

Neverwinter Nights

PORADNIK

by Piotruś

Czym jest Neverwinter Nights Role Play? To gra fabularna, odbywająca się w formie sesji (spotkań) podczas których gracze wcielają się w postacie i przemierzają świat fantasy Zapomnianych Krain – poszukując przygód i uczestnicząc w codziennym życiu jego mieszkańców.

Zbiór najważniejszych informacji, które musisz wiedzieć zanim rozpoczniesz grę w Neverwinter Nights Role Play. Materiał zawiera najważniejsze typy i porady, opis zasad oraz mechanikę gry wykorzystywaną podczas sesji. Poradnik nie obejmuje podstawowych zasad role play.

Ważna informacja! Neverwinter Nights Role Play rozgrywa się w systemie sesji, czyli pojedynczych spotkań, podczas których serwer zostaje uruchomiony i podczas których toczy się przygoda. Przed/po każdej sesji, gracze umawiają się z Mistrzem Gry na kolejne spotkanie. Serwer nie jest serwerem dedykowanym!

1. Przygotowanie do gry

Nim rozpoczniesz grę musisz zaopatrzyć się w grę Neverwinter Nights Diamentowa Edycja (wersja z dodatkami Hordes of Underdark + Shadows of Undrentide) oraz patch 1.69PL. Gra wykorzystuje dubbingowane ścieżki dźwiękowe, z których możesz korzystać Ty oraz inni gracze toteż zaleca się polską wersję językową. W innym wypadku spolszczone będą tylko i wyłącznie napisy, bez dźwięków.

Instalację gry poprzedza wymóg wprowadzenia 3 kodów tzw. CD-KEY, które znajdziesz w opakowaniu gry bądź w sieci (👉). Jeśli dwoje graczy posiada taki sam kod jeden z nich musi go zmienić co może zrobić w plikach gry edytując plik txt.

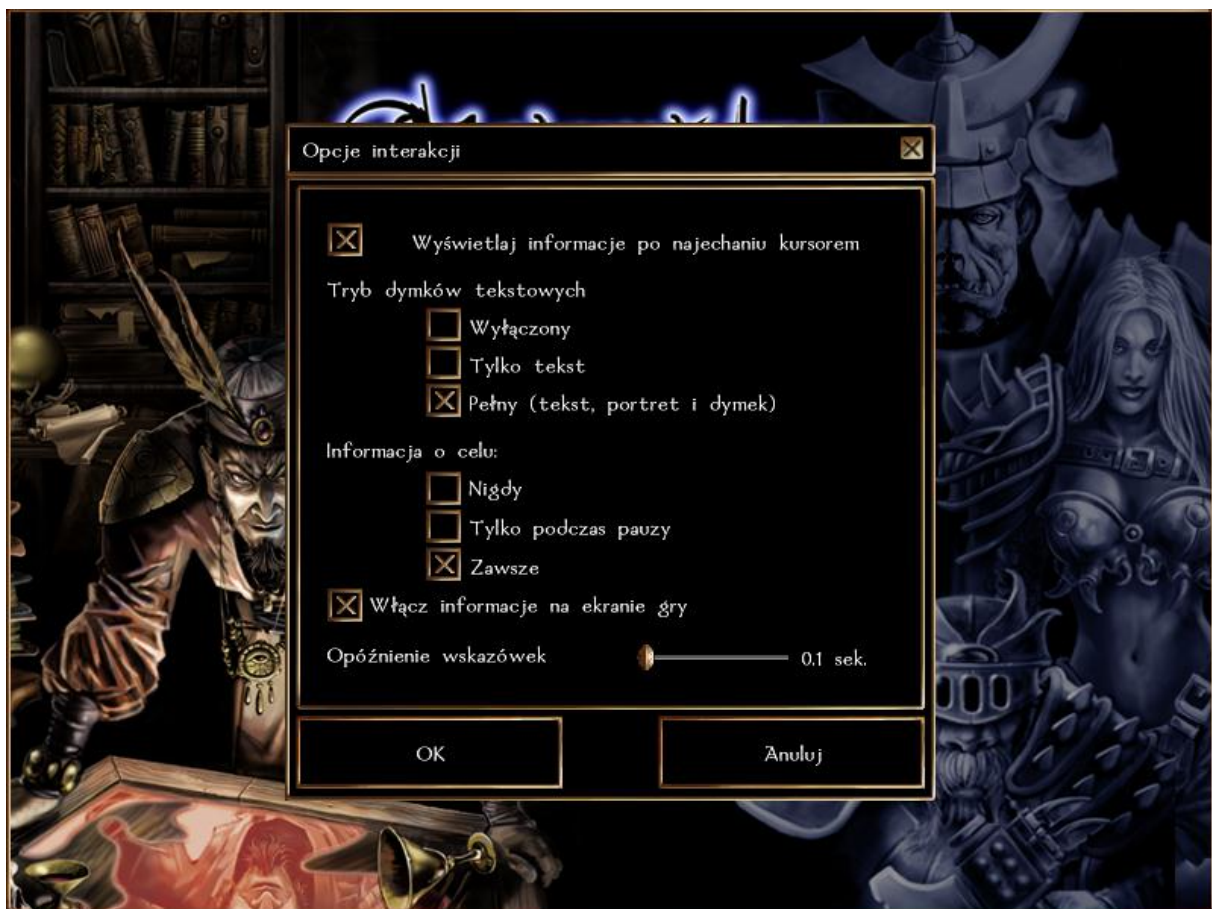
By dołączyć do gry musisz posiadać jeden z poniższych programów:

- Hamachi
- Evolve

Po dołączeniu do grupy i uruchomieniu serwera możesz dołączyć do sesji uruchamiając grę, wybierając grę wieloosobową, tworząc fakekonto i logując się (z niepowodzeniem, co jednak umożliwia przejście do kolejnego okna). Wybierasz opcję dołącz w sieci LAN i dołączasz do rozgrywki ;)

2. Dodatkowe ustawienia gry (opcjonalne)

W ustawieniach gry znajdziesz kilka opcji, które warto. Są to pomniejsze usprawnienia, które pozwolą na lepsze wyświetlanie tekstu oraz efektów na ekranie. Żeby przejść do Opcji interakcji wybierz USTAWIENIA -> USTAWIENIA GRY -> OPCJE INTERAKCJI i zaznacz opcje tak jak na obrazku poniżej.



Ponadto, w ustawieniach sterowania możesz wybrać tryb kamery (podobny do tego z Gothica). Polecam jednak zostać przy domyślnych ustawieniach do gry wykorzystując myszkę oraz pojedyncze skróty klawiszowe do których przejdziemy później.

3. Interfejs

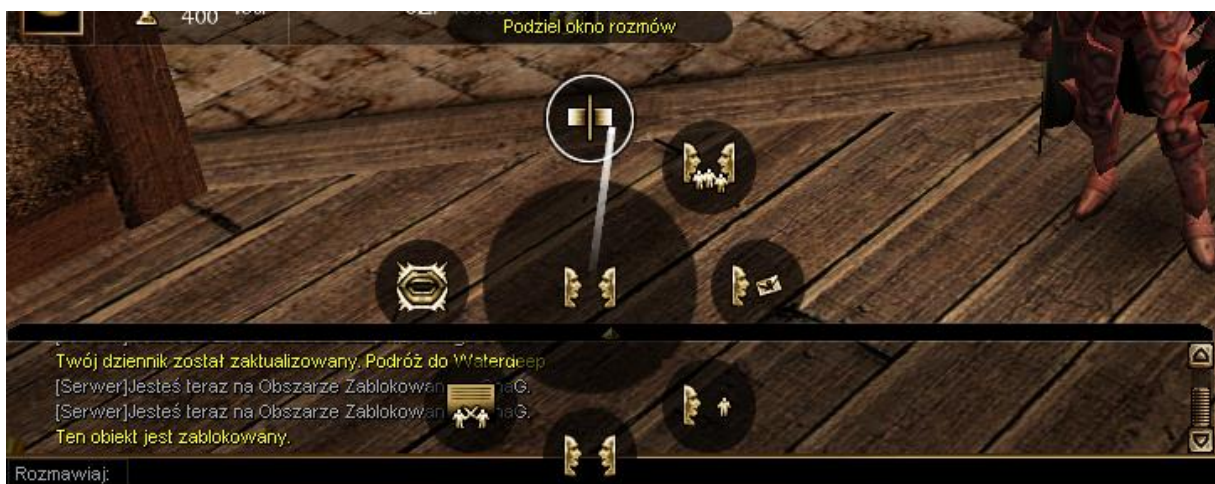
Interfejs gry jest przejrzysty a co za tym idzie – bardzo prosty. Twórcy gry przystosowali go poniekąd do gry role play więc będzie Ci się łatwo przystosować. Pomijam główny interfejs, który przeklikasz sobie sam przed rozpoczęciem gry i skupię się na dodatkowych opcjach, które musisz znać by w pełni wykorzystać jego potencjał.

- **Pasek skrótów**



Znajduje się on u dołu ekranu i pozwala przypisać: przedmioty, umiejętności, kwestie dialogowe etc. do odpowiednich przycisków na klawiaturze. Przytrzymanie CTRL bądź SHIFT pozwala na umieszczenie dodatkowej sekwencji skrótów. By umieścić na pasku przedmiot wystarczy go tam przeciągnąć, natomiast czary możemy dodać za pomocą PPM klikając na odpowiednie okno. Od teraz wszystkie przedmioty/czary mamy w zasięgu kliknięcia przycisku myszą bądź na klawiaturze.

- **Okno dialogowe i obliczenia**



Nad paskiem skrótów znajduje się okno dialogów oraz wydarzeń w grze. Domyślnie jest to pojedyncze okno i wszystkie informacje zlewają się w całość. Proponuję kliknąć PPM na górnym pasku tego okienka i wybrać opcję PODZIEL OKNO ROZMÓW. Od teraz dialogi, opisy świata gry oraz akcje będą pojawiać się po lewej stronie, a wszystkie obliczenia, rzuty kośćmi po prawej.

TIP. W opcjach gry, w ustawieniach graficznych możesz wybrać większą rozdzielczość czcionki. Zalecam dla tych, którzy grają w większej rozdzielczości i tekst wydaje im się nieczytelny.

- **Opis przedmiotu, stworzenia, obiektu**

Każdy przedmiot, stworzenie czy obiekt w grze posiada swój opis, który pozwoli Ci w mniejszym lub większym stopniu ocenić z czym masz do czynienia. Klikając PPM na obiekcie i wybierając symbol oka (ZBADAJ) wyświetli Ci się osobne okno z pełnym opisem.



Dodatkowo! Zbadanie stworzenia wyświetli Ci ocenę (wyliczoną na podstawie statystyk, posiadanych przedmiotów, ustawień mistrza gry) prawdopodobieństwa pokonania takiej postaci/stworzenia w przypadku walki. Wykorzystuj tę możliwość mądrze i unikaj silniejszych przeciwników. Zbadanie samego siebie wyświetli Ci kartę postaci.

- **Przycisk TAB**

Jeśli przytrzymasz przycisk TAB na klawiaturze wszystkie interaktywne przedmioty, obiekty i stworzenia w zasięgu Twojego wzroku zostaną podświetlone niebieskim kolorem. Korzystaj z tej opcji mądrze i unikaj ewentualnego metagamingu.

4. Zasady gry

Najważniejsza część tego poradnika. W grze biorą udział:

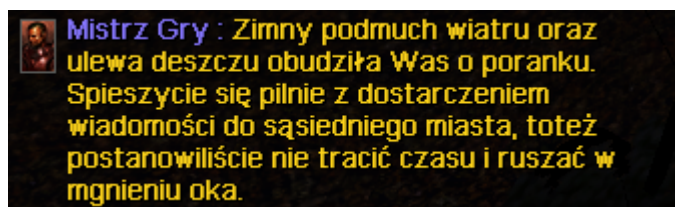
- Gracze wcielający się w głównych bohaterów, najczęściej poszukiwaczy przygód.
- Gracze wcielający się w bohaterów niezależnych (opcjonalne*)
- Mistrz Gry (MG)**

*tylko epizodycznie, podczas niektórych scenariuszy, zazwyczaj rzadko

**od jednego do nawet kilku podczas większego, bardziej skomplikowanego scenariusza

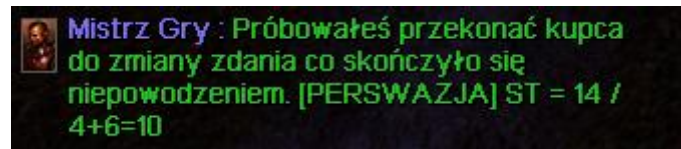
Nim gra się rozpocznie każdy z graczy tworzy postać. O tym jak stworzyć postać i co musisz wiedzieć dowiesz się w **punkcie 5.** tego poradnika. Bohaterowie tworzą drużynę, która przemierza wykreowany przez Mistrza Gry i nich samych świat. W zależności od scenariusza zadaniem graczy będzie wykonanie określonego zadania bądź zebrania informacji nt. chociażby skarbów.

Przed każdą sesją gracze biorący w niej udział otrzymują – czy to przed czy bezpośrednio w grze – informacje o bieżących wydarzeniach oraz tym co działo się na poprzedniej sesji. Podczas gry wszelki opis świata kreuje Mistrz Gry, który przedstawia się za pomocą ZŁOTEGO KOLORU narratora.



TIP. Podczas rozgrywki czas może zostać zatrzymany – jest to moment dla podjęcia określonych decyzji bądź wysłuchania tego co dzieje się w określonym momencie – podjęcia ewentualnej decyzji etc.

Mistrz Gry posiada jeszcze możliwość, mianowicie opisywanie efektów/akcji, które wykonasz bądź które dzieją się w grze. Tyczy się to wykorzystania umiejętności o czym wspomnę poniżej. Wszelkie opisy/efekty i działania prezentowane są za pomocą ZIELONEGO KOLORU.



Podczas gry postacie komunikują się za pomocą czatu. Do pomocy każdy gracz posiada również komendę /me, która jednak pełni rolę drugorzędną. Większość czynności bowiem wykonywana jest na ekranie przez system; z drugiej strony to co chcemy wykonać możemy zasugerować w dialogu, a o efekcie poinformuje nas Mistrz Gry.

Istotą zrozumienia mechaniki gry w Neverwinter Nights Role Play jest system rzutów. Każda czynność, którą wykonasz Ty, Twój towarzysz bądź NPC poddawane są próbie rzutu określoną kością. Próbę wykonuje się tylko w sytuacji ewentualnego niepowodzenia – podniesienie szklanki wody zazwyczaj zawsze zakończy się powodzeniem więc rzut dla takich akcji nie jest wykonywany tylko możemy go pominąć.

W systemie D&D występują następujące kości: 1k4, 1k6, 1k8, 1k12, 1k20, 1k%.

1k4

1 – ilość rzutów wybraną kością

k – kość

4 – maksymalna ilość oczek na kości/ścianek

Rzut kością 1k4 oznacza więc tyle co: jeden rzut kością czterościenną, czyli w zakresie od 1 do 4.

W Neverwinter Nights Role Play wykorzystuje się kolejno:

- 1k4, 1k6, 1k8, 1k12 do rzutów ataków bronią. Chodzi o to, że każda broń (sieczna, obuchowa etc) posiada swoją własną kość. Rzuty w tym przypadku odbywają się w tle, niewidoczne dla gracza więc dla samej gry i dla Was nie ma to większego znaczenia.
- **1k20** to najważniejsza kość. Rzucamy nią kiedy chcemy sprawdzić czy dana czynność nam się uda. Rzuty wykonuje Mistrz Gry poza widokiem graczy, jednak informuje on ich o wyniku tego rzutu. Do rzutu dodaje się modyfikator (dodatni bądź ujemny) co daje nam końcowy wynik.

O tym jak ciężko będzie nam uporać się z daną czynnością decyduje ST.

ST – szansa trafienia/szansa sukcesu – im wyższa tym trudniej jest osiągnąć sukces. Każdy ruch ma określoną skalę zaprezentowana za pomocą cyfry. Złamanie grubego badyla może być proste (np. ST=4) co nigdy nie będzie tak trudne jak skok nad dwumetrową przepaścią (np. ST=25).

Złamanie badyla uda nam się jeśli wyrzucimy kością 1k20 cyfrę 4 bądź większą.

Co jednak w przypadku skoku nad przepaścią? Na kości mamy przecież tylko 20 oczek. Z pomocą przychodzą nam modyfikatory, czyli czynniki naszej postaci, wpływające dodatnio bądź ujemnie na wynik określonego rzutu. Modyfikatorami są: atuty i umiejętności. Możemy je sprawdzić w karcie postaci.

By przeskoczyć przepaść przyda nam się zręczność. Jeśli modyfikatorem naszej postaci jest np. +5 zręczności – mamy minimalne szanse na sukces. Do każdego rzutu bowiem dodawany jest bonus +5. Sukces więc będzie możliwy tylko w wyniku wyrzucenia cyfry 20. Są to rzuty absurdalne i niezwykle trudne, jednakowo możliwe.

Jeśli nasza postać to krasnolud, który – jak to z krasnoludami bywa – zręczność ma na poziomie przeciętnego polskiego gimnazjalisty – nigdy nie uda nam się – bez wpływu na otoczenie bądź pomocy innych graczy – przeskoczyć przepaści.

Przykładowa akcja:

- Postać gracza: „Zdaje się, że nie ma innej drogi. Musimy przeskoczyć tę przepaść!
- **Mistrz Gry informuje graczy, że szansa na przeskoczenie wynosi ST=25**
- Postać gracza: „Spójrzcie w dół, jeśli nam się nie uda, zostanie z nas mokra plama”
- Postać gracza: „Potrzymajcie mój plecak, wezmę rozbieg”
- **Gracz decyduje się spróbować. Mistrz Gry wykonuje w tle rzut biorąc pod uwagi modyfikatory z karty postaci.**
- Udało Ci się przeskoczyć przepaść. Kawałek skał oderwał się spod Twoich stóp przy lądowaniu! ZRĘCZNOŚĆ. ST=25 20+5=5!

Ot cała filozofia. O możliwości ewentualnego rzutu będzie informował Mistrz Gry. Zasugerowanie próby następuje przez dialog bądź /me. Jeśli chcemy zajrzeć przez dziurkę od klucza i sprawdzić co takiego znajduje się po drugiej stronie wystarczy...

- Postać gracza: „Dajcie mi wściobić oka i sprawdzić co tam jest...”

Mistrz Gry automatycznie wykona rzut i poinformuje o sukcesie.

- Mistrz Gry: Zauważasz siedzącego na krześle strażnika, który buja się na nim, jednocześnie stuka ostrym nożem oblat biurka. Nic więcej.

Bądź...

- Mistrz Gry: Jest zbyt ciemno byś mógł cokolwiek zauważyć...

Cała gra toczy się w ten sposób. Rzuty możemy wykonać w niemalże każdym przypadku. Korzystanie np. z perswazji pozwoli nam uzyskać więcej informacji, natomiast modyfikator siły okaże się przydatny w siłowaniu na rękę ;)

TIP. Staraj się sugerować wykonanie rzutu za pomocą dialogu, ograniczając używanie komendy /me. Pozwoli to prowadzić względnie barwne akcje przy pomocy rozmów pomiędzy bohaterami, jednocześnie upłynni grę.

TIP. Jeśli nie wiesz, z którego modyfikatora będziesz korzystać podczas rzutu – możesz zapytać za pomocą komendy /oo (domyślnie OOC)

5. Tworzenie postaci

Gra posiada wbudowany edytor postaci, który pozwoli Ci stworzyć nowego bohatera. Edytor jest prosty i nie będę tłumaczyć jak się po nim poruszać. Najważniejsze jest byś zrozumiał pewne zasady, którymi rządzi się świat gry Neverwinter Nights.

Do wyboru mamy 7 ras oraz możliwość tworzenia podklas postaci (podklasy póki co nie powinny Was interesować). Są to więc: człowiek, elf, półelf, półork, krasnolud, niziołek, gnom. Każda z ras posiada pewne modyfikatory, umiejętności oraz specjalne cechy, o których możesz przeczytać bezpośrednio w grze.

Najważniejsze podczas tworzenia postaci/drużyny jest dobry dobór rasy do klasy postaci. Klas w grze mamy do wyboru paręnaście. Klasy postaci, czy jak kto woli profesja – dzieli się na klasę podstawową (którą możesz wybrać już na starcie) oraz klasę prestiżową (spełniając określone warunki).

Wspomniałem o doborze rasy do klasy postaci. To jest niezwykle ważne, gdyż nie każda rasa komponuje się z odpowiednią klasą. Raz, że posiada ujemne współczynniki (karę) to jeszcze nie wygląda to dobrze z perspektywy samej gry In Character.

Poniżej krótka ściągą, która pozwoli Wam pominąć błąd. Pokróćce wytłumaczę co i jak.

Człowiek:

- współgra z każdą klasą postaci
- nie posiada kary za wybór złej klasy postaci ani też modyfikatorów dodatknych.

Elf:

- **Może być:** czarodziejem, kapłanem, łowcą, bardem, wojownikiem, druidem.
- **Radziej, bądź niechętnie:** łotrzyk, paladyn, czarownik. **Nigdy nie będzie:** barbarzyńcą
- bonus dodatni bycia czarodziejem

Pół-elf j/w

Pół-ork:

- **Może być:** barbarzyńcą, wojownikiem, łowcą **Radziej, bądź niechętnie:** -
Nigdy nie będzie: czarodziejem, kapłanem, bardem, druidem, paladynem, łotrzykiem.
- bonus dodatni bycia barbarzyńcą

Krasnolud:

- **Może być:** wojownikiem **Radziej, bądź niechętnie:** paladyn, kapłan, czarownik
Nigdy nie będzie: barbarzyńcą, druidem, czarodziejem, bardem, łotrzykiem
- bonus dodatni bycia wojownikiem

Niziołek:

- **Może być:** łotrzykiem **Radziej, bądź niechętnie:** wojownikiem, bardem, czarownikiem
Nigdy nie będzie: czarodziejem, kapłanem, druidem, barbarzyńcą, paladynem
- bonus dodatni bycia łotrzykiem

Gnom:

- **Może być:** czarodziejem, czarownikiem **Radziej, bądź niechętnie:** druidem, bardem, łotrzykiem, kapłanem **Nigdy nie będzie:** wojownikiem, barbarzyńcą, paladynem,
- bonus dodatni bycia czarodziejem

Trzymając się tych reguł nie da się stworzyć złej postaci wybierając domyślne opcje. Jak wspomniałem wcześniej jest też możliwość stworzenia określonej podklasy np. Krasnoluda Tarczowego, Elfa Słonecznego, Waterdeepczyka, Cormanthorczyka etc. O więcej zapytaj Mistrza Gry.

Cały kreator jest względnie dobrze opisany, więc szczegółowych informacji szukajcie w grze. Pamiętajcie o powyższej tabeli ;)

Ważne! Ostatnim oknem podczas tworzenia postaci będzie okno MODYFIKACJI gdzie wybierasz wygląd postaci, nadajesz jej imię, wiek, bóstwo etc. Znajduje się tam również okno opisu postaci, domyślnie wypełnione tekstem. USUŃ tę treść i wprowadź swój własny, krótki opis postaci. Dobrym pomysłem będzie – od myślników – opisanie pokrótce zalet oraz wad swojej postaci do pozwoli innym graczom oraz Mistrzowi Gry bardziej ją poznać.

TIP. Kreując postać postaraj się nakreślić jej przeszłość. Podczas przygód i przemierzania kolejnych etapów wykorzystuj sytuacje z jej życia do rozmów z innymi charakterami. Nie bój się wymyślać i wykorzystywać tła do opowiedzenia własnych opowieści.

6. Styl gry

Ten fragmencik będzie poświęcony stylowi gry. Musisz mieć świadomość, że sesje – czy to w kultowym D&D czy to w NWN – mają określony styl, który pozwoli każdemu z uczestników czerpać przyjemność z gry. Niektórzy gracze wolą scenariusze pełne walk i niebezpieczeństw, szybką i gwałtowną przygodę z petardami i bogactwami na końcu... inni wolą spokojną opowieść, skupianie się na kreowaniu postaci, rozwijania jej charakteru. Wybór stylu następuje najczęściej przed sesją poprzez dogadanie się pomiędzy graczami jak i samym Mistrzem Gry.

Jeśli masz pomysł na jakiś wątek w scenariuszu podsuń go MG a najpewniej zostanie wykorzystany w przyszłości.

7. Granice i ograniczenia Neverwinter Nights

Niemal 10letnia gra ma pewne ograniczenia jednak nie powinno to Was nazbyt przerazić bo ilość możliwości totalnie je przerasta.

Musicie być świadomi tego, że nie polska scena NWN:RP jest tycia. Istnieją pojedyncze serwery role play, na których siedzą fanatycy gry bądź desperaci. Sporo projektów po prostu upadło i próżno szukać tutaj porównania. Najczęściej NWN używa się do tworzenia sesji, takich jak opisane powyżej.

W parze z dość niewielką sceną naszych rodaków idzie brak scenariuszy. Nie ma gotowych setupów (bądź są po angielsku, nie zawsze ciekawe i warte uwagi) które można by wykorzystać i w trymiga rozpocząć grę. Każdy scenariusz, przygoda, wątek etc. musi być tworzony przez Mistrza Gry za pomocą programu AURORA TOOLSET. Jest to dosyć zaawansowane narzędzie, któremu trzeba poświęcić trochę czasu by stworzyć przygodę.

Można więc:

- Rozgrywać sesję partiami. MG tworzy kawałek scenariusza, rozgrywa się sesja, MG tworzy dalszą część itd.

Minusem jest fakt kiedy sesja się wydłuży i zabranie przygody, którą będzie można kontynuować dopiero kiedy MG ją wyrzeźbi.

Można również:

- Czekać na pełnoprawny scenariusz, stworzony od A do Z.

Plus jest taki, że sesja nie będzie przerywana, niemniej scenariusz może zawierać błędy, niedopatrzenia i nie będzie można zmienić pewnych rzeczy już podczas gry.

Mistrz Gry tworząc scenariusz tworzy tak naprawdę scenerie i rekwizyty. Oznacza to, że żeby rozpocząć grę nie trzeba tak naprawdę tworzyć wszystkiego. MG może stworzyć sobie szablony potworów, postaci, przedmiotów etc. i stawiać je dynamicznie w grze (o możliwościach MG poniżej).

Jako Mistrz Gry, który stworzył już kilka scenariuszy/rozegrał kilkanaście gier mogę stwierdzić, że 2 godziny w edytorze to około 4-6 godzin gry przy średnim tempie, w zależności od tego czego dotyczy sam scenariusz.

Sama pojedyncza sesja to około 2 godzin i więcej.

Zwracam na to uwagę, gdyż często następuje moment kiedy przerwa pomiędzy sesjami jest dłuższa i wymusza na graczach przerwę (najczęściej jedno-dwudniową). Nie jest to jednak problem dla kogoś kto traktuje grę jako dodatkowy umilacz czasu ;)

Wracając do możliwości i ograniczeń, myślę, że wypunktowanie tego będzie najlepszym sposobem. Pewne rzeczy pewnie pomnę.

Możliwości:

- Tworzenie dowolnie ukształtowanego świata, z niemalże dowolną ilością NPC, potworów, obiektów i przedmiotów.
- Każdym potworem, obiektem, przedmiotem można dowolnie manipulować pod względem statystyk, działania. Każdy pojedynczy obiekt może działać na bazie indywidualnego skryptu.
- Tworzenie potworów, postaci, obiektów, przedmiotów bezpośrednio w grze.
- Rozbudowany system Mistrza Gry pozwala mu niejako na całkowite kontrolowanie rozgrywki – wcielanie się w NPC (sterowanie nimi, rozmawianie, walkę, podejmowane czynności), tworzenie obiektów, pułapek, przejść, teleportacji, zmiany statystyk potworów i postaci graczy. Mistrz gry ma również możliwość zatrzymywania czasu, pojawiania się i znikania, narracji opowieści na wybranym przez siebie poziomie.
- Wzbogacenie mapy o obiekty w nieograniczonej ilości, z możliwością nadania im cech
- Znane 3D TEXTY przyczepialne do obiektu, które pozwalają opisywać określone miejsca.

- Wbudowany system przedmiotów, pozwalający na rozdzielanie, łączenie, sortowanie, wymianę, używanie, sprawdzanie i inne takie przedmiotów.
- Teoretycznie brak lagów (jak graliśmy to jeszcze nikt nie narzekał)

Ograniczenia i utrudnienia:

- O ile można nazwać to ograniczeniem – maksymalna ilość graczy to 64 osoby (możliwość dodania bodajże opcji 121 graczy).
- Brak rotacji obiektów kiedy tworzymy je bezpośrednio w grze.
- Utrudniona aktualizacja mapy (jest to możliwe jednak do przetestowania)
- Sesje odbywają się często z przerwami
- Przymus stawiania gry w sieci LAN. Gdyby było większe zainteresowanie to nie widzę problemu z postawieniem serwera dedykowanego, może nawet i otwartego całodobowo dla graczy.

Parę słów na koniec

Jeśli przeczytałeś choć trochę tego poradnika to wielkie dzięki, bo jednak musiało Ci się podobać lub w jakikolwiek sposób zwróciło to Twoją uwagę.

Jeśli to co przeczytałeś spodobało Ci się na tyle, że chcesz zagrać – masz na to chęć, czas bądź chciałbyś pomóc – napisz do mnie prywatną wiadomość gdzie uzyskasz więcej informacji, wskazówki i inne takie.

Zbieram nową grupę graczy do nadchodzących sesji, więc zapraszam i Ciebie.

Pozdrawiam, Piotrek/Piotruś/Soczek