

Jak pisać scenariusz na konkurs Quentin

Michał Sołtysiak

Porady dotyczące przygotowania pracy na konkurs na scenariusz do gry fabularnej Quentin.

Jak pisać scenariusz na konkurs Quentin

Michał Sołtysiak

Czym jest Quentin?

Quentin jest dorocznym konkursem na najlepszy oryginalny i nigdzie dotąd nie publikowany scenariusz do gry fabularnej. Od dwudziestu lat Kapituła Konkursu raz w roku ocenia przychodzące scenariusze do gier fabularnych, które nie były pokazywane w swej ostatecznej formie. Przyjmujemy teksty do dowolnych systemów, również autorskich. Oceniamy ich grywalność oraz jakość i corocznie przyznajemy jedną nagrodę główną oraz dwa wyróżnienia. Każdy przysłany do nas tekst jest oceniany bardzo wnikliwie, każdy członek Kapituły jest bowiem zobowiązany do napisania choć krótkiej recenzji wszystkich tekstów, nie tylko tych finałowych. Opinie wszystkich jurorów są jednym z największych atutów naszego konkursu. Piszemy o tym, co jest dobre, a co naszym zdaniem można poprawić.

Pisz zwięźle i po polsku

Pisz zwięźle, żeby nie zmęczyć czytelnika. Wszelkie ozdobniki daj na koniec jako opcjonalne, jako materiały dla MG itd. W 2018 roku mieliśmy scenariusz, który był tak długi, że aż trudno się go czytało. Sama przygoda zaczęła się na 29 stronie i tak naprawdę zawierała się w kilkunastu. Scenariusz miał blisko 80, a więc może 20% tekstu to był prawdziwy scenariusz, który można było rozegrać na jednej sesji. Poza tym było długie wprowadzenie, opis miasta, ludzi, BN-ów itd. Jeśli musisz napisać długi tekst, spójrz na jego użyteczność i przyjazność dla prowadzącego oraz graczy. Pamiętaj – ciekawa fabuła i rozbudowane tło są walorem tylko, jeśli mogą w pełni pokazać się na sesji.

Nie wrzucaj do scenariusza wszystkiego, co masz, bo możesz utopić dobrą historię w zalewie faktów, które tylko odstraszą ewentualnych graczy. Czasem mniej znaczy więcej. Zastanów się co jest ważne dla MG, czego będzie potrzebował w odpowiednich momentach rozgrywki. Budowa samego scenariusza jest czasem tak samo ważna jak treść.

Pisz też po polsku, gdyż nic tak nie odrzuca jak „fzhót polskiej myśli ortograficznej i gramatycznej”. Są w Sieci strony z darmowym korektorem błędów (np. ortograf.pl). Skorzystaj z nich i spójrz, co twój edytor tekstów podkreśla na czerwono. Można czasem mu zaufać.

Trzy Ważne Pytania

Zadawaj sobie regularnie, podczas prac nad scenariuszem i przy poprawianiu go, trzy ważne pytania

I. O czym jest scenariusz? (jednym zdaniem) – czy umiesz napisać dla czytających streszczenie na początek tekstu, żebyśmy wiedzieli od razu co jest podstawowym tematem fabuły? Zwięźle, najlepiej jednym zdaniem. To pomaga również tobie, bo buduje linię „wstęp -> elementy fabuły -> zakończenie”. Czy cały scenariusz faktycznie odpowiada opisowi ze streszczenia?

II. Co mają do zrobienia gracze? – Najlepiej spisz na kartce. To pokaże ci, co mogą zrobić gracze i jaki jest stosunek ilości wyborów, akcji i pomysłów dla graczy wobec ilości udziału twoich ulubionych BN-ów, historii, które postaci mogą usłyszeć, etc. Dodatkowo postaci graczy powinny być na pierwszym planie. Genialne pomysły na fabułę często przegrywają w naszym konkursie, bo zmieniają się w gawędę opowiadaną przez MG dla graczy, a nie prawdziwą fabułę gdzie to bohaterowie odgrywają fundamentalną rolę. Łatwo jest stworzyć scenariusz, gdzie fabułę pcha sam MG i jego bohaterowie, tutaj jednak chodzi o materiał do gry fabularnej, a nie namiastkę sztuki teatralnej z rozpisanymi rolami.

III. Jaka jest konwencja? – Czy napisałeś komedię, horror, pastisz? To ważna informacja, bo z tekstu można się tego domyśleć, ale często pojawiają się niekonsekwencje – zwłaszcza, gdy autor sam nie jest pewien gatunku swojej pracy. Chcemy wiedzieć, jak widzisz swój własny scenariusz, czy jest wesoły, czy emocjonujący. Przedstaw nam swój zamiar. Wiele tekstów wydaje się nam

napisana na luzie, a potem ich zakończenie sugeruje coś innego. Ta konsekwencja w wyborze konwencji dużo mówi o scenariuszu i jego jakości.

Zanim wyślesz do nas scenariusz

Warto się zastanowić, nad kilkoma elementami, które już na początku budują wrażenie dotyczące danego tekstu. Poniżej znajdziecie kilka cytatów z wstępów do prac przesłanych na nasz konkurs:

Przygoda z pewnością nie należy do łatwych w prowadzeniu. Jest to jej poważna wada. Niemniej dobry Mistrz Gry jak i wprawni gracze mogą z niej czerpać dużą przyjemność (...)

Napisałem opowiadanie, ale lepiej nadaje się to na scenariusz...

Mój tekst jest trudny i dla osób dorosłych (...) zawiera ambitne tematy...

Wiele przygód rozwija się powoli, jak puszysty kłębek wełny, sycąc mistrza gry opisami, (...) Chcemy by gracze stąpali po drucie kolczastym, czuli jak zacieśnia się na ich szyi przy każdym kroku... jak ich bohaterom cieknie krew (...).

Napisz nam co jest w scenariuszu, a nie ukierunkowuj nas na ewentualną trudność scenariusza, pretensjonalność języka, czy też szansę na szokowanie „dojrzałą tematyką”. W Kapitulę zasiadają sami dorośli z wieloletnią praktyką. Nie podbudujesz dobrego wrażenia pisząc o ewentualnych trudnościach. Dodatkowo, jeśli twoje podejście do trudnych tematów okaże się jedynie potrzebą szokowania, również nie wpłynie to pozytywnie na ocenę twojej ciężkiej pracy.

Scenariusz czy kampania?

Ważne jest również przedstawienie nam samego scenariusza jako scenariusza przygody, a nie rozwlekłej kampanii. Za długi tekst nie ułatwi nam oceny, a dodatkowo często w gąszczu zdarzeń zalety pojedynczych epizodów mogą ulec zatarciu. Napisz scenariusz przygody - jeden epizod, jedną historię. Taką od początku do końca. Kiedyś otrzymaliśmy wspianą kampanię do Warhammera, ale przegrała bo miała bardzo niesatysfakcjonujący finał i była mało grywalna. Kampanie wygrywały Quentina bardzo rzadko i potrzeba naprawdę ogromnej samodyscypliny, by pisząc je zachować spójność i wysoki poziom. Poniżej krótkie definicje:

Przygodę w ramach kampanii RPG można postrzegać jako analogię do pojedynczej powieści w cyklu książek o tych samych bohaterach, lub odcinka serialu telewizyjnego.

Kampania w grach typu RPG oznacza ciąg przygód rozgrywanych na kilku lub kilkunastu sesjach, tworzący jednolitą historię, oparty na wcześniej przygotowanym scenariuszu.

(za Wikipedią: http://pl.wikipedia.org/wiki/Kampania_%28gry_fabularne%29)

Brak Mechaniki i Charakterystyk

Cytat z edycji z roku 2018: „*Przygoda w wersji oryginalnej była prowadzona na Nowym Świecie Mroku, tu jednak nie została w żaden sposób sprecyzowana czy narzucona jedna określona Mechanika*”.

Taki sygnał w tekście wprost przekazuje, że Autor nie umie balansować przygody mechanicznie i tworzyć BN dla innych prowadzących jego przygody. Nie jest to stwierdzenie: „z szacunku dla innych nie wpisałem charakterystyk”, ale że scenariusz raczej nie był wypróbowany albo że autor uznaje mechanikę za niepotrzebną. Ktoś kto nie chce skorzystać z rozpisek autora (choćby w formie szcztąkowej: typowy żołnierz, silny bandyta, głupi kapitan, młody wilkołak) pominie je, ale dla wielu innych osób będą one wskazówkami, jak rozgrywać przygodę i jasną informacją o balansowaniu scenariusza. To również wpływa na ocenę tekstu, bo przypominamy: oceniamy grywalność.

Przedstaw nam też przykładową drużynę, która rozegrała przygodę i może osiągnąć sukces. To również pomaga, bo pokazuje, jak dopasować do swojego stylu prowadzenia lub przedstawia wymogi wejścia do fabuły i zakończenia jej sukcesem. Choćby to była ledwo zarysowana drużyna: **dwóch wojowników, kapłan i złodziej, wszyscy początkujący**, to jednak wiadomo kto grał i jakie są potrzebne umiejętności. Dodatkowo nam w Kapitule jasno to pokazuje, czy wymagania scenariusza zgrywają się z potencjałem przykładowej drużyny, a więc czy mamy przygodę teoretyczną czy może sprawdzoną.

Wszystko to nie musi mieć dwudziestu stron, może być schematyczne. Scenariusz musi jednak zawierać informacje co do wymogów i zagrożeń, bo takie elementy są równie ważne jak emocjonujące zwroty wydarzeń. Nawet w bezkosztowych systemach RPG są charakterystyki.

Podsumowując:

Pisanie na nasz konkurs nie jest trudne. Po prostu:

- ▶ Pisz dla innych ludzi i zwięźle, np. 77 stron na 5 godzin sesji może odrzucać!
- ▶ Piszesz do RPG! To musi być użyteczne jako gra!
- ▶ Pisz dla graczy jako pierwszoplanowych bohaterów!
- ▶ Po pierwsze rozrywka - przejmująca jak dobry dramat, przerażająca jak horror, emocjonująca jak film akcji, zabawna jako komedia, ale w dalszym ciągu to rozrywka!
- ▶ Rozegraj swój scenariusz przed wysłaniem. Potem go popraw! Teksty pisane w zaciszu domu często faworyzują twoich ulubionych BN-ów lub zawierają za dużo gawędy i opisów MG, a za małe pole do popisu dla graczy.
- ▶ Sprawdź ortografię i gramatykę!