



T . I . M . E S T O R I E S

Przybornik scenarzysty



U W A G A !

Ten poradnik został napisany z myślą o osobach, które chciałyby stworzyć własne scenariusze do T.I.M.E Stories. Znajdziecie w nim odniesienia do mechaniki pierwszych dwóch scenariuszy (Azy! i Sprawa Marcy), co może zepsuć Wam zabawę

i zdradzić kilka niespodzianek. W związku z tym poważnie odradzamy czytanie poradnika, jeśli nie graliście jeszcze w wyżej wymienione scenariusze.

Udanej podróży!



*Witajcie, pisarze. Z niecierpliwością czekamy na
wasze dzienniki!*

PO CO TWORZYĆ WŁASNY SCENARIUSZ?

Przede wszystkim dlatego, że każdy może robić to, co mu się podoba!

A tak poważnie – mamy kilka dobrych powodów:

- Żeby zagrali w niego wasi przyjaciele.
- Jako prezent na specjalną okazję.
- Dla samej przyjemności tworzenia...
- ... i aby wystać go do Space Cowboys, tak jak inne prototypy gier.

Pierwsze trzy powody są oczywiste.

Ostatni to szansa dla was, chociaż obostrzona pewnymi ograniczeniami. System naszej gry zapewnia niemal nieskończone możliwości, więc nawet nas może zaskoczyć. Co za tym idzie, jesteśmy otwarci na wszelkiej maści mechaniki, pomysły, propozycje, motywy itd. – to powinno się Wam, przyszłym autorom, bardzo spodobać. Abyśmy

jednak mogli na poważnie rozpatrzyć przystąpienie do nas scenariusz, jego talia musi być gotowa do użycia, przetestowana i działać w 90%. Nie chodzi oczywiście o oprawę graficzną – tym zajmemy się my – ale o strukturę, motywy historii, fabułę, teksty, powiązania pomiędzy żetonami a kartami, organizację obszarów, przedmiotów, postaci itd.

DOBRY POMYSŁ – CZY TO NIE WYSTARCZY?

Żebyście mogli rozpocząć pracę nad własnym scenariuszem – jak najbardziej. To w zasadzie konieczny krok. Jeśli jednak planujecie wystać scenariusz do nas – niestety nie. Nie chcemy przez to powiedzieć, że wasz pomysł jest zły lub nieinteresujący, a tylko podkreślić, że od powstania

pomysłu do jego realizacji miną tygodnie, miesiące, a może i lata pracy. Oczekujemy scenariuszy, które możemy wyciągnąć z paczki, umieścić ich talię na odpowiednim polu, rozłożyć karty bazy i zapomnieć się podczas rozgrywki.

JAKIEGO RODZAJU SCENARIUSZY SZUKAMY?

Nie szukamy konkretnych motywów przewodnich, epok historycznych czy rozwiązań mechanicznych. Im bardziej gracze będą zaskoczeni rozwojem fabuły i im bardziej innowacyjny będzie się wydawał scenariusz, tym większa szansa, że nas zainteresuje. Do tej pory stworzono kilka scena-

riuszy. Każdy z nich zawiera jakiś element, który odróżnia go wyraźnie od poprzednich. Każdy zawiera też ciekawe zwroty fabularne. Poniżej znajdziecie opisy kilku konkretnych elementów scenariuszy *Azyl* i *Sprawa Marcy*:

AZYL



- Ten scenariusz posiada tylko 5 startowych obszarów, a reszta zostaje odkryta w późniejszej części rozgrywki. Odkrycie pierwszego dodatkowego obszaru stanowi dla graczy element zaskoczenia.
- Poszczególne wątki scenariusza łączą się podczas finału, jednak gracze mogą do niego dotrzeć dwiema różnymi ścieżkami. Dzięki temu podczas różnych rozgrywek gracze mogą odkryć różne obszary i mieć większe poczucie wolności.
- Minigra w postaci labiryntu, którą gracze odkryją tylko wtedy, gdy zastrzelą doktora (w takim wypadku nie będzie mógł im wskazać drogi do parku).
- Zależnie od tego, co gracze zrobią z Jules'em, mogą zdobyć sprzymierzeńca (lub nie).
- Gracze mogą, ale nie muszą zabierać pistoletu Jules'a. Jeśli to zrobią, będą mogli dwukrotnie z niego wystrzelić. Jeśli zużyją wszystkie naboje, nie będą mogli poradzić sobie od razu z drzwiami w katakumbach. Nie jest to wielki problem, ale uporanie się z nim będzie kosztować trochę czasu.
- Gracze mogą wziąć mięso. Jeśli użyją go do odzyskania PŻ, nie będą mogli go już użyć na potworze w katakumbach. Po raz kolejny – nie jest to duży problem, ale poradzenie sobie z nim będzie kosztować trochę czasu.
- W kuchni gracze mogą zdobyć klucz, który pozwoli im się dostać do parku przez bramę na dziedzińcu. Jeśli zostaną wyrzuceni z kuchni, stracą tę możliwość.
- W izbie chorych Pierre zaatakuje każdą kobietę, która znajdzie się na jego karcie. To stracony czas i dodatkowe zamieszanie.
- Gracze mogą porozmawiać z asystentką pielęgniarki i umówić się z nią na spotkanie w sypialni.
- Zależnie od podjętej przez graczy decyzji w sprawie doktora podczas finału może się on pojawić w krypcie (lub nie). To kolejny sposób, w jaki można wykorzystać żetony: „zapisać” stan osoby lub rzeczy, z którą gracze się spotkali – lub nie.
- Tancerz jest pułapką, grobowiec też. W końcu muszą istnieć jakieś ślepe zaułki...
- Zagadka pentagramu jest trudniejsza niż reszta scenariusza. W teorii ma utrudnić graczom życie i zmusić ich do nieszablonowego myślenia.
- Obraz w pokoju dziennym może wywołać kilka efektów: gracz może go przeoczyć, a w konsekwencji grupa może pominąć dużo informacji (++++). „Południowy wschód, potem zgodnie z zegarem” odnosi się do zagadki pentagramu, ale również sugeruje kolejność zwiedzania następnych obszarów. To oznaczają, że większość zespołów rozpocznie w sypialni, potem przejdzie do kuchni i izby chorych. To nie przypadek – z początku gracze nie wiedzą, że mają spotkanie w sypialni, dowiedzą się o tym dopiero w izbie chorych, co opóźni odkrycie nowego obszaru (gabinetu dr. Hyacinthe'a).

SPRAWA MARCY

Ten scenariusz znacznie bardziej skupia się na walce – to gra o przetrwaniu, a zmianie uległy styl i atmosfera.

- Do odnalezienia są tylko dwa dodatkowe obszary, jeden oczywisty, a drugi ukryty. W konsekwencji łatwo założyć, że rozgrywka będzie się opierać w 90% na umiejętnościach walki agentów, a w 10% na myśleniu.
- Na początku gracze zgarną kilka kart domniemyanych Marcy, ale mają ograniczony czas. Potem odkryją antidotum. W tym momencie zrozumieją, o co chodzi: rozgrywka będzie wymagać od nich odrobiny dedukcji, inaczej będą musieli wybrać losową dziewczynę (co oczywiście mogą zrobić).
- W rozgrywce pojawią się tylko 4 postacie, ale jedna z nich pozwoli ominąć fałszywy trop (poszukiwana dziewczyna nie jest sierotą).
- Ten scenariusz ma dwa możliwe zakończenia. Zarówno lądowisko nad rzeką, jak i lądowisko w hotelu, prowadzą do obszaru 10, którego ilustracja rozmyślnie ukazuje niebo. Akcja może się toczyć w dowolnym z tych miejsc.
- W liceum gracze mogą spokojnie porozmawiać z przywódcą albo mu grozić. Efekt będzie taki sam, ale sama sytuacja wywoła wśród graczy dyskusję.
- W scenie nad rzeką wprowadzono element nieprzewidywalności. Powodzenie w tej części scenariusza zależy od szczęścia i posiadania benzyny lub rybaka (gracze mogą nie mieć tych kart).
- Nieprzewidywalność została też wprowadzona w fazie ulic – sposób racjonowania amunicji będzie przyczynkiem do długiej dyskusji.
- Pułapka z kombinacjami w bunkrze. Można jej uniknąć, jeśli zwraca się uwagę na wskazówki. W przeciwnym razie będzie kosztować graczy trochę czasu.
- Pułapka właściwej częstotliwości radia. Podobnie jak wyżej, jeśli gracze nie uważali, stracą trochę czasu.
- Pułapka przycisku anulowania alarmu helikoptera.
- Użycie symboli śmietników i wykrzykników.



Dobra, ale pytanie brzmiało: „jakich scenariuszy szukacie?”

Czegoś dobrze zaprojektowanego, co przykuje uwagę graczy, zaskoczy ich i wprowadzi do gry nowe elementy, jednocześnie wprowadzając jak najmniej dodatkowych zasad.

Pamiętajcie, że dodatkowe zasady można wprowadzić jedynie na kartach Bazy. Po opisanu fabuły i misji nie zostaje już na nie dużo miejsca. Poniżej (w przypadkowej kolejności) znajdziecie możliwości rozważane przez nas podczas pracy nad grą:

- Obecność zdrajcy.
- Scenariusz tylko dla 2 graczy.
- Kilka miejsc lub okresów historycznych w ramach jednej opowieści.
- Duża skala – karty Planu przedstawiają kosmos, a nosicielami są statki kosmiczne.
- Całkowicie fabularny lub oniryczny scenariusz.
- Druga plansza (lub 4 pola CODEX), tak aby zespół mógł znajdować się jednocześnie w 2 obszarach.
- Obszary oparte na grze *Puerto Rico* (plantacje, zarządca itd.), gracze grają więc przeciwko sobie; kapitan wybiera, który obszar odwiedzić.
- Scenariusz toczy się w jednym obszarze (na przykład na dziedzińcu lub targowisku), ale przedstawiamy go z kilku punktów widzenia lub o różnych porach dnia itd.
- Serię opowieści tworzących jedną większą historię opowiedzianą na przestrzeni kilku talii.

To tylko drobne sugestie, bowiem, jak w przypadku powieści, możliwości są nieskończone.

Z JAKICH MATERIAŁÓW MOGĘ KORZYSTAĆ, PISZĄC SCENARIUSZ?

1. Elementy gry

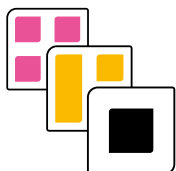
Zestaw elementów znacie już ze swoich rozgrywek. Elementy musiały zostać zaprojektowane na dużym poziomie ogólności, tak aby pasowały do różnych scenariuszy. Możecie korzystać z:



- 30 niebieskich żetonów, 30 zielonych żetonów, 40 brązowych żetonów i 40 złotych żetonów, którym możecie przypisać dowolną rolę.



- 4 głównych pionów (służą przede wszystkim do ruchu pomiędzy scenami, ale kto wie, co uda Wam się wymyślić) i 4 znaczniki graczy. Znaczniki graczy nie służą jedynie do przypominania, kto gra którym kolorem – mogą też przedstawiać miniaturowe agentów.



- 24 żetonów stanu. Znaćcie już ich główną funkcję. Mamy 6 różnych (kolorowych) grup, każdą składającą się z 4 żetonów (z 1, 2, 3 i 4 symbolami). Gracze mogliby zbierać te żetony, a zebranie żetonów w danym kolorze (lub z tym samym symbolem) mogłoby wywoływać konkretny efekt.



- 6 kości przeznaczonych do testów, ich rola jest już ustalona. Puste ścianki mogą symbolizować... wymyślcie co!



- Kość Kapitana Czasu. Ta kość wskazuje, kim jest Kapitan Czasu, a także ile JC kosztuje ruch pomiędzy obszarami. Istnieje 66% na uzyskanie wyniku 2 JC, ale kość posiada też jedną ściankę z 1 JC i jedną z 3 JC.

- Plansza. Większość pól pozostaje zagospodarowana, wyłączwszy 4 pola CODEX, które zapewniają nam odrobinę elastyczności – w trakcie rozgrywki można na nich umieszczać odkryte karty (aby pokazać dodatkowe zasady, tabele, losowe przedmioty zmieniające się pomiędzy wyprawami itd.) albo nawet miniobszar, albo wygnane pionki. Ogólnie rzecz ujmując, z tymi polami możecie robić, co chcecie.



- Tarcze. Działania tarcz neutralnych, serc i czasu nie powinniście za bardzo zmieniać. Mechanika gry powinna być płynna. Możecie jednak przypisać nowe funkcje pozostałym rodzajom specjalnych tarcz.

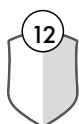
2. Karty

W teorii nowy scenariusz powinien zawierać wyłącznie nowe karty i żadnych elementów dodatkowych. *T.I.M.E Stories* to gra o odkrywaniu talii. Z powodów produkcyjnych staramy się tworzyć talie, których liczba kart jest podzielna przez 65. Miejcie więc na uwadze, że talia składa się z 65 kart, a scenariusz z 2 talii (lub 3, jak w przypadku scenariusza *Proroctwo smoków*).

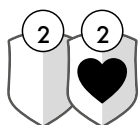
ROZMOWY O MECHANICE – RZUTY

Pod każdą kartą można umieścić do 3 stosów tarcz. Ten relatywnie prosty system (tarcze umieszcza się zgodnie z treścią karty i usuwa od lewej do prawej) jest elastyczny i może służyć do obrazowania różnych sytuacji. Oczywiście nadal mówimy o obrazowaniu, a nie odzwierciedlaniu

rzeczywistości. Poniżej znajduje się kilka wymyślonych naprędce przykładów. Tylko ostrożnie – lista nie jest oczywiście wyczerpująca, istnieją setki możliwych kombinacji, ale poniższe przykłady dadzą Wam przedsmak tego, co da się osiągnąć.



Powiedzmy, że utknęliście w korku. Nie jest niebezpieczny (chyba że dla waszego zdrowia psychicznego), ale niemiłosiernie się dłuży. Stos neutralnych tarcz idealnie oddaje tę sytuację. Wiecie, że uda Wam się zdać test, tylko czas wykonania zadania pozostaje niepewny (choć krótki nie będzie).



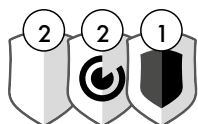
Stoicie w jeziorze lawy, próbując wyważyć drzwi. Macie na sobie buty Wulkanu, które chronią wasze stopy, ale mimo to żar jest nie do zniesienia. Drzwi nie są zbyt solidne, ale lepiej, żebyście sobie poradzili – każda wydana JC zadaje dodatkowo ranę.



Chcecie zmiążyć skorpiona. Jeśli kompletnie Wam się nie uda, będzie was to kosztować punkt życia. Po pierwszym symbolu trafienia skorpion robi się mniej zabójczy, ale to nadal niebezpieczne zwierzę, które może was zranić, jeśli sobie nie poradzicie.



Zatopienie fregaty marynarki wojennej nie będzie proste. W zasadzie najpierw trzeba zneutralizować jej działa, inaczej ostrzał okaże się zabójczy. To nie wszystko – angielscy marynarze to nie wymoczki. Gdy poradzicie sobie z tymi niebezpieczeństwami, będzie już z górki – pozostanie Wam tylko zrobić dziury w kadłubie i zadanie wykonane!



Odprawa celna jest dla Was istnym koszmarem – wygląda na to, że każda odpowiedź, która nie spodoba się urzędnikom, będzie kosztować kilka godzin tłumaczeń. Co więcej, według scenariusza specjalna tarcza anuluje wszystkie rzuty, w których nie uzyskacie 2 symboli trafienia. Przed wami jeszcze długa droga...

Pamiętajcie jednak o jednym szczególe – długie testy (jak wspomniany powyżej „korek”) wywołują 2 poważne problemy:

- Zasady prawdopodobieństwa i prawo Murphy’ego mogą sprawić, że stos tarcz okaże się przeszkodą trudniejszą, niż zakładaliście. Gracze mogą spędzić na nim znacznie więcej JC, niż się z początku wydawało.
- Rzuty kośćmi, których jedynym efektem jest utrata czasu, szybko się nudzą, gdy szczęście nie sprzyja. Można dopuścić taką sytuację, jeśli gracze wdepnęli w pułapkę, którą powinni byli ominąć, ale jeśli to coś, przez co koniecznie muszą przebrnąć, to nie będą z tego faktu szczególnie zadowoleni.



Kłódka

Niektórymi kartami możecie zaprezentować graczom wybór – wykonać test lub nie – innymi zmusić ich do wykonania testu. W tym drugim przypadku na karcie należy umieścić symbol kłódki.

ROZMOWY O MECHANICE – UŻYWANIE JC

Podstawowa zasada jest niezwykle prosta. W trakcie 1 JC gracz może:

1. Poruszyć się.
2. Rzucić kośćmi w ramach testu.
3. Nic nie robić (to w zasadzie nie jest akcja, a jedynie stan początkowy).

Generalnie każde inne działanie z definicji nic nie kosztuje. To od was będzie zależeć, czy przypisze mu jakiś koszt w JC. Na przykład możecie zaprezentować graczom opcję gry w karty. W takim przypadku w dolnej ramce, na szarym tle, mogliście umieścić takie zdanie: „Gracz może wydać 1 JC, aby zagrać w karty. Rzuć 4 kośćmi. Za każdy

uzyskany sukces otrzymujesz 1 sztukę złota z banku”. Innymi słowy, nawet jeśli nie jest to rzut z wykorzystaniem umiejętności postaci (liczba kości nie jest powiązana z żadną umiejętnością), gracz wie, że na grę w karty musi wydać 1 JC (inni agenci mogą w tym czasie robić co innego).

ROZMOWY O MECHANICE – UTRATA CZASU

Jeśli chcecie, by agenci stracili trochę czasu, możecie użyć czarnego symbolu czasu (⌚). W takim przypadku daną JC traci cała grupa (nikt nie może robić czegoś innego). Utrata czasu może też być opcjonalna – w takim przypadku za × ⌚ gracze

mogą wykonać taką a taką akcję (zob. pułapka tancerza w *Azylu*). Możecie też „karać” graczy za małą spostrzegawczość i nieznaledzenie wskazówek. „Weźcie wybraną kartę → tracicie × ⌚ (zob. kod do bunkra w *Sprawie Marcy*).

ROZMOWY O MECHANICE – ŻETONY ZADAŃ

Widzieliście już kilka zastosowań żetonów zadań:

- W *Azylu* agenci spotkali się z asystentką pielęgniarki w sypialni; w wyniku wyboru dokonanego w gabinecie mogli wpłynąć na obecność doktora w ostatniej scenie.
- W *Sprawie Marcy Roger*, ranny mężczyzna z kościoła, powie graczom coś innego, jeśli pokażą mu zdjęcie żony.

Jak na razie mogliście korzystać z żetonów na 3 sposoby:

- Dostaliście żeton w jednym obszarze, żeby użyć go później w innym.
- Dostaliście żeton w jednym obszarze i dzięki temu mogliście przesunąć się na inną kartę w tym samym obszarze (na przykład: „jeśli macie atomową baterię, otrzymujecie żeton X”; atomowa bateria otwiera obszar na tyłach pokoju, więc od teraz możecie tam wejść).
- Otrzymanie żetonu natychmiast odkryło przed Wami kartę z tego samego obszaru (na przykład: „Czy chcecie wykonać tę akcję, wydając 5 JC? Jeśli tak, odkryjcie X”).

To nie wszystko.

Tak jak wspomniano powyżej, żetony mają różne kolory i są oznaczone różnymi symbolami, mogą więc przedstawiać przedmioty, które gracze muszą zbierać.

Mogą być również połączone z postaciami.




Powiedzmy, że jesteście wspaniałą postacią z gry wideo w niebieskich farmerkach. Weźcie żeton X i umieście go na karcie swojego nosiciela. Dopóki posiadacie żeton X, macie dostęp do kart X we wszystkich obszarach. Jeśli go stracie – bum! – nie możecie już do nich dotrzeć. To tylko 1 przykład, ale takie zastosowanie żetonów daje wiele możliwości. Wszystko to można zaznaczyć na karcie nosiciela albo w momencie znalezienia tego czegoś, co pozwala Wam zatrzymać dany żeton.

System został zaprojektowany w taki sposób, aby stanowił dla graczy zagadkę. Wchodzą do danego obszaru i widzą dwie zamknięte karty. Czy żeton trzeba zdobyć gdzie indziej? Czy te karty zakrywają inne karty z tego obszaru? Opracowując mechanikę scenariusza, zawsze myślcie o sposobach, na jakie możecie zaskoczyć graczy i sprawić, że poczują dreszczyk emocji.

ROZMOWY O MECHANICE – PRZEDMIOTY

Po pierwszych dwóch scenariuszach z pewnością wiecie już, że przedmiotem może być cokolwiek: nowy plan, przedmiot, bohaterowie niezależni (BN), wydarzenia itd. Dlaczego jednak mielibyście na tym poprzestać?

ROZMOWY O MECHANICE – SYMBOLE SPECJALNE

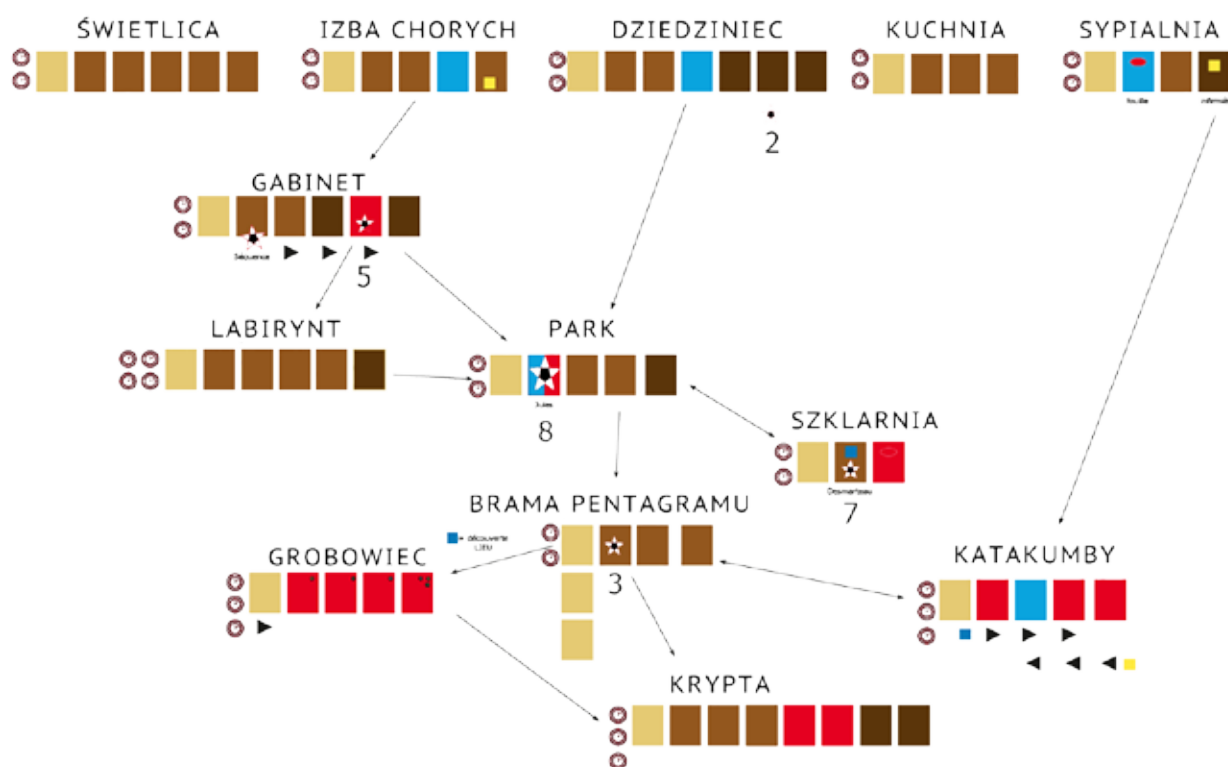
Jak na razie w grze pojawiły się 3 symbole specjalne: ,  i . Nic nie stoi na przeszkodzie, byście na potrzeby swoich scenariuszy wymyślili nowe. Odradzamy dodawanie 10 nowych symbo-

li naraz, bo będzie to wymagać zbyt wielu wyjaśnień w bazie i może przytłoczyć graczy. Zwróćcie uwagę, że na polach CODEX można umieszczać karty z legendami symboli (jeśli są konieczne).

ROZWAŻANIA NA TEMAT STRUKTURY SCENARIUSZA

Gdy ukończycie wasz scenariusz, powinniście przyjrzeć się jego strukturze. Możecie tego dokonać w formie grafu. Poniżej znajduje się zaawansowana (ale nie ostateczna) wersja struktury Azyłu. Takie przedstawienie scenariusza pozwoli

Wam ustalić miejsca, w których umieścić pułapki, bohaterów niezależnych, wydarzenia i wskazówki do zagadki (jeśli jakąś macie). Graf pozwoli wam też zarządzać liczbą kart, rodzajów testów itd.



Powyżej możecie prześledzić ścieżkę, jaką mogą obrać agenci. Chociaż teoretycznie z każdego widocznego obszaru można przesunąć się na inny obszar, do krypty można się dostać jedynie przez bramę pentagramu (pod altaną). Ruch z grobowca

do krypty jest już niemożliwy, bowiem testy wykazały, że niektóre zespoły graczy, przekonane, że to jedyna droga, raz po raz umierały w grobowcu (który jest naumyślnie zbyt trudną pułapką), omijając zagadkę pentagramu.

DZIEŃ ŚWISTAKA

Zarządzanie konsekwentnymi wyprawami bywa trudne. Liczba JC wymaganych do ukończenia ścieżki krytycznej musi być zbalansowana (wiem, co muszę zrobić i jak tam najszybciej dotrzeć), biorąc poprawkę na czynniki nieprzewidywalne (kości!). Istnieje też powiązanie pomiędzy począt-

kową liczbą JC i obszarem scenariusza, który pozwolą odkryć. Tym będą interesować się gracze podczas konsekwentnych wypraw. Powiedzmy, że nasz wymyślony scenariusz opiera się na badaniu 30-kilometrowego tunelu. Może to i nudny przykład, ale bardzo poglądowy.



- **Pierwszy oczywisty problem.** Minimalna liczba JC potrzebna do pokonania tunelu to 30, zaś gracze rozpoczynają rozgrywkę z 25 JC. W związku z tym gracze stoją przed niewykonalnym zadaniem.
- **Drugi oczywisty problem.** Z uwagi na linearną strukturę scenariusza, podczas pierwszej wyprawy gracze zobaczą kilometry od 1 do 7. Podczas drugiej wyprawy, zobaczą kilometry od 1 do 13, podczas trzeciej od 1 do 20, a podczas czwartej, jeśli będą mieć pecha i zginą w wyniku rzutów kośćmi, zobaczą tylko kilometry od 1 do 5. Wreszcie, podczas piątej wyprawy zobaczą kilometry od 1 do 25. Mówiąc krótko, istnieje wysokie prawdopodobieństwo, że wasi testerzy szybko was znienawidzą!

To mogłaby być dopuszczalna opcja, gdyby kolejne wyprawy znacznie się od siebie różniły (ale jak tego dokonać?). Tak czy siak, w teorii wydaje się to podejściem wysoce niepraktycznym.

Azyl miał pierwotnie strukturę bardziej liniową, ale kolejne wyprawy nudziły graczy, zmuszonych raz po raz do wykonywania tych samych działań. W wersji ostatecznej gracze mogą dotrzeć na obszar pod altaną przez katakumby lub (na 2 sposoby) przez park. Ma to 2 wyraźne zalety:

1. Kolejne wyprawy są do siebie podobne, ale jednocześnie znacznie się od siebie różnią.
2. Gracze mogą ukończyć rozgrywkę, nie zobaczywszy wszystkiego, co nadaje grze głębi.

Koniec końców, nawet jeśli ostateczna struktura będzie dostatecznie otwarta, musicie bardzo uważnie określić liczbę początkowych JC, a potem – co najważniejsze – sprawdzić, czy jest odpowiednia. JC powinno starczyć na wczucie się w opowieść i wciągnięcie w rozgrywkę, ale na niewiele więcej, inaczej konsekwentne wyprawy będą się za bardzo powtarzać. Oczywiście musicie też mieć na uwadze krytyczną liczbę JC potrzebnych do ukończenia scenariusza.

PRECZ ZE ŚWISTAKIEM!

Głównym założeniem *T.I.M.E. Stories* jest opowiadanie historii, podczas której – na przestrzeni kilku wypraw – gracze przechodzą od fabularnego wcielania się w role (zależnie od upodobań graczy) po techniczne wdrożenie strategii, która pozwoli im wygrać. Łatwo jest sobie jednak wyobrazić scenariusz pozbawiony testów lub restar-

tów, w którym fabuła posuwa się jedynie do przodu. Jedynym minusem takiej przygody – i to nawet jeśli będzie zawierała dużo tekstu – jest szybkie tempo, z jakim będzie posuwać się rozgrywka. Ale kto wie? Jeśli fabuła będzie interesująca, a klimat fajny, jesteśmy gotowi taki scenariusz wydać.

JAK TESTOWAĆ MÓJ SCENARIUSZ?

Gdy skończycie pisać swój scenariusz i wszystko będzie gotowe, wydrukowane i wycięte, możecie zasiąść do gry i rozegrać kilka partyjek samotnie. To pozwoli Wam lepiej ocenić testy, sprawdzić, czy nie ma błędów narracyjnych i sygnalizacyjnych, zdecydować o początkowej liczbie JC itd.

Mimo to szybko będziecie potrzebować testerów. W tym momencie wkroczycie w „powolną” fazę opracowywania scenariusza do *T.I.M.E. Stories*. Jeśli wasz scenariusz zawiera zagadkę, po każdej zmianie (więcej wskazówek, mniej wskazówek, więcej obszarów, korekty postaci itd.) będziecie potrzebować nowej grupy graczy – inaczej trudno Wam będzie ocenić wprowadzone poprawki.

Z początku możecie zostać mistrzami gry, a więc testować scenariusze z graczami, którzy niekoniecznie dobrze znają mechanikę *T.I.M.E. Stories*.

Ostatecznie będziecie musieli zdać prototypową talię w ręce testerów, a samemu zająć się jedynie obserwacją rozgrywki. To tak naprawdę jedyny sposób, aby ocenić działanie scenariusza.

PODSUMOWANIE

- Stwórzcie gotowy w 90% scenariusz.
 - Dobrze go przetestujcie.
 - Wyślijcie do nas na adres:

Space Cowboys – Attn Croc & Seb – 238 rue des frères Farman – 78530 BUC - FRANCJA



SYMBOLE

Wszystkie potrzebne symbole znajdziecie w gotowym do ściągnięcia pliku „Kit_Scenario” ze strony <http://www.spacecowboys.fr/time-stories>.

UWAGI NA TEMAT LAYOUTU

Poniżej zawarliśmy kilka uwag odnośnie wyglądu kart. Chcielibyśmy, aby wszystkie scenariusze dzieliły tę samą nomenklaturę i strukturę graficzną, tak aby gracze nie musieli za każdym razem uczyć się gry od podstaw.



Baza

W teorii talia zawsze rozpoczyna się od BAZY składającej się maksymalnie z 8 kart, które wyjaśniają zasady i cele danego scenariusza. Są tam Bob, nasz instruktor, i Laura, AI bazy.



Obszary

- Każdy obszar rozpoczyna się od karty A (litera widnieje na rewersie karty). Na tej karcie można znaleźć nazwę obszaru i litery (od A do maksymalnie G) kart wchodzących w jego skład.
- Każda karta posiada nazwę i pozycję w szeregu kart obszaru (na przykład Obszar 16 – B).
- Rewersy neutralnych kart są beżowe/brązowe.

NAZWA OBSZARU

PANORAMA OBSZARU

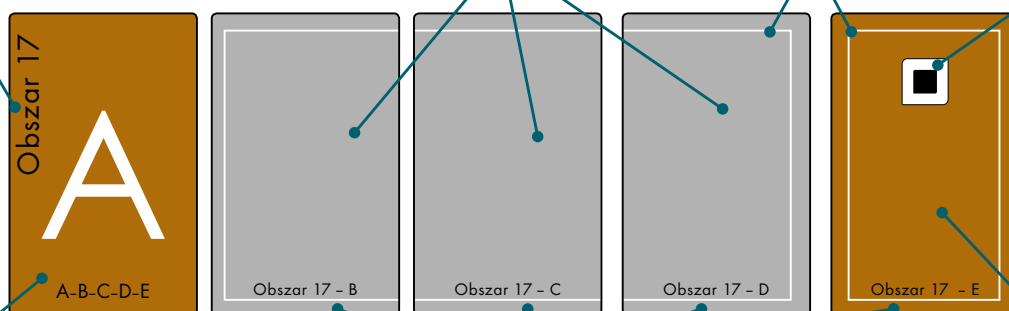
RAMKA

WARUNEK

KARTA OBSZARU

NAZWA KARTY

KARTA NEUTRALNA



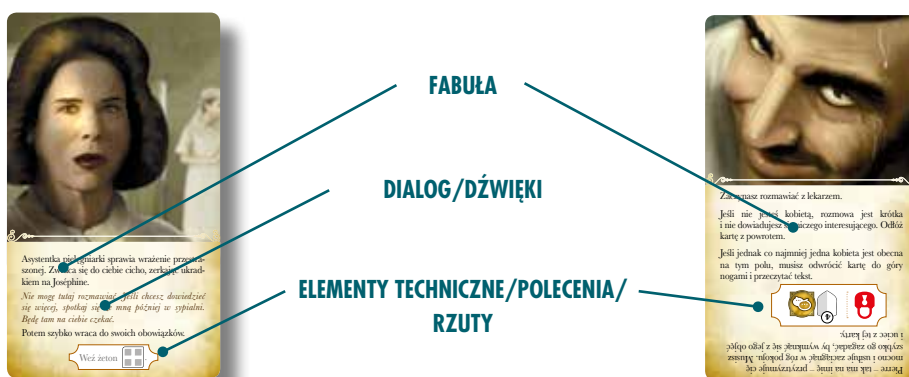
Karta A

Zazwyczaj jest to karta fabularna opisująca panoramę, którą widzicie, i podkreślająca pewne szczegóły pogrubioną czcionką. Taka karta może jednak również zawierać zasady dotyczące danego obszaru (zob. rzeka w *Sprawie Marcy* albo labirynt w *Azylu*).

Awers karty obszaru

Możliwe jest kilka kombinacji tekstu i rysunków. Teoretycznie rysunek zajmuje całą górną część karty, a tekst znajduje się poniżej.

- Tekst fabularny należy zapisać fontem X.
- Jeśli postać zwraca się do graczy, tekst również należy zapisać fontem X, ale kursywą, w kolorze oraz w formie dialogu.
- Jeśli na karcie znajdują się polecenia dotyczące mechaniki gry, opisano je na szaro w ramce.



Karty „Misja zakończona sukcesem/nieudana”

- Karta „Misja nieudana (JC)” jest zwykłą niebieską kartą z logo TS na rewersie.
- Karta misja zakończona sukcesem jest zwykłą zieloną kartą z logo Agencji na rewersie.
- Jeśli scenariusz będzie tego wymagał, możecie wprowadzić kilka różnych kart misji zakończonej sukcesem. W takim wypadku każda powinna być innego koloru, ale wszystkie powinny mieć na rewersie logo Agencji.

MISJA NIEUDANA Z POWODU BRAKU JC



MISJA ZAKOŃCZONA SUKCESEM



MISJA NIEUDANA Z PO- WODU X, Y ITD.



REWERS
PRZEDMIOTU 10



ODNIESIENIE DO PRZEDMIOTU
NA INNEJ KARCIE

Karty przedmiotów

- Karty przedmiotów mają zielone rewersy, na których umieszcza się ich numery (dużą czcionką na środku i mniejszą w górnych rogach karty).
- Wszystkie odniesienia do przedmiotów należy zapisać tą samą czcionką i kolorem.
- Przedmiotem może być cokolwiek...

Nosiciele

Format karty nosiciela jest zawsze taki sam – na rewersie karty znajduje się ilustracja postaci i jej imię. Tło fabularne, umiejętności i niekiedy posiadane przedmioty opisano na awersie. Nie ma żadnego górnego limitu umiejętności postaci, ale powinniście się poważnie zastanowić, zanim każdą opisze 17 różnymi cechami. Byłoby głupio obdarzyć postać umiejętnościami kaligrafii, tylko po to, żeby później umieścić tylko jeden test kaligrafii w całym scenariuszu. Jednak ostatecznie wszystko zależy od was – może ten jeden test będzie wart zachodu.



SKŁAD TALII

Gotowa do użycia talia składa się z następujących kart (od wierzchu po spód):

- pierwszej karty zakrywającej,
- bazy,
- kart, które umieszcza się na polach CODEX,
- przedmiotów,
- 4 początkowych kart planu,
- kart „Misja zakończona sukcesem/misja nieudana”,
- dostępnych w danym scenariuszu nosicieli,
- karty z legendą symboli,
- pierwszego obszaru scenariusza,
- wszystkich obszarów opisanych na początkowym planie,
- dodatkowych obszarów o nazwach typu Obszar 4, Obszar 7 itd.,

Od autorów: w wydanych do tej pory scenariuszach numery obszarów zostały przydzielone losowo i w żaden sposób nie zdradzają liczby pozostałych do odkrycia obszarów (jak byłoby w sytuacji, gdyby obszary ponumerować 1–6). Nadanie im numerów 4–7–11–15–16–21 sprawdza się znacznie lepiej. Z tego samego powodu ostatni obszar (jeśli istnieje tylko jeden ostatni obszar) nigdy nie jest ostatnim w kolejności (czyli 21 w powyższym przykładzie).

- drugiej karty zakrywającej.

JAK WYKONAĆ PROTOTYP?

• **Ilustracje.** W pełni zilustrowaną (a przynajmniej w miarę estetyczną) talią gra się przyjemniej, ale możecie testować swoje scenariusze z ilustracjami z Google Image albo nawet odręcznymi rysunkami. Tę ostatnią metodę trudniej zastosować, jeśli zawarliście w scenariuszu zagadkę opartą o częściowo ukryte elementy graficzne (jak obraz w *Azylu*, zdjęcie w gabinecie doktora czy klucz nr 7). Musicie w końcu przetestować rozpoznawalność tych elementów. Jeśli jednak narysujecie je zbyt dobrze, będą się wyróżniać. Mając to na uwadze, należy podkreślić, że mimo wszystko nawet najbardziej ubogie graficznie talie nadają się do testów.

• **Karty.** Dwustronny druk na arkuszach A3+ 250gr/m2 to najszybsza metoda, ponieważ po wycięciu karty od razu nadają się do gry. Takie rozwiązanie wymaga jednak dostępu do dobrej drukarki, odpowiedniego papieru, programów do składu itd. Prostsza metoda jest wydrukowanie awersów i rewersów oddzielnie na normalnym papierze, a następnie umieszczenie ich w koszulkach. Zakoszułkowanie kart ma też dodatkową zaletę: awersy i rewersy kart można szybko wymieniać. Drukowanie całości jeszcze raz mogłoby spowolnić proces wprowadzania zmian.

→ Karty można zabezpieczyć koszulkami o rozmiarze 70×120 mm.

I to by było na tyle – wiecie już wszystko, co trzeba. Udanego tworzenia!



I nie ociągajcie się – Syaanowie nie będą czekać na was z założonymi rękami!

