami magicznych broni. Powstawały, by inspirować. Niektóre mniej, inne bardziej bezpośrednio wpływały na samą sesję.

Przykładem może być tabela ustalająca, jak zachowuje się żyjący w danym miejscu potwór w momencie, gdy przybędą postacie graczy (np. śpi, walczy z orkami, poluje, leży martwy), bądź jakie wydarzenia lub osoby mogą spotkać gracze, gdy dotrą do nowej gospody (np. kapłan podczas wyprawy misyjnej, nekromanta szukający mrocznej magii, najemnik o zdradzieckich intencjach, stary znajomy). Powstawały bardzo abstrakcyjne generatory wątków sesyjnych (np. wylosuj cztery

pojęcia i spróbuj je logicznie połączyć) lub narzędzia o bardzo ograniczonym zastosowaniu (tabela posiłków w gospodzie, skład drużyny bandytów, szansa na dotarcie do wsi w przypadku podróżowania ubitym traktem).

Prowadzący tworzyli tabele i generatory na własne potrzeby. Owszem, publikowane *settingi* miały załączone (czasem bardzo obszerne) zbiory tabel, mające na przykład 400 możliwych wydarzeń powiązanych z podróżowaniem po lasach. Niemniej zawsze tabele można było zmieniać, rezygnować z nich lub tworzyć własne. Ważniejsza była sesja i satysfakcja od trzymania się litery oryginału – było to na długo przed stworzeniem *kanonów światów* i zazwyczaj opublikowane *settingi* służyły inspiracji, nie informowały zaś, w co i jak grać.

\*\*\*

Tabele otwierały również nowe modele kampanii. Graczy zafascynowały stare zamki, magiczne laboratoria, labirynty, jaskinie i ruiny. Pojawiały się moduły, czyli gotowe lokacje o różnym poziomie złożoności. Nie miały one jednak linearnego ciągu fabularnego. Moduł przedstawiający zamek mógł mieć piętra, pułapki, rozwidlenia, sekretne przejścia i zwykłe komnaty. Normalne było, że modułu nie wyczerpywało się w czasie jednej sesji, a jeżeli był tylko elementem dłuższej przygody, bywało, że prowadzący z czasem go rozwijał i przekształcał, a drużyna po jakimś czasie do niego wracała z nowymi siłami. O ile miała na to ochotę.

Moduł zawierał opis lokacji, mieszkańców, niebezpieczeństw oraz – ewentualnie – celów poszczególnych istot i relacji między nimi. Możliwe było ograniczenie się do improwizacji, efekty tego były jednak często niespójne i proste. Kolejność docierania do nowych miejsc była dowolna – można było równie dobrze poszukać drzwi lub rozbić ścianę, walczyć z wrogami bądź pertraktować z nimi, a do samej lokacji dotrzeć kilkoma drogami. Warto zauważyć, że w pierwszych bestiariuszach wiele potworów miało własną wolę i inteligencję. Nie były jedynie przeciwnikami, umożliwiały interakcję i ułatwiały tworzenie ciekawych historii.

Moduły również wzbogacano tabelami i generatorami. Często to los decydował, czy pomieszczenia zaczną wypełniać się wodą po rzuceniu mocnego czararu w ścianę, czy pułapka będzie sprawna, czy

pojawia się golem obronny zwiariowanego maga. W przeciwieństwie do *sandboxów* moduły można było uzupełnić tabelami dostosowanymi pod konkretne miejsca i postacie. Unikano jednak narzuconego wątku fabularnego i często moduły nie miały określonego końca lub punktu kulminacyjnego. Drużyna opuszczała lokację, gdy miała taką ochotę lub potrzebę. Warto też zaznaczyć, że poza odgrywaniem i pokonywaniem potworów punktami doświadczenia nagradzano zdobywanie lub wydawanie złota. Czasem lepiej było przesłiznać się między goblinami, a głównego smoka bądź maga okraść, niż machać mieczem na lewo i prawo. Podobnie jak w *sandboxach*, grający w moduł często umierali i wiele postaci zabierało miast zapasowej broni prowiant, pochodnie, liny i najemników, by zminimalizować ryzyko.

Zamknięte, klaustrofobiczne przestrzenie przedstawiane w modułach często nazywano *dungeonami* – choć z samymi lochami nie musiały mieć nic wspólnego – a ich eksplorację – *dungeon crawlingiem*. Powstawały *megadungeony* – lokacje tak ogromne, że mieściły w sobie miasta i cywilizacje toczące wojny. Najbardziej znanym przykładem *megadungeonu* jest Podmrok z *Zapomnianych Krain*.

\*\*\*

Scenariusze narodziły się po modułach, wciąż kierowanych do osób doświadczonych i chcących uczestniczyć we w pełni interaktywnej grze. Scenariusze powstały w pierw w wyniku działań wydawców, później zdominowały grających.

Pojawiały się również odstające od gier głównego nurtu publikacje niezależne, określane terminem indie. Bardzo często proponowały zabawę stojącą w sprzeczności z tworzeniem scenariuszy: przekazywały wszystkim graczom kompetencje prowadzących, dodawały nowych sędziów lub z nich rezygnowały, przedstawiały nowe mechaniki, które służyły jedynie rozgrywaniu sesji w zgodzie z daną przygodą. Ostatecznie gry *indie* próbowały zanegować kształt gier głównego nurtu, przy czym często autorzy nie byli świadomi tego, że rozwiązania, które proponują, były obecne już w pierwszych grach fabularnych.

Gry *indie* cechują się jednak większą różnorodnością konwencji. O ile pierwsze gry fabularne raczej dotyczyły podróży awanturników w świecie *fantasy*

lub *science-fiction*, gry niezależne odtwarzały niektóre elementy pierwszych gier (jak stawianie osądu nad mechaniką, zaakcentowanie odgrywania lub skupienie na fabule wynikającej z sesji zamiast na planowanej przez prowadzącego historii) w zupełnie obcej estetyce.

Przykładami takich gier popularnych w Polsce mogą być *InSpectres* (gra w konwencji *Pogromców duchów*, gdzie każdy udany test graczy pozwala bohaterom dopowiedzieć nowy element sesji) lub *Dogs in the Vineyard* (gdzie gracze są mormońskimi inkwizytorami). Gry te oferują pewne schematy fabularne i odpowiedzi, jak przygotować filar sesji. Jednak od momentu, gdy gra się zaczyna, dominujący wpływ mają gracze. O ile zatem zdawało się, że gry niezależne wymyślają coś istniejącego od bardzo dawna, udało im się dodać nowe, interesujące elementy.

\*\*\*

Scenariusze powstały, by sprzedawać gry fabularne osobom, które: a) miały dopiero pierwszy kontakt z grami fabularnymi i nie wiedziały, jak się za nie zabrać; b) brakowało im wyobraźni, doświadczenia i zapału, by tworzyć przygody podczas spotkania ze znajomymi i konsekwentnie egzekwować ich poczynania. Gracze czytający pierwsze scenariusze tworzyli kolejne i kupowali coraz nowsze, aż stali się przytłaczającą większością. Gdyby nie Internet, zapewne stara szkoła RPG zniknęłaby na stałe z oka wydawców. Powstają jednak wciąż nowe gry w duchu retro, zarówno darmowe, jak i komercyjne.

Scenariusze, zamiast być etapem w rozwoju prowadzącego, stały się samodzielną formą. Jak wszystko, co najłatwiej przyswajalne przez masę, zdominowały rynek jako narzędzie dla prowadzącego, niezależnie od swojej jakości. W efekcie łatwiej znaleźć w Sieci artykuły uczące tworzenia scenariuszy i fabuł niż prowadzenia ciekawych sesji.

O ile *sandboxy* i moduły (a także po części gry *indie*) wymagają od uczestników aktywności i oferują grającym konkretne narzędzia, o tyle scenariusze (i wiele popularnych mechanik) oferują zamiast tego gotowe rozwiązania. Można tu przytoczyć klasyczne porównanie – o ile pierwsze gry fabularne oczekiwały, że prowadzący samodzielnie

stworzy wędkę (lub podejrzy u kogoś sposób jej tworzenia), o tyle scenariusze przypominają obdarzanie Mistrza Gry (określenie jak najbardziej ironiczne) rybą. Raz przygotowane tabele i generatory mogą przydać się na długie lata. Lata, które wiele osób spędza, prowadząc sesje, przed którymi poświęca całe godziny, szukając inspiracji do swoich fabuł.

Pod sam koniec pisania tego artykułu przyszło mi na myśl, że scenariusze ukazują niewiarę prowadzącego w możliwości drużyny. Jednak jeżeli gracze są rozgarnięci, to zapewniam, że nie trzeba dla nich przygotowywać całej historii w nadziei, że uda nam się ich doprowadzić do Wielkiego Finału. Czasem warto wrzucić na luz i miast narzucać graczom wspomnienia – tworzyć je poprzez zabawę. ●