



D LASTINN DO ROLLTELLING

czyli dekady polskiego RPG w Internecie



Od Lastinn do Rolltelling czyli dekady polskiego RPG w Internecie

Autor: JhnW

Korekta i redakcja: Katarzyna Szynal-Toczek

Spis treści

Od Lastinn do Rolltelling czyli dekady polskiego RPG w Internecie	2
Play by forum	4
Lastinn	11
Sesje	19
Zagrajmy w RPG	24
Narzędzia	49
Strona techniczna	53
Społeczność	60
Upadek	78
Nowy początek	96

Od Lastinn do Rolltelling czyli dekady polskiego RPG w Internecie

Co się stało z Lastinn – najstarszym i największym forum RPG w Polsce? Przedstawię Ci jego dzieje – od jego początków, poprzez szczyt popularności, a kończąc na zmierzchu zwieńczonym całkowitym zakończeniem istnienia forum oraz powstaniem Rolltelling. Łatwo byłoby rozpocząć ten artykuł od narzekań na trudność zadania którego się tutaj podejmuję, a które dość mgliście zostało nakreślone czytelnikom w powyższym akapicie. Jeszcze prostszym, i nieco sztamowym podejściem, byłoby rozpoczęcie od ogłoszenia porażki, ugięcia się pod naporem materiału, wyjścia do czytelnika ze słowami, że tylko tyle mam. Ja jednak zacząłem ten artykuł od kłamstwa, na samym jego początku. Obiecałem coś na kształt historiograficznego przedstawienia tematu, a zamiast tego zaserwuję epitafium nad grobem Lastinn – podróż po jego legendzie, wzbogaconą wywiadami z jego dawnymi użytkownikami.

Pozwolę sobie poczynić drobną uwagę w kwestii zamieszczanych

wypowiedzi użytkowników. Niektóre mogą zawierać odniesienia do konkretnych nicków lub sytuacji na forum. To co uznałem za interesujące dla czytelnika, wyjaśniłem w toku artykułu, a jeśli wyjaśnienia brak, to nie jest to ważne dla całości historii. Niniejszy tekst jest też pamiątką po Lastinn, z dobrymi i złymi rzeczami, stąd decyzja o minimalnej redakcji wywiadów.

Play by forum

Terminu RPG, czyli narracyjnych gier fabularnych, nie trzeba tłumaczyć dziś już nikomu, z drobną poprawką na nieporozumienia względem komputerowych gier RPG, a tych stołowych. To właśnie z tych drugich wychodzimy tworząc format PBF – z angielskiego play by forum, czyli po prostu: graj przez forum. Ogólnie ujmując, jest to sposób grania w sesje RPG za pośrednictwem platformy internetowej, jaką jest forum dyskusyjne. Takim miejscem było w głównej mierze Lastinn. Należy jednak powiedzieć więcej o tym zjawisku i jego odciśnięciach, bez tego trudno będzie poznać usytuowanie Lastinn. Wszak główny nurt polskich PBF-ów wcale nie wywodzi się ze stołowych RPG, a podobieństwa często wynikały z dojścia do podobnych rozwiązań co podczas prowadzenia sesji, wychodząc jednak z zupełnie innych pozycji.

W dawnych czasach zdecydowana większość forów poświęconych tej rozgrywce nie opierała się na żadnych komercyjnych systemach, ani nawet nie adoptowała uniwersalnych mechanik na potrzeby swych światów. Były to społeczności zakładane nierzadko przez osoby młode w ramach nagłego przypływu chwili lub podążając za popkulturowymi trendami. Dzięki temu dostawaliśmy fora PBF poświęcone wyłącznie uniwersum Harrego Pottera, komiksów Marvela bądź DC, inspirowane wieloma anime (w tym chyba najczęściej Naruto), Gwiazdnych Wojen – ale również twory operujące w mniej lub bardziej autorskich uniwersach fantasy. Do wyboru, do koloru. Przeważnie fabularna przestrzeń forum

stanowiła jeden świat – z osobnym działem na karty postaci, zasady gry, oraz działami które przedstawiały poszczególne lokacje: od miast i krainy geograficznych, do znanych karczm i legandarnych lochów. Tematy w tych działach stanowiły natomiast porządek czasowy – każdy temat oznaczał jedno wydarzenie, linię fabularną w danym miejscu. Chcąc prowadzić postać dalej, należało założyć kolejny wątek.

Zazwyczaj nad rozgrywką czuwała administracja i moderacja – niekiedy z wydzielonymi rolami mistrzów gry. Jednakże częstym (a niekiedy jedynym) sposobem gry było wspólne pisanie graczy, bez udziału jakiegokolwiek prowadzącego. Z tego względu sposób gry na takich jedno-settingowych PBF-ach przypominał bardziej wspólne pisanie opowiadań, niż grę z jasno określonym celem i zasadami wygrania scenariusza. Takie podejście dawało swój wyraz w mechanice rozgrywki: jeśli istniała, to bardzo często służyła tylko formalnemu opisowi postaci, hamując zapędy ludzi do tworzenia istot dobrych we wszystkim i narzucając ustrukturyzowany opis postaci. Zazwyczaj wychodziło to lepiej w stosunku do używania pełnej mechaniki, gdyż te rzeczywiste – opisujące co ile postać może czarować (niekiedy mierząc to w postach jako jednostce czasu) czy opisujące rzuty kośćmi i warunki powodzenia, były bardzo niskiej jakości twórcami spisanyymi w przeciągu kilku godzin od założenia forum. Stworzenie dobrej mechaniki RPG nie jest zadaniem łatwym, wymaga sporo testów i minimalnej znajomości statystyki.

W społecznościach takich RPG znajomość klasycznych systemów była niska, czasem zerowa, stąd nawet nie miał kto odezwać się w materii używania mechanik uniwersalnych. Jak początkowo nakreśliłem, takim PBF-om bliżej było do zjawiska literackiego, niż rozgrywki. Niektórzy przychodzili do nich z blogów, gdzie pisali opowiadania, a druga spora grupa osób przenosiła bezpośrednio swoje doświadczenia z odgrywania ról w grach MMO, w tym bardzo popularnych grach wyłącznie przeglądarkowych. Ale temat silnika Vallheru to materiał na inną, długą opowieść... Wymieniając uniwersa, jakich dotyczyły

PBF-y, celowo pominąłem jeszcze dwa rodzaje forów — tak zwane second life, w których gracze odgrywali po prostu innych ludzi. Akcja była osadzona w naszych czasach, tworząc coś w rodzaju interaktywnej telenoweli. na podobnej zasadzie działały PBF poświęcone graniu zwierzętami. Obydwa typy rozgrywki cechowały się zerową mechaniką, skupiając się wyłącznie na opowieści. Jako ciekawostkę dodam, iż w takich PBF-ach potrafiło grać zadziwiająco dużo przedstawicieli płci pięknej. Szczególnie fora second life miały opinię platform skierowanych do kobiet i dziewczyn. Moją prywatną teorią, wspartą wieloletnim doświadczeniem jako mistrz gry, tłumaczącą to zjawisko, jest niechęć sporej części kobiet do rywalizacji. Ich nie interesowały cyfry, wyzwanie, myślenie nad opcjami, tylko czysta fabuła. W tamtych PBF-ów był to bazowy sposób rozgrywki — coś, co opierając się na wielu komercyjnych systemach, tracimy.

Zamykając wątek tej szczególnej grupy PBF-ów, należy wspomnieć jak to wygląda współcześnie, a właściwie jak za bardzo nie wygląda. Nowe inicjatywy tego typu praktycznie nie powstają, ostało się ledwo kilka forów które nie słyną z ciągłego dopływu nowych graczy (o problemach wewnętrznych nie będę wspominał). Mogłoby wydawać się, że Discord stał się przestrzenią, w której takie inicjatywy współcześnie mogą kwitnąć. Tutaj nie jestem ekspertem, ale z moich dotychczasowych doświadczeń wynika, że polskojęzyczne, ogólnodostępne serwery do gry w RPG są tworami efemerycznymi. Jeśli szukasz, drogi czytelniku, informacji o tego typu PBF-ach, swego rodzaju informacyjnym hubem jest Vision Lighthouse.

Kończąc dygresję i połowę wstępu o PBF, wydałoby wrócić do Lastinn, przynajmniej pośrednio. Dość krótko omówiłem jedną odmianę PBF-ów, zaniedbując tę, która nas właściwie interesuje: fora dyskusyjne w których gra się w wiele różnych sesji RPG. Klasyczna postać takiego przedsięwzięcia PBF obejmuje dział rekrutacji, gdzie mistrzowie gry szukają chętnych do pojedynczej sesji. Następnie sesje rozgrywają się w ramach jednego wątku rozgrywki wraz z zestawem

pomocniczych tematów – jak komentarze czy karty postaci. Istotnym rozróżnieniem jest też fakt, że na takich forach grywa się w dużej mierze w powszechnie znane systemy RPG, takie jak Dungeons & Dragons (i cała rodzina systemów pokrewnych np. Pathfinder), Warhammer czy rodzinę Świata Mroku. Tego typu społeczności zawsze było mniej, ale za to osiągały większe rozmiary. I na nich się skupimy, na przykładzie i ku pamięci nieczynnego już Lastinn. Z kronikarskiego obowiązku wspomnę, że z wciąż istniejących, znanych mi PBF-ów tego typu można wymienić Rolltelling oraz Strefę RPG.

Jakie były Twoje początki z grami fabularnymi? Co sprawiło, że w ogóle zainteresowałeś się tym hobby?

Kiedyś, bardzo dawno temu, otrzymałem podręcznik do D&D 3.5 na swoje urodziny. Nie pamiętam, jak do tego doszło, ponieważ nie przypominam sobie, żebym wcześniej jakoś się tym interesował. Graliśmy ze znajomymi, ale nie zawsze intensywnie. Sądzę, że była to raczej eksploracja czegoś, czego nikt nie znał. – Santorine

Książki zawsze pochłaniały mnie bez reszty: historie, których stawałem się częścią, przygody, które mogłem przeżywać. W książkach brakuje jednak wpływu na fabułę – to jest coś, co dawały gry fabularne. Dowolne kształtowanie fabuły, wpływanie na nią, bycie aktywną częścią opowieści. – GreK

Planszówka Magia i Miecz, oraz artykuł w Nowej Fantastyce, który mnie zaintrygował – Sindarin

Chyba od zawsze lubiłem fantastykę, później gry cRPG. W jakimś czasopiśmie growym przeczytałem, że wywodzą się od „papierowych RPG-ów”, takich z Mistrzem Gry, wspólnym

siedzeniem przy stole i rzucaniem kostkami. Pomyślałem, że to musi być strasznie fajne – ta absolutna swoboda, możliwość robienia co się chce nie będąc ograniczonym silnikiem gry czy z góry ustaloną liczbą opcji dialogowych. Problem w tym, że nie znałem nikogo kto by się w to bawił, nie było w mojej okolicy żadnych klubów RPG. Pierwszą styczność z grami fabularnymi miałem na koloniach w gimnazjum, gdy przypadkiem usłyszałem rozmowę paru chłopaków o D&D. Po krótkiej rozmowie udało się namówić jednego z nich do poprowadzenia sesji. Była mocno improwizowana i raczej śmieszkowa, ale bawiliśmy się chyba nieźle (i to w większym gronie, bo coś co zaczęło się jako solówka rozrastało się z każdym dniem o kolejnych chętnych). – Krakov

W 6 klasie podstawówki kolega przyniósł podręcznik do Warhammera. No i się zaczęło. – Marrrt

Tematem zainteresował mnie kolega z rok czy dwa lata po ukończeniu studiów. Przyszedł i powiedział, że nasz wspólny znajomy gra w jakieś RPG czy coś. W ogóle nie wiedziałem o co chodzi – RPG kojarzyłem tylko z komputerowymi rozgrywkami, więc nie miałem pojęcia o co biega. To była połowa lat dwutysięcznych, jeszcze przed rozpowszechnieniem się Internetu. Poszliśmy więc do tego kumpla i dopiero tam on mi wyjaśnił o co chodzi z tym RPG. Zaciekawilo mnie to na tyle, że umówiliśmy się na pierwszą sesję. Było nas czworo – to był Warhammer 1 edycja i w sumie to od ćwierć wieku trzymamy się razem. Nadal z nimi gram przynajmniej jedną sesję jak jestem na urlopie w Polsce. – Pipboy79

Zainteresowałem się tematem gier wyobraźni, będąc w liceum – na początku lat 90. nie było wiele tytułów dostępnych na polskim rynku. Grałem z kolegami przy stole w klubie fanowskim

„Strych” w Krakowie, później prowadziłem sesje w domu. –
Nanatar

Zaczęło się dwadzieścia lat temu (przełom 2006/2007), kiedy to byłem świadkiem gry na przerwie w szkole (pierwsza klasa gimnazjum). Systemem był chyba DnD 3.5. Wtedy pierwszy raz zobaczyłem te wielościennie kości, ręcznie narysowaną mapkę (to był jakiś budynek, miał dwa poziomy), no i ten sposób gry, Mistrza Gry. I te śmiechy jak ktoś przyniósł i czytał podręcznik do systemu „Nieboracy” (pamięta to ktoś?). Po kilku miesiącach miałem okazję zagrać dwie, może trzy sesje w DnD 3.5, po prostu jakaś oficjalna przygoda w kopalni. To były dla mnie jeszcze lata bez Internetu. Nie byłem członkiem żadnej ekipy. –
JohnyTRS

Na nieistniejącym już dnd.pl, w dobie jego świetności, gdzie trafiłem na fali popularności 3 edycji DnD. Zobaczyłem te dziwne, ale fajne, sesje pisane. Zagrałem w jedną, straszny niewypał. A potem przyjął mnie do siebie do sesji Bielon – z czasów kończenia sesji i pełnego zaangażowania. I to było to. – Panicz

Klub RPG w szkole, 2005 rok. Młotek 1. edycji. Zawsze lubiłem fantasy oraz gry i jakoś mi podpasowało. Bardzo szybko przeszedłem na własne grupy, znajdowane na FB, no i kilka lat później PBF, ale tylko Lastinn. – Dekline

Mój starszy brat grał w Pierdycję :) Pierwszą sesję prowadził dla mnie i kuzynostwa, po tej styczności trafiłem na gry paragrafowe, ale dopiero w czasach 2. edycji WFRP udało się zebrać stałą ekipę do grania (wtedy w wieku gimnazjalno-licealnym). Chyba przyciągnęła mnie do tego wolność działania, nieporównywalnie

większa niż w popularnych wtedy komputerowych grach RPG. No i emocje związane z rzucaniem kośćmi :) – Wilczy

Kiedys, gdzieś w telewizji (czyżby na Hyperze?), mignęła mi jakaś wiadomość o grze wojennej w klimatach Wampira: Maskarady. Zainteresowany, trafiłem na stronę Rebelę, gdzie kupiłem grę planszową DnD (tę do 3. edycji, co można było maksymalnie awansować na 3. poziom, jeśli pamięć mnie nie myli). Po jej kupieniu i ograniu zakupiłem pierwsze podręczniki do 3. edycji DnD, a potem poszło z górki... Miałem wtedy bodaj mniej niż 13 lat (pamiętam, że czekałem na swoje 13 urodziny, żeby się zarejestrować na forum wydawnictwa ISA, zgodnie z regulaminem). – Kaworu

Pierwszy artykuł w Razem. Bodaj o WFRP 2. edycji. Opis Czarnego Orka rozpoczął moją przygodę z RPG. Później Magia i Miecz i Kryształowy Czas, które prowadziłem lata. Najbardziej podobała mi się w tych grach możliwość kreacji i w pełni otwarta rozgrywka uzależniona wyłącznie od wyobraźni Graczy i MG. – Bielon

Lastinn

To całe Lastinn i Lastinn... Czemu właściwie jest czymś, o czym powinniśmy wspominać? Owszem, zapewniałem, iż było największym forum poświęconym PBF w Polsce, lecz są to tylko słowa. Pora zatem przedstawić trochę liczb oraz uczynić ten tekst przyjemniejszym w odbiorze dla ludzi o nieco bardziej ścisłym usposobieniu.



Logo Lastinn

Lastinn swój początek miało w połowie roku 2004, a koniec w grudniu 2025. Ponad dwadzieścia lat działalności w trakcie których na forum pojawiło się trochę ponad 17 tysięcy wątków, prawie milion postów oraz niecałe 14 tysięcy użytkowników. W przypadku sesji moje szacunki będą bardziej zgrubne, ale mówimy o około 2800 sesjach. Jakby ktoś był zainteresowany metodologią szacowania liczby sesji to sprawdziłem ile podstron ma archiwum z każdego działów sesyjnych, pomnożyłem

razy liczbę tematów na stronę, a następnie podzieliłem przez dwa - sesje zazwyczaj składały się z dwóch tematów: jednego z rozgrywką, drugiego z komentarzami. Tak oto otrzymaliśmy wspomnianą liczbę. Lastinn grupowało sesje w tematyczne działy. Pod koniec istnienia forum były to działy: „Horror i Świat Mroku” z 51 stronami archiwum, „Postapokalipsa” wraz ze swymi 29 stronami, „Science-Fiction” z 37, dział „DnD” wbrew nazwie zbierający również sesje w Pathfinderze i podobnych – 66 stron, Warhammer ze swoimi 64 stronami, „Fantasy” obejmujące systemy fantasy (w tym autorskie) z 53 stronami oraz zaskakująca kategoria „Inne” zbierająca różne systemy (oraz zwyczajowo dużo sesji autorskich które mogłyby uchodzić za fantasy ale odbiegały klimatem od najbardziej typowego świata) wraz z 142 stronami archiwum.

Konkludując, Lastinn było duże. Poza rozgrywaniem sesji, uważaną część dorobku forum stanowiły dyskusje o grach fabularnych, warsztacie prowadzenia sesji, odgrywania postaci oraz zasadach i warstwie fabularnej poszczególnych systemów RPG. Z biegiem lat temperatura dyskusji spadła do poziomu gdy były one dość sporadyczne, acz blisko końca Lastinn rozmowy o zasadach czwartej edycji Warhammera ożywiały działy dyskusyjne. Nawet bez nowych tematów, Lastinn stanowiło obszerną bazę opracowań, wniosków, przemyśleń czy zasad domowych. Były one pochowane w dyskusjach lub wprost występujące jako tematy pretendujące do roli artykułu mającego być pomocą dla mistrzów gry i graczy. Skoro o artykułach mowa – na forum istniała dedykowana kategoria poświęcona twórczości użytkowników. Grupowała opowiadania, felietony i artykuły o RPG. Dość szybko straciła na popularności, ustępując miejsca dedykowanym działom, ale również zawierała cenne materiały.

Zawartość forum dopełniał tak zwany shoutbox, nazywany również krzykaczem – był to prosty, wbudowany w witrynę czat, umiejscowiony na samym dole strony. Rozwiązanie obecnie niezbyt popularne, kiedyś stanowiące standard dla dobrego forum dyskusyjnego. Chociaż ten

Forum	Ostatni post / Autor	Wątki	Posty
RPG - play by forum			
 Rekrutacje do sesji RPG Tu znajdują się ogłoszenia o naborach do sesji RPG. Jeżeli interesuje Cię rozgrywka fabularna na forum, szukasz partnerów do gry przez komunikator lub na żywo - koniecznie zajrzyj tutaj! Sondy rekrutacyjne (749/14219) Archiwum rekrutacji (3911/102082)	Młot wicków. Wyprawa do... Gladin 09-02-2025 17:57	4 670	117 046
 Sesje RPG - DnD (2 przeglądających) Wybierz się w podróż poprzez Multiversum, gdzie krzyżują się różne światy i plany istnienia. Stań się jednym z podróżników przemierzającym ścieżki magii, lochów i smoków. Wejdź w bogaty świat D&D i zapomnij o rzeczywistości... Komentarze do sesji RPG - DnD (7/2720) Archiwum sesji z działu DnD (849/152832)	[Pathfinder 1e, 18+] Popielny... Zell 14-12-2025 22:00	868	157 695
 Sesje RPG - Warhammer Wkrocz w mroczne realia zabobonnego średniowiecza. Wybierz się na morderczą krucjatę na Pustkowią Chaosu, spórni na stosie lub ułoń w blasku imperialnego bóstwa Sigmara. Poznaj dumne elfy i waleczne krasnoludy. Zamieszkać w Starym Świecie, a umiesz... młodo. Komentarze do sesji RPG - Warhammer (2/538) Archiwum sesji z działu Warhammer (823/157114)	SALA CHWAŁY czyli... Ketharian 21-02-2026 16:38	829	158 052
 Sesje RPG - Fantasy (3 przeglądających) Czekają na Ciebie setki zrodzonych w wyobraźni światów. Czy magią, czy też mieczem władasz - nie wahaj się. Wkrocz na ścieżkę przygody, którą przed Tobą podążyły setki bohaterów. I baw się dobrze w Krainie Współczesnej Baśni. Komentarze do sesji RPG - Fantasy (4/801) Archiwum sesji z działu Fantasy (677/79415)	SALA CHWAŁY, czyli... Col Frost 07-12-2025 15:13	685	80 834
 Sesje RPG - Science-Fiction Chcesz odkryć w enoch Kosmosu Zapomniane Światy? Walczyć z wszechwładnymi Korporacjami, bądź być małym cyber-trybikiem w ich złożonej Maszyni? Ostrzem świetnego miecza wyrzywać sobie swoją ścieżkę Mocy? To czy odważysz się przejść przez Wrota Wymiarów zależy tylko od Ciebie. Komentarze do sesji RPG - Science-Fiction (7/1015) Archiwum sesji z działu Science-Fiction (479/55557)	[Komty] Syreni Śpiew Neonów... Ketharian 01-01-2026 14:24	493	57 098
 Sesje RPG - Postapokalipsa (1 przeglądających) Świat umarł. Pogodź się z tym? Połóż się i umiesz przygnieciony megatonami, które spustoszyły Twój świat, zabłyć rodzinie, przyjaciół, a nawet ukochanego psa? Czy weźmiesz spłuw i strzelisz sobie w łeb bo nie dostrzegasz nadziei? A może będziesz walczył? Wstanieś i spojrzysz na wschodzące słońce po to, by stwierdzić, że poki życie - wybór nadzieja. I będziesz walczył. O przyszłość. O jutro. O nadzieję... Wybór należy do Ciebie. Komentarze do sesji RPG - Postapokalipsa (3/146) Archiwum sesji z działu Postapokalipsa (363/37680)	komentarze - Ropa i krew ŚWIAT 14-12-2025 13:37	370	37 942
 Sesje RPG - Horror i Świat Mroku Zmierch rozlewa atrament rodzaj upiorny nocny pejzaż, a wszelki cień staje schronieniem dla przetrząsanych stworzeń nocy. Wielkie miasta drżenia, nieświadome mrocznych sekretów skrytych w ich labiryntowych zakamarkach. Ciche i odludne tereny stają się repositonum przedwiecznych tajemnic i azylem dla niepojętych koszmarów. Zajrzyj za zasłonę, wkrocz w cień spojrzyci między wymiarami, odkryj co spoczywa w ciemnych zakątkach świata. Komentarze do sesji RPG - Horror i Świat Mroku (3/87) Archiwum sesji RPG z działu Horror i Świat Mroku (653/78596)	[WOD Mag]: Pewnego razu..... Johan Watherman 13-12-2025 12:28	664	78 914
 Sesje RPG - Inne (1 przeglądających) Tutaj możesz zagrać w tych światach, które zostały pominięte powyżej. Czy będzie to rozłożona przez orka Orchia, czy może kosmos w erze, kiedy słońca zaczynają gasnąć... Na pewno znajdziesz tu coś dla siebie. Komentarze do sesji RPG z działu Inne (3/64) Archiwum sesji z działu Inne (1827/158008)	[Monster of the Week] Kraina... Sian 15-12-2025 12:14	1 835	158 611

Działy rekrutacji i rozgrywki forum

Zakątek LI-teracki					
	Warsztaty Pisarskie Last Inn Jeśli chcesz udoskonalić swój warsztat pisarski lub wiesz, że możesz pomóc w tym innym, zapraszamy do naszej forumowej szkoły pisania! Znajdziesz tu ćwiczenia, porady, dyskusje i wiele innych ciekawostek dotyczących języka polskiego.	Rymuj z Liczami v2 Dhrallach 10-11-2024 20:43	66	2 114	
	Artykuły, opowiadania, felietony (1 przeglądających) Twórzcie użytkowników Ogólne RPG (40/241) Opowiadania (224/787) Felietony (17/192) Systemy RPG	Zaginiona Osada Nowy Croizmark Bart 26-11-2024 15:10	414	1 971	
	Liccowe konkursy	Konkurs Memoriał 2020:... Pipboy79 18-07-2020 20:30	24	525	
	Literatura	Malazańska Księga Poległych Nightseeng 06-10-2024 17:23	87	2 188	
Rozmowy przy kawce					
	Lastinn'owy hydepark Wejść i rozluźnić się... Rozmowy o wszystkim. To tutaj mogą mieć miejsce wszelkie dyskusje „off-topic”. Archiwum hydeparku (352/12915)	funny stafik :) Alex Tyler 07-11-2025 09:40	378	19 740	
	Karcianki i Planszówki Poker? Poker to przeżytek	Polecane gry "bez..." vikas 07-01-2025 07:31	71	599	
	Konwenty, spotkania, wydarzenia Relacje i zapowiedzi wszelakich konwentów, zlotów, spotkań, LARPów i innych wydarzeń ważnych dla RPGowej braci Liczowe spotkania (65/4334)	Bykon 2026 Johan Watherman 09-12-2025 15:53	557	7 018	
	Wirtualna Tawerna Wszystko o grach komputerowych	Promocje, przeceny, darmoszkii! Gladin 01-12-2025 19:49	174	4 361	
	Muzyka, film Forumowy dział „kulturka”	Co ostatnio przesłuchaliście? JohnyTRS 07-12-2025 20:17	136	11 795	
	Tokyo Underground Manga i anime	Jakie anime ostatnio... Jaśmin 30-11-2025 11:19	88	2 972	
Oznacz fora jako przeczytane Pokaż listę Moderatorów					

Pozostałe działy Lastinn

z Lastinn należał do gorszych – nie oferował dynamicznego odświeżania zawartości, jeśli użytkownik miał potrzebę dokonać aktualizacji widocznych wpisów, musiał świadomie kliknąć w dedykowany przycisk. Lastinn, jako duże miejsce w sieci, posiadał również współpracę z konwentami fantasy, lecz nie znam przypadku gdy była ona jakkolwiek szczerzej wykorzystywana.

Kiedy i w jakich okolicznościach zdecydowałeś się przenieść swoje doświadczenia z tradycyjnych sesji do formatu online? W którym momencie na Twojej drodze pojawiło się forum Lastinn?

W moim przypadku właściwie zaczęło się od formatu online – podczas studiów, gdzieś w latach dziewięćdziesiątych zeszłego wieku. Tak, ma się już trochę latek ;) Bazując na http, stworzyłem swoją własną stronę, ze swoim własnym, autorskim systemem fantasy, własną historią świata. Ogłosiłem się gdzie się wtedy dało i złapałem kilku zaangażowanych graczy, z którymi pisaliśmy za pośrednictwem maila. Później wszystko publikowałem na stronie. Powieść toczyła się w jednym uniwersum, na jednej mapie ale w różnych lokalizacjach. Dwie postacie miały jednak okazję się spotkać. Na Lastinn trafiłem przypadkiem w 2011 roku. Szukając jakiś informacji, przekierowało mnie do sesji Armieła – Łzy Duszy. Było to dark fantasy, bodajże na jego autorskim systemie Aphalon. Zacząłem czytać gdzieś od środka i wciągnęło mnie. Przeczytałem całą sesję od początku. Później kolejną. Później postanowiłem założyć profil, zagrać, coś poprowadzić. – GreK

Znalazłem LI w internecie, ale szczerze powiedziawszy, nie pamiętam, w jakich to było okolicznościach. Na pewno

wszedłem przez link z martwego (chyba) już portalu Kryształowy Czasu. Zobaczyłem ludzi, którzy grali w RPG i po prostu wskoczyłem do pierwszej sesji (która, nawiasem mówiąc, nie potrwała długo). – Santorine

Miałem niedosyt sesji na żywo – tam gdzie mieszkalem nie było wielu graczy. Zaczynałem od forum poltera, nie pamiętam dokładnie kiedy jeden ze współgraczy polecił mi LI. Zarejestrowałem się ok. 2007 roku, ale zabawiłem bardzo krótko i zniknąłem na lata. – Sindarin

Był koniec 2006 roku, doczekałem się pierwszego internetu w domu. Wpisałem w wyszukiwarkę coś w stylu „sesje rpg” i voila – na moim ekranie pojawiło się LI. A że ludzie byli przyjaźni i nie przeszkadzało im, że jestem kompletnie zielony, to zostałem na dłużej. W pewnym sensie Lastinn zdefiniowało moje pojęcie o tym czym są gry RPG, a PBF poznałem lepiej niż granie na żywo (później zdarzyło mi się zagrać parę „normalnych” sesji, ale chyba nigdy do końca nie załapałem bakcyli). – Krakov

Gdy towarzystwo stacjonarne się rozeszło i straciło zainteresowanie sesjami stacjonarnymi. – Marrrt

Na przełomie 2010/11 rok. Wiedziałem, że czeka mnie przeprowadzka do innego kraju i że raczej stracę możliwość grania w RPG. Zainteresowałem się więc jakąś formą grania przez Internet – i tak trafiłem na sesje forumowe. Pierwszym forum ever na jakim grałem było CDA (gazeta od gier komputerowych). Ale tam chyba grałem jedną, może dwie sesje. Potem odkryłem Poltera – tam trafiłem na ekipę z którą się świetnie zgrałem – graliśmy głównie marvelówki. Tam też pierwszy raz odważyłem

się misiować. Na początku 2014 roku przenieśliśmy się z ekipą na LI – ale to na Polterze wyrobiłem swój styl grania i pisania z jakim przyszedłem na LI – Pipboy79

Pierwszy raz z graniem przez forum zetknąłem się na forum poświęconym systemowi Kryształ Czasu. Zachęcił kolega, po wcześniejszym wspólnym mini arcie. To było ponad dwadzieścia lat po tym jak sięgnąłem po RPG po raz pierwszy. Zagrałem w kilku udanych sesjach, a niedługo później inna osoba zaprosiła mnie do rozgrywki na Lastinn. – Nanatar

Na forum zarejestrowałem się na początku 2009 roku. Pewnie szukałem czegoś o RPG w sieci. To było jedyne forum RPG, na którym byłem/jestem zarejestrowany (pomijając Rolltelling). To był w sumie start od nowa, jako że moje doświadczenie „na żywo” było, bądźmy szczerzy, zerowe. Nie było czego przenosić. Dopiero w 2011 miałem okazję zagrania kilku sesji na żywo. To były też moje ostatnie sesje na żywo. – JohnyTRS

Rozpad grupy grania na żywo z powodów życiowych i wchodzenie w dorosłość dały prymat pebeefom. Wraz ze schyłkiem Bissel.pl, gdzie przeszło wielu graczy z dnd.pl, kroki wielu graczy (w tym moje) podążyły za prowadzącym jeszcze aktywnie Bielonem właśnie tutaj. Czy też tam – na LI. – Panicz

Nie pamiętam – po 2005. Ludzie z grup fizycznych i FB gadali o tym forum. – Dekline

Chyba w okolicach 2007 roku. Przyjaciół, z którym grałem przy stole w RPG namówił mnie na sesję forumową – najpierw na forum Tawerny RPG, ale pojawił się tam MG z Lastinn, który zaprosił mnie do sesji właśnie tam. To było, zdaje się, „W pogoni

za Tornadem” w pierwszą edycję Neuroshimy. – Wilczy

Hm... od samego początku praktycznie gram online – w moim 10-tysięcznym mieście rodzinnym ciężko było o znalezienie graczy. Zacząłem na Poltergeiście (między innymi grałem w dosyć długą i „klasyczną” kampanię Pająk z Cormanthoru). Po drodze przed LI było jeszcze inne, małe i kameralne forum PBF, które niestety upadło. Gdzieś tak od początku 2008 roku grałem już na LI, jako „uciekiniar” z owego małego forum. – Kaworu

Na RPG w formie forumowych PBF przenieśliśmy się gdy rozsypywały się kolejne ekipy w których grałem i wciąż pojawiały się problemy ze zgraniem terminów. Pierwszym forum na którym grałem i prowadziłem było dnd.pl – ale też byłem od samego początku zarejestrowany na kilku, w tym na Lastinn, niemal od jego startu. Ale aktywnie do agory włączyłem się po decyzji o zamknięciu własnego forum bisse.pl. – Bielon

Sesje

Sesje RPG to krew dla forum tego typu, nie inaczej było w przypadku Lastinn. Przez dwie dekady zmieniała się odrobinę specyfika rozgrywanych sesji, wraz z naturalną rotacją użytkowników oraz RPGowym duchem epoki. Duch ten sprawiał, że na Lastinn zainteresowaniem cieszyły się zwykle te systemy, które były popularne w środowisku RPG w Polsce, lub chociaż wiadano o nich. W ten sposób na Lastinn przez długi czas dość mocne były systemy Świata Mroku, ale gdy jego popularność spadła, i na samym forum to się odbiło. Podobny proces widać było z migracją na nowe edycje, D&D trzeciej edycji ustąpił piątej i Pathfinderowi, a czwarta edycja została przemilczana zarówno na forum, jak i na żywo. Podobnie wyglądało to z Warhammerem: druga edycja była ciągle żywa, pojawiały się sesje edycji czwartej, ale o trzeciej świat zapomniał.

Dość charakterystyczną cechą początków Lastinn było nagromadzenie sesji na systemach autorskich, niekiedy bardzo ciekawych, oraz rozgrywki w pełni storytellingowej, określanej też często również jako system autorski. Wyglądało to jak echo złotej ery PBF dedykowanych, o których wspominałem wcześniej – zamiast zakładać osobne forum dla pewnego specyficznego pomysłu, można było po prostu założyć jedną rekrutację i wyżyć się kreatywnie, nie poświęcając na to aż tyle czasu.

Drugą cechą, zatraconą przez lata trwania forum, były rekrutacje do dość niszowych systemów. W złotej erze Lastinn naprawdę nietrudno było znaleźć rekrutację i ekipę do tego jednego, specyficznego

systemu RPG w który akurat chcieliśmy zagrać – internet otwierał takie możliwości. Z biegiem lat to zjawisko znikło, zarówno przez mniejszą bazę użytkowników, jak i zmiany na rynku RPG. Kiedyś niszowych systemów było ledwie kilka i prawie każdy coś o nich słyszał, potem rynek stał się większy – zakładając rekrutację trzeba było liczyć się z tym, że akurat nie trafi się na ludzi którzy o systemie słyszeli.

Wczesne lata polskiego PBF-y były bogate w eksperymenty. Wspomniałem o systemach autorskich, ale występowały też inne pomysły. Na Lastinn w 2008 roku powstała sesja „Hrabia Tadeusz” (w ramach Świata Mroku) pisana w całości trzynastozgłoskowcem, a do tego prowadzona była w ramach formuły sesji otwartej. Sesje otwarte to kolejne eksperymentalne zjawisko obok sesji wolnych - które czasem się przenikały. Sesje otwarte były rozgrywką, do której można było dołączyć w dowolnym momencie i również z niej zrezygnować na takich samych zasadach. Z kolei sesje wolne oznaczały brak mistrza gry lub jego znikomą rolę, sprowadzając często grę do grupowego pisania opowiadań. Obydwa formaty czasem się przenikały, a ostatecznie praktycznie całkiem wymarły na początku drugiej dekady Lastinn, a może nawet trochę wcześniej. Istnieją również warsztaty, czyli sesje szkoleniowe i zapoznawcze dla konkretnych systemów RPG. Celowo mówię, że istnieją, gdyż to zjawisko ma się dobrze po dziś dzień.

Po jakie systemy RPG sięgałeś najchętniej w formacie tekstowym i z czego wynikały te konkretne preferencje?

Po systemy precyzyjnie zdefiniowane mechanicznie, ponieważ w wielu sesjach (tych w PBF i w realu) wielokrotnie „padałem ofiarą” widzimisię MG, co za każdym razem uważałem za minus. Problem wielu sesji (ponownie: tych PBF i real) polega na tym, że gracze często próbują wpłynąć na MG, lub przeciwnie, to MG wymyśla zasady faworyzujące swój styl. Nie do końca mi się to

podobało i dlatego wolę spotykać się na neutralnym gruncie. – Santorine

Szeroko pojęte fantasy i science fiction. Nie mam konkretnych preferencji co do systemu. Zawsze bardziej chodziło mi o prowadzącego i klimat sesji. – GreK

Pathfindery (Czy chciałbyś usłyszeć o naszym panu i zbawcy Sferach?) – mam background dedekowy, lubię number crunching i zabawę taktyczną, ale te systemy moim zdaniem są zbyt powolne jak na grę na żywo. – Sindarin

D&D, bo w miarę znałem świat. WoD, bo Bortasz mnie o nim uczył. Poza tym chyba ciągnęło mnie do autorskich systemów – nie musiałem mieć żadnej wiedzy i wertować podręczników, a jednocześnie autorki były jakąś gwarancją (a przynajmniej obietnicą) czegoś zupełnie nowego. – Krakov

Najmniej chętnie sięgam po sesje bazujące na rzeczywistości. W fantastyce nie mam preferencji. – Marrtt

Jako gracz to grałem w wiele systemów. Mogłem się zgłaszać nawet do systemów jakie znałem tylko ogólnie, bez czytania podręczników (jak marvelówki czy Warhammer 40k) o ile MG lub inny gracz zmagistrował mi mechę KP. Zgłaszałem się też do wielu autorek (choćby u Armieła) gdzie mecha była jakaś ogólna i raczej symboliczna. Najczęściej jednak zgłaszałem się do systemów jakie znam, czyli Warhammer 2 edycja albo Neuroshima. Jako MG zwykle prowadziłem znane mi systemy – czyli albo Warhammer (Bastion – homerule), albo Neuroshima, albo Parchy (moja autorka). Mechaniki Parchów używałem do prowadzenia różnych autorek np. do Agentów Spectry

(takie Archiwum X w II WŚ) czy Hellgate London (paranormal postapo). Raz eksperymentalnie prowadziłem Wampira Maskaradę 5 edycję, bo akurat kupiłem i przeczytałem podręcznik. – Pipboy79

Warhammer 2ed, Cyberpunk, Kryształ Czasu. Wynikało to z przystępnych zrozumiałych zasad i dostępności podręczników w języku polskim. – Nanatar

Siedziałem głównie w sesjach autorskich, militarnych, Sci-FI, postapokaliptycznych. Były aż dwie sesje fantasy. Nie grałem w żadną sesję Warhammera i DnD, ani żadnej w Świecie Mroku. Do jednej sesji DnD nawet się zgłosiłem („Strixhaven” Mi Raaza), nad kartą męczyłem się tydzień (i to tylko pod względem mechanicznym), żeby ostatecznie się nie dostać – na szczęście. Już pierwsze posty w sesji (którą śledziłem) utwierdziły mnie, że nie dałbym rady – to nie był mój poziom znajomości systemu, odgrywania etc. Podsumowując, machanie mieczem nie jest na liście moich priorytetów. – JohnnyTRS

DnD – łatwość, przystępność, osobista sympatia. Pathfinder – próba odnowienia DnD (po 3, przed 5). Warhammer – sentyment. – Panicz

Savage worlds – mechanika najbardziej elastyczna i możliwa do dostosowania do różnych klimatów. – Mike

Młotkomer 2ed, Warhammer 2edycja, Młot bojowy wersja druga. Nie tylko w tekstowym: od ponad 29 lat gram tylko w to w tej edycji. Po prostu najlepsza mechanika i lore. SF lubię ale nie w tabletop ani PBF. – Dekline

Albo Warhammer – ze względu na sentyment i fakt, że to pier-

wszy system, w który grałem. Poza tym Cyberpunk i Neuroshima – tutaj dlatego, że nie miałem z kim w nie grać „na żywo” przy stole, bo ludzie, z którymi grałem preferowali inne systemy. – Wilczy

Znam wiele systemów i sporo z nich lubię. Myślę, że pod tym względem nie było żadnych preferencji. Ciekawili mnie dobrzy MG i znani mi współgracze oraz obietnice ciekawej fabuły i przeżyć, natomiast systemy niejako zawsze były gdzieś na drugim planie, ze względu na to, że nie mam jednego konkretnego ulubionego systemu – co najwyżej kilka ulubionych. – Kaworu

WFRP, DnD, Kryształ Czasu – bo lubię średniowiecze połączone z magią. – Bielon

Zagrajmy w RPG

Mając nakreślone, w co się grało, pora omówić, jak się grało. Ten element w zasadzie nie uległ większym zmianom: sesje PBF mają swoją specyfikę i rytm. Uczestnictwo w sesji, czy to jako gracz, czy też jako mistrz gry, jest zobowiązaniem długoterminowym. Czas trwania sesji należy liczyć od miesięcy, do lat – rozgrywka trwająca powyżej roku lub dwóch nie jest niczym niezwykłym. Z drugiej strony PBF-y wymagają zazwyczaj dużo mniej czasu w danej chwili: nie trzeba umawiać się z ludźmi na wielogodzinne spotkania, można grać asynchronicznie, karmiąc rozgrywkę porcjami wolnego czasu. Jest to bez wątpienia ogromna zaleta PBF-ów, ale płaci się za to ich wadą – długie trwanie sesji nie sprzyja ich zakończeniu. Ludzie tracą zainteresowanie sesją, a gdy przez jedną osobę spada ogólne tempo odpisów, istnieje szansa na reakcję lawinową spadku zaangażowania graczy i prowadzącego.

Należy do tego dodać też sesje napędzane wyłącznie entuzjazmem. Bardzo wielu ludzi naprawdę lubi tworzyć postacie lub wysyłać pomysły na rozgrywkę. W przypadku grania na żywo entuzjazmu wystarcza zazwyczaj, aby zakończyć jedno spotkanie. W PBF-ach radości z procesu twórczego może nie być dość, aby utrzymać zaangażowanie powyżej kilku tygodni – a przecież mówimy tutaj o miesiącach gry. Sesje PBF toczą się w rytmie kolejek, czyli miejsc na posty graczy pomiędzy kolejnymi postami mistrza gry, które zazwyczaj popychają akcję do przodu. Zakładany czas na kolejkę zwykle obejmuje od jednego do dwóch tygodni, ale w praktyce bywa

różnie z realizacją zasad w tej materii.

Sposób prowadzenia sesji można skategoryzować na podstawie długości odpowiedzi. Sesje z krótkimi postami cechują się większą dynamiką, a przez to lepszym tempem rozgrywki – co kolejną gracz musi opisać co ma zamiar zrobić jego postać. Z kolei sesje o bardziej grupowej formie pisania postów odbywają się podczas walk, gdzie pisanie post za postem – bez np. ciągle widocznej mapy taktycznej – byłoby niewygodne. Takie sesje są bardziej nastawione na rozgrywkę: przeważnie, acz nie zawsze prezentują niższy poziom literacko-fabularny ale też mają większy odsetek sesji zakończonych sukcesem, czyli tych, które dotrwały do końca.

Model rozgrywki oparty na dłuższych postach celuje w większe interakcje – nie tylko między graczami, ale także bohaterami niezależnymi. Zazwyczaj gracze ze sobą i z mistrzem gry konsultują swoje wpisy, zamieszczając w ramach swoich postów efekt pracy grupowej. Kiedyś popularne do tego celu były komunikatory, w tym nieśmiertelne Gadu-Gadu, ale wraz z pojawieniem się Dokumentów Google, gracze PBF stali się jednymi z najszybciej adaptujących to rozwiązanie. Do dziś, niezależnie od typowej długości odpowiedzi, dokumenty stanowią jedną z podstawowych technologii wspierających sesje poprzez grupowe pisanie. W przypadku sesji z krótszymi odpowiedziami, za wyjątkiem potyczek, zastosowanie to jest mniejsze, ale wciąż obecne.

Format PBF ma swoje nieoczywiste konsekwencje. O ile oczywistą jest więcej czasu na namysł nad działaniami postaci, to zmiany w balansie systemu RPG samego w sobie takie oczywiste nie są. Ze względu na właśnie ten czas, w kategoriach czystej rywalizacji, zyskują postacie, których możliwości wymagają chwili na przemyślenie ich działań, czy to intryganci, czy czysto mechaniczne klasy postaci, np. w Pathfinderze, mające dostęp do bardzo szerokiego wachlarza opcji rozrzuconego po wielu dodatkach. W sesji na żywo nikt nie będzie kartkował kilku podręczników lub zajmował kwadrans szukając na telefonie tego jednego

zakłęcia, które możemy wybrać jako dowolny czar. W realiach PBF gracz może poświęcić na to nawet dwa dni, a w międzyczasie zapytać bardziej doświadczonego kolegi. Konkludując, tak wczoraj, jak dziś, format PBF jest lekarstwem na brak czasu oraz trudności ze znalezieniem ekipy do grania na żywo.

Jak długo trwała Twoja najbardziej rozbudowana sesja PBF i jaka była jej dynamika?

Półtora roku, około. Sądzę, że udało mi się ją przeprowadzić dlatego, że gracze we wszystkich momentach mieli konkretne terminy i bardzo jasno nakreślone sytuacje. Dodatkowo oczekiwałem od nich decyzji. To połączenie terminów i oczekiwania decyzyjności od graczy jest tym, co sprawiło, że te sesje zostały skończone pomimo problemów w niektórych z nich. – Santorine

Najdłużej prowadziłem sesję Morfa, w moim autorskim świecie. Uważam, że wyszła świetnie i opisaliśmy kawałek świetnej historii i tekstów. Dużo też nauczyłem się podczas tej sesji bo miałem wspaniałych graczy z bardzo dobrym warsztatem. Sesja zaczęła się w maju 2015 roku pierwszą częścią „W sieci”. Nie miała określonego scenariusza – bazowała na tym, co wnieśli do niej gracze swoimi kartami i później grą. Tytułowa sieć intryg, to powiązania poszczególnych graczy, którzy później rozgrywali swoje partykularne interesy. W tle zaś działała spinająca wszystkie części Morfa – tajemnicza substancja, źródło magii, która miała mieć coraz większy wpływ na rozgrywającą się akcję. Dużo polityki, rozgrywek interpersonalnych. Coraz większa groza, która zagrażała miastu, w którym działa się akcja. Część pierwsza trwała niemal rok, bo skończyła się w lutym 2016 roku. Kolejne części to część 1 i 1/2 „W Afekcie” (lipiec 2016

– grudzień 2016) oraz część 2 „W Matni” (styczeń 2017 - luty 2018). Jeśli traktować wszystkie trzy części jako całość, to Morfa, z małymi przerwami zajęła nam trzy lata. Najbardziej dynamiczną częścią była oczywiście ta pierwsza. Najtrudniej było mi doprowadzić do końca ostatnią. Z perspektywy czasu widzę, że byłem wymagającym Mistrzem Gry. Wymagałem od graczy kojarzenia faktów i nie dawałem im taryfy ulgowej. Podziwiam ich, że dali radę. Gdybym prowadził ją teraz, byłbym bardziej pomocnym MG. – GreK

Jeśli dobrze pamiętam, kampanię „Inwazja Żelaznych Kłów” prowadziłem przez ok 5 lat. Sesję niestety zamknąłem z powodu odpływu graczy z forum (obecnie aktywnych tylko trzech z dobrej dziesiątki, która się przewinęła), udało mi się dojść mniej więcej do połowy. Jak to zwykle bywa, dynamiczny początek z czasem zwalniał, by pod koniec stać się już czymś nieco wymuszonym. – Sindarin

FANTASY#2 – Prolog – Południowe miasto. Nie była to sesja najdłuższa, bo trwała nieco ponad 2 miesiące, ale na miano najbardziej rozbudowanej chyba zasługuje – w końcu wzięło w niej udział 25 graczy. MG (Mira i mataichi) podzielili to na dwa wątki sesyjne („Południowe” miasto i „Północne miasto”), a w każdym z wątków były dwie drużyny. Mieliśmy zrealizować jakiś cel, a ci, którym poszłoby najlepiej (i nie zginęliby w trakcie) mieli szansę wziąć udział we właściwej wyprawie (stąd też „Prolog” w tytule sesji). Ostatecznie żadnego ciągu dalszego nie było, ale „Prolog” dograliśmy chyba do końca. Było to całkiem przyjemne – gracze byli zaangażowani, odpisy szybkie. Dobra sesja ;) – Krakov

Dosyć długo prowadziłem „Wewnętrznego Wroga”. Nie pamię-

tam ile – lata. Równie długo grałem u Campo Viejo w „Jedyny Pierścień”. Żadna nie była sesją dynamiczną w kontekście częstotliwości. – Marrrt

Sesja czy kampania? :) Bo najdłuższa sesja to pewnie obie „Wyspy Skarbow” (Zimowa i Wiosenna). Trwały bodajże po 1,5-2 lata (Neuro). Jakbym ułożył Wyspę w całość – aż 3 części (pierwsza była jeszcze na Polterze) – to by pewnie z 5-6 lat regularnego grania wyszło. Podobnie Bękarty Diabła (Neuro), ale tu zdarzały się paromiesięczne przerwy po zniknięciach Driady. Tam by wyszło ok 1,5-2 lata, jednak z powodu kolejnego zniknięcia Driady, sesja się urwała. Również Bastion (Warhammer 2-ed) rozciągnął się już kolejną część. Poprzednie trwały ok 1-1,5 roku (tak z pamięci). Teraz niedawno wznowiłem trzecią część na nowym forum. Łącznie też by pewnie wyszło z 3-4 lata grania jakby ułożyć w całość. Kultyści też już mają trzeci sezon (Warhammer 2 ed). Tu były przerwy, ale znów chyba by wyszło z 4 lata grania jakby złożyć to w całość. Ogólnie przez wiele lat udawało mi się utrzymać tempo 5+2 w 3-4 sesjach prowadzonych jednocześnie. Stąd duża ilość sesji na moim koncie. W ostatnich kilku latach tempo zwolniło jednak do ok 2-tyg. I prawie zawsze to ja czekam na odpisy graczy i przedłużam turę, bo się nie wyrobili z odpisem do końca tury, rzadziej oni na moje. Jeśli tura przekracza 3 tyg. budzi moją irytację, jeśli 4 tyg. to zaczynam myśleć o tym czy warto prowadzić taką sesję. – Pipboy79

Sesja w systemie Degenesis „Krew Twoja Błogosławiona”, którą to sesję przenosiliśmy jeszcze z portalu Kryształów Czasu, a później kontynuowaliśmy na LI. W sumie chyba ponad dwa lata, może cztery. Na początku tempo zawrotne, później niezwykle leniwe. Niestety sesja niedokończona. – Nanatar

Wymienię dwie sesje – z dwóch różnych powodów. Pierwsza sesja: nic specjalnego, realia gier GTA, po starcie z jednym graczem i jego zniknięciu trafiła do Archiwum. Po pewnym czasie stwierdziłem, że to co tam wymyśliłem (jak na 2010/2011 rok) było zbyt dobre, żeby pozwolić temu zgnieć i ponownie wystartowałem z rekrutacją i reaktywowałem sesję. Pierwotny start był w 2010 roku, niedługo później sesja trafiła do archiwum. 20 maja 2011 wznowiłem sesję, która zakończyła się 16 listopada 2011 roku. Drugą sesją jest neuroshimowe „Caligine”: start 3 lutego 2020 roku, koniec 23 lipca 2021 roku. Sesja skończyłaby się wcześniej, gdyby nie przestoje z mojej strony, które były za- uważalne. – JohnyTRS

Kiedy było szybko (po parę miechów: 3-5), była dynamika. Jak się ciągnęło (1,5 roku czy ile tam), to dynamika leżała. Ale momenty były. Życie dorosłe i codzienne zmienia preferencje i możliwości – Panicz

Na Lastinn było to „Indium city” – z tego co pamiętam to 4 sesje. Pamiętam, że w pierwszej z nich zdarzały się 3-4 kolejki jednego dnia, a nie były to jednolinijkowe posty. Potem tempo zwolniło. Ogólnie w PBF: czteroletnia kampania, gdzie przewinęło się z 20 graczy, choć podstawowy trzon (4-5 graczy) trwał od początku do końca. – Mike

Okolo półtora roku/dwa lata? To był Cyberpunk na mechanice 2020 – udawało się regularnie w ciągu tygodnia postować. Wtedy jeszcze z użytkowaniem Google Docs, żeby usprawnić wspólne sceny i dialogi. – Wilczy

Istnieje jedna kampania, którą prowadził nam Slann w świecie Legendy Korry na mechanice FAE (potem przeszliśmy

na dedykowaną mechanikę Avatara: Legendy Anga). Kampania składała się z dwóch sesji: „Księga V – Poszukiwania” i „Księga VI – Wyzwolenie”. Gdy zaczęliśmy Poszukiwania, był październik 2017. Gdy skończyliśmy „Wyzwolenie” był sierpień 2025. W sumie spędziliśmy 8 lat, rozgrywając wspólnie tę historię. Co zaś do dynamiki, to ciekawa historia. Postaci nasze zaczęły sesję osobno i... na samym początku moja postać (Aiko) pokłóciła się z postacią Guren (Daichim). Niby nic, ale Daichi do samego końca owe niefortunne spotkanie wypominał Aiko i to rzuciło się na całą perspektywę tej postaci na moją BG. Żeby było śmieszniej, Aiko była częścią organizacji wspierającej wspólne wysiłki ludzi i duchów, a Daichi jako jeden z aspektów miał (zgaduję) „uprzedzony względem duchów”. Mam wrażenie, że trzecia postać (Migmar Brilchana) musiała czasami skakać wokół wzajemnych fochów naszych BG i balansować między nimi bardzo ostrożnie. Co mnie w sumie teraz śmieszy, jak o tym myślę. – Kaworu

Na forum Bissel.pl prowadziłem w kolejnych sesjach połączonych w kampanię przez 3 lata Graczy od prostych ciurów po władców i najważniejsze postaci w krainie zwanej Ainor w... nomen omen Greyhawkowskim Bissel. – Bielon

Z perspektywy czasu – jak ocenilibyś kwestię utrzymania zaangażowania? Jak radzić sobie z tak długoterminowym zobowiązaniem u siebie i jak egzekwować je od współgraczy?

Przemiał w sesjach jest zawsze spory (choć nieprzypadkowy, często można typować tych, którzy są ryzykownymi graczami.).

Terminy i jasna komunikacja są absolutnie wymagane – ludzie muszą wiedzieć, do kiedy mają czas. 3-5 dni to optymalny termin, cokolwiek dłużej zaczyna być ryzykowne. PBF-y są trudne w przeprowadzeniu do końca, ponieważ w praktyce masz na rękach kwestię, jak przez około rok pisać fabułę i rozsądzać mechanikę. Realistycznie, niewielu ma na to czas Po trzecie: warto faworyzować graczy, którzy grają, pomimo tego, że brutalnie to brzmi. – Santorine

Nigdy nie miałem problemu z własnym zaangażowaniem się w sesję. Jeśli się na coś piszę, to jest to jakieś zobowiązanie z mojej strony. Zdarzyło mi się tylko kilka razy (dwa?), że zrezygnowałem z sesji jako gracz. Pamiętam przypadek gdy inny gracz ewidentnie stosował w sesji wiedzę, której nie miał jako postać i nie mogłem tego zaakceptować. I drugi przypadek, gdy ewidentnie sesja była prowadzona przez MG w sposób, który zupełnie mi nie odpowiadał. Co do zaangażowania graczy w sesję, to według mnie przede wszystkim ma znaczenie terminowość MG. W drugiej kolejności wciągnięcie postaci graczy w ciąg zdarzeń. Kolejka MG powinna się kończyć w takim momencie, żeby gracz miał do wykonania konkretne zadanie, żeby musiał zdecydować co jego postać zrobi. Jeśli MG robi to za postać lub zostawia koniec kolejki w takim momencie, że gracz nie ma żadnej decyzji do podjęcia, powoduje to wypalenie się graczy. Gracze powinni też czuć, że ich postaci mają realny wpływ na sesję. Że coś znaczą. – GreK

Szczerze mówiąc, to nie wiem – największy problem miałem z tym, że moi gracze znikali z forum. – Sindarin

Nie mam pojęcia. Czasem gracz znikał i nie dało się nic z tym zrobić, bo nie było z nim żadnego kontaktu. Niektórzy z kolei

wymagali szturchania co jakiś czas i wtedy dowozili kolejne posty. Z żalem przyznaję, że czasami sam byłem takim graczem, któremu MG musieli suszyć głowę. Być może jest to coś, co można ustalić na etapie rekrutacji. Tzn: czy jako gracz wymagaś bycia „pinganym”, czy sam pamiętasz, żeby odpisać w terminie? – czy jako MG jesteś z tym ok, żeby się upominać o posta. – Krakov

Nie mam na to rady. Nie porzucam sesji. W dwóch przypadkach zrezygnowałem po niedogadywaniu się z MG. Ale nigdy z „wypalenia”. Choć czasami takowe miewałem. Egzekwować się w ogóle nie da, bo efekt będzie odwrotny. – Marrrt

Regularny rytm sesji jest kluczem. U mnie przez wiele lat się to sprawdzało. To trochę jak pisanie powieści w odcinkach – czeka się na kolejną gazetę aby przeczytać co będzie dalej. Lepszy jest terminowy post dziś, niż może 20% lepszy za tydzień. Regularność wymaga samodyscypliny i od MG i BG. Dlatego regularni gracze, a zwłaszcza regularni MG, są tak wyjątkowi i cenni. To jest motor napędowy sesji. Tu robię pewne rozróżnienie na sesje docowe i niedocowe. W tych drugich pisze się post-w-post. Jak dla mnie jeden tydzień to w zupełności powinien wystarczyć na sklecenie posta „na awatar”. Jak ktoś nie ma czasu czy ochoty to powinien przemyśleć czy chce grać w tą sesję, albo w ogóle w PBF. Napisanie takiego posta zajmuje z kwadrans – jeśli ktoś przez cały tydzień nie jest w stanie poświęcić tego kwadransa na sesję, to po co gra? Inaczej jest z sesjami docowymi gdzie zwykle całość jest dłuższa. Ale tu również kluczem jest regularność. Nawet jak się robi po parę linijek na dzień przed/po pracy, to jak tura trwa tydzień, czy dwa, to naprawdę wiele idzie rozegrać podczas takiej tury. Ale jeśli ktoś na 2 ty-

godoniowa turę zajrzy i odpisze raz czy dwa to się robi duży bloker z akcją. Zwłaszcza jeśli to są BG którzy biorą udział w tej samej scenie. Dlatego sesje docowe sprzyjają sandboxom. Organizacyjnie po prostu trzeba w realu wygospodarować sobie czas na sesję. Tak samo jak na robienie zakupów, odbieranie dzieci ze szkoły czy aerobik. Jak ktoś nie może tego udźwignąć to trochę nieodpowiedzialne aby brał się za start w sesji. – Pip-boy79

Nie mam problemu z zaangażowaniem, bo przystępuje tylko do tych sesji, które mnie interesują. Czasem przeszkadza mi zintensyfikowanie pracy zarobkowej. Rada dla innych: Proszę nie blokować miejsca w nowych sesjach (piszę tu o etapie rekrutacji), jeśli ktoś nie jest pewny formatu. Spalcie swój słomiany zapal, zanim spalą was na stosie. – Nanatar

Trudno mi odpowiedzieć na to pytanie, ponieważ ja mam z tym problem i jak dotąd nie znalazłem skutecznej metody walki z tym. Granie na LI/RT to nie jest moje jedyne hobby, często inne zainteresowania przeważają. Albo zwyczajne lenistwo/prokrastynacja. – JohnyTRS

Dawać z siebie max jako MG, być uprzejmym i jak trzeba, zmieniać fabułę, aby podbić akcję. – Panicz

Chęć grania – nie ma pracownika z niewolnika. Jak brak chęci, to sesja się wysypie. – Mike

MG musi mieć dużo graczy na dzień dobry – tak żeby chociaż jeden dotrwał do końca (sesji, życia lub zaangażowania). Mogę prowadzić finalnie tylko dla jednego, więc w rzyki mam motywację i zaangażowanie graczy – nie trzymam nikogo na siłę,

to nie są zawody. Jako MG gram do końca, ewentualnie prowadzę do jakiegoś milestone'a żeby to miało sens. Jeśli MG nie potrafi utrzymać zaangażowanie graczy to pal sześc, ale swoje musi umieć i tyle, inaczej nie powinien prowadzić długiej formy. Wiadomo, każdy kiedyś zaczyna, początki są różne, ale ja dawałem od początku radę więc nie rozumiem w czym problem. – Dekline

To trudne. Z przykrością stwierdzam, że w jednej sesji sam zawałem. Mi pomaga notes, w którym wpisuję sobie rzeczy do zrobienia („jutro wieczorem - odpisać w sesji” :)). Co do współgraczy, to myślę, że pomaga klarowna i sprawna komunikacja – np. w wątku komentarzy. Ale ostatecznie zależy to też od samych graczy i tego jakimi są osobami. – Wilczy

Szczerze? Nie wiem. W całej historii mojej gry na LI bardziej grałem niż prowadziłem i jako MG ukończyłem tylko dwie sesje, obydwie pod koniec istnienia forum. Zawsze pisałem posty i oczekiwałem tego od innych, ale... śmierć PBF jest tak częsta, że w sumie do niej przywykłem i mnie ona jakoś bardzo mocno nie uderzała w pewnym momencie. – Kaworu

Jeśli sesje były ciekawe, wciągające i wymagające od Graczy ale dające również Graczom możliwości rozwoju, kreacji i kombinacji, to o ile Gracze byli na „poziomie” nie było problemu z zaangażowaniem. Jak Gracze byli kreatywni to i MG nie miał z tym problemu. Jak nie... nudziły się obie strony. – Bierlon

Analizując specyfikę formatu Play-by-Forum: jakie wskazałbyś jego największe unikalne atuty, a jakie widziałbyś fundamen-

talne ograniczenia w porównaniu do klasycznej gry przy stole?

Atuty: 1. Asynchroniczność. 2. Dobrze dla introwertyków. 3. Dobrze dla tych, co nie mają czasu. 4. Sesje PBF archiwizują się naturalnie same, tzn. tworzą archiwum, do którego można wracać. Wady: 1. Im bardziej złożona mechanika, tym trudniej to ogarnąć. 2. Zwykle sesje już i tak mają problem z frekwencją. W przypadku PBF ludzie wykruszają się jeszcze bardziej. 3. W praktyce niewielu ludzi ma cierpliwość na PBF. 4. Specyficzne środowisko, które czasami bywa toksyczne. – Santorine

Dla mnie osobiście jest to elastyczny czas pracy. Mogę usiąść do posta w tak zwanym międzyczasie. Nie muszę sobie rezerwować, tak jak to jest w przypadku sesji na żywo, bloku kilku godzin. Mam też czas na przemyślenie reakcji postaci i nie muszę reagować ad hoc. – GreK

Ograniczeniem jest na pewno trudniejsza komunikacja – nie wszystko da się przekazać w formie tekstowej, trudniej też o stworzenie więzi z graczami. Częściowa anonimowość sprawia też, że gracze są mniej chętni do kompromisów. Największym atutem jest wolne tempo, które niesamowicie ułatwia prowadzenie sesji z rozbudowaną mechaniką. Ponadto MG jest łatwiej improwizować, ma więcej czasu na przemyślenia. – Sindarin

PBF jest chyba zabawą dla ludzi, którzy lubią RPG-i ale też lubią sobie popisać. Dla mnie jego zaletą było też dużo wolniejsze tempo. Jak MG przy stole rzuca mojej postaci jakiś ciężki dylemat moralny, to ciężko mi go rozwikłać w minutę, a nie mogę nad nim medytować za długo, bo wszyscy czekają na moją deklarację. W każdym razie nie jest to dla mnie komfortowe. A w PBF? Mogę pójść na spacer i zastanowić się nad

swoim odpisem. Albo przepaść się z problemem i wrócić do niego rano, ze świeżą głową, pomysłami i ciętymi ripostami, których wczoraj jeszcze nie miałem w głowie. Pewnie, że są ograniczenia względem grania przy stole. Nie słyszymy swoich głosów, nie turlamy fizycznie kostkami. Mamy dziś masę różnych narzędzi do grania online, które pozwalają na doświadczenie dużo bliższe graniu na żywo – pozwalają chociaż by widzieć się i słyszeć. Jeśli jednak ktoś, mimo to, decyduje się w 2026 roku na PBF, to chyba znaczy, że ciągnie go do innych rzeczy. Może po prostu... pisanie jest fajne? – Krakov

Największy unikalny atut to właśnie interaktywna współgrafo-mania – można dać jej upust. Największe ograniczenie? Nie wiem. Może czas? Rozegranie spektakularnego PBF-a to minimum pół roku. – Marrrt

Jeden obrazek mówi więcej niż tysiąc słów. Czyli coś co w sesji/relacji na żywo, widzimy w czasie rzeczywistym i wiele rzeczy interpretujemy instynktownie i niewerbalnie. Z kolei w PBF (głównie w słowie pisany) wszystko trzeba opisać, więc aby przekaz miał szansę być czytelnym i zgodnym z intencją piszącego, trzeba naprodukować tych literek. Nie wszyscy jednak lubią tak pisać i czytać „łanie wody”. Wadą bywa rozgrywanie sesji w myślach. Czyli cały ciąg wydarzeń, planów, przemyśleń, które dzieją się wyłącznie w głowie postaci, ale nie przekłada się to na działania. Więc czytasz to i cokolwiek sobie pomyślisz, to bez metagry zwykle nie możesz zareagować. Meta-gra też jest dużo łatwiejsza na forum, niż przy sesjach stołowych. Bo przecież wystarczy przeczytać post żeby przypomnieć sobie co się działo w danej scenie, w której BG nie było, albo co inna postać rozważała w swojej głowie. Zdarzają się też gracze

którzy zgłaszają się do grania w gotowe scenariusze oficjalne (te od wydawcy) w przygody jakie znają i nie potrafią się powstrzymać aby nie korzystać z takiej metawiedzy. Dla mnie jest to zachowanie bardzo nie fair play. PBF jest dobre dla ludzi lubiących książki. Może nawet dla tych, którzy są niespełnionymi pisarzami. To jest okazja aby popisać sobie takie przygody trochę jak autor. Pozwala też, zwłaszcza MG, wykreować jakiś kawałek własnego, lub oficjalnego, uniwersum. To jest połączenie czytania, pisania, liczenia mechy i grania w RPG w jeden, płynny konglomerat. Bardzo stymulujący dla wyobraźni. – Pipboy79

W formacie PBF, w odróżnieniu od gry przy stole, jestem w stanie dużo bardziej rozbudować życie wewnętrzne animowanej postaci, one żyją. Jest więcej przestrzeni na zindywidualizowanie charakteru i stworzenie niepowtarzalnych kreacji. Po sesjach zawsze zostaje ślad pisany. Trudnością są szybkie akcje (strzelaniny, bijatyki, rozmowy, negocjacje – taki growy ping-pong), chyba, że ktoś lubi generować wiele krótkich trzyzdanowych postów. – Nanatar

Jak już pisałem, moje doświadczenie graniu na żywo jest minimalne (ostatnio tak jakoś w 2011 roku), trudno mi porównać. PBF to dłuższy, przemyślany tekst, na żywo to szybka decyzja. PBF to gra długotrwała, trwająca nawet rok i dłużej dla jednej sesji, to możliwość odpisywania kiedy ma się czas, o ile jest to nadal terminowe, nie trzeba dogadywać terminu sesji. W PBF nie ma podziału na sesje i przygody. Jedna przygoda to jedna sesja, w graniu na żywo w teorii przygoda to kilka powiązanych fabularnie sesji. Granie w PBF daje czas do namysłu, na żywo musisz działać już teraz, szybko, nie ma miejsca na „nie wiem co robić”. Na żywo dużą rolę odgrywa mechanika, w PBF –

narracja. – JohnnyTRS

Plusy: czasowa elastyczność i rozwinięcie pisarskie, dające większą wczutkę (czasem, czasem nie – albo po prostu inną), zaangażowanie i możliwość budowy, rozwoju i realności świata gry. Minusy: łatwość utraty zaangażowania, niekiedy brak iskry, którą na sesji na żywo łatwo wykrzesać interakcją międzyludzką nawet przy małym doświadczeniu czy nieznajomości reszty. – Panicz

Czas na myślenie co zrobić. To wada i zaleta. – Mike

Mogę pisać, kiedy mam czas i zastanowić się dokładniej, co i jak chcę zrobić. Sesja jest bardziej klimatyczna, minusem jest brak dynamiki – w przypadku dialogów lub walki, zwłaszcza gdy czeka się na jednego gracza. – Dekline

Atuty: możliwość głębszego wejścia w postać, spokojnego ubrania w słowa jej myśli i działań. Sam proces pisania posta jest też dobrym ćwiczeniem z warsztatu pisarskiego. Ograniczenia: brak spontaniczności – przy stole najbardziej lubię sytuację, gdzie gracz podejmie jakąś może nie całkiem przemyślaną decyzję, ale MG uznaje wtedy „ok, to jedziemy z tym” – pozwala to rozegrać naprawdę wyjątkowe i zapadające w pamięć wydarzenia na sesji. No i interakcja na żywo – jedzenie chipsów i śmieszkowanie :) – Wilczy

Nigdy nie miałem „klasycznej, stołowej” sesji RPG, ale... PBF-y są bardzo artystyczne językowo, pozwalają na opisanie tak uczuć, jak i historii postaci w sposób, który ciężko byłoby mi w pełni „ująć” przy pomocy tylko języka mówionego w pierwszej osobie. Myślę, że takie sesje pozwalają na immersję w postać,

którą ciężko mi sobie wyobrazić podczas klasycznego spotkania przy stole. Choć jak mówię, nie mam w tym temacie żadnych własnych doświadczeń, mogę więc gadać głupoty, za co z góry przepraszam. – Kaworu

Fundamentalnym ograniczeniem jest jednak konieczność zaangażowania się w dłuższej perspektywie czasowej. Czasami po zakończeniu sesji byłem zmęczony jak koń po orce. Ale z kolei nie było musu rezerwować konkretnego dnia, godzin wyjętych z życia, by spotkać się z wszystkimi. PBF pozwala zabawić się gdziekolwiek z dostępem do internetu. W dowolnym czasie. – Bielon

Co według Ciebie wyróżniało wybitnego Mistrza Gry w tamtym okresie? Czy pamiętasz jakieś legendarne sesje lub MG, do których ustawiały się wirtualne kolejki chętnych?

1. Konsekwencja i nie uciekanie po 1k3 postów.
2. Dobry warsztat pisarski.
3. Znajomość systemu.
4. Dobre historie. Nie pamiętam jakichś legendarnych MG – osoby często ustawiały się według systemu, który był najbardziej popularny. – Santorine

Jeśli mowa o legendarnych MG to wg mnie było przynajmniej dwóch godnych zapamiętania: Asenat – świetne pióro i styl. Udało mi się zagrać w jednej z jej sesji, już wspomnianej „Głód”. W realu: Dagmara Adwentowska – angażuje się w wydawanie opowiadań horror/fantasy/słowiańskich mitów. Sama pisze.

Armiel – mistrz scenariusza i grozy (zwany Pradawną Łysą Grozą). Układał świetne sesje, ze znakomitymi plot twistami. Do jego rekrutacji zawsze był tabun chętnych. Było zaszczytem zginąć w jego sesji. Świetnie też prowadzi sesje na żywo. Bardzo dobry warsztat i zawsze bardzo dobrze przygotowany. W realu: Arkadiusz Mielczarek. Świetny człowiek, którego miałem przyjemność poznać osobiście. Autor systemu Aphalon i cyklu Upadek. – GreK

Przed wszystkim sumienność i kończenie sesji :D. Mam na koncie przynajmniej trzy sesje jako gracz, w których MG zniknął kolejkę lub dwie przed końcem. – Sindarin

Dla mnie Armiel był takim legendarnym mistrzem gry. Miejsca na jego sesjach rozchodziły się jak ciepłe bułeczki. Miałem nadzieję, że kiedyś uda mi się u niego zagrać choć raz, ale jakoś się nie złożyło. Potem zresztą udało mi się go poznać osobiście i okazał się świetnym człowiekiem. – Krakov

Asenat. – Marrrt

Mike, Armiel i Micas. Może Buka. Zwykle MG, który działał od jakiegoś czasu na forum, miał zwolenników, którym jego styl prowadzenia sesji odpowiadał. Gracze często, jak mieli moce przerobowe i znali system, zgłaszali się do jego/jej kolejnej sesji. To też było pożywką do ewentualnego hejtu o „kółeczko wzajemnej adoracji” i podobnych oskarżeń. Mike był z naszej bandy z Poltera. Cechował się niesamowitą fantazją, rozmachem i elastycznością. Wzór do naśladowania jako przeciwieństwo railroad. Prowadził wiele marvelówek/superhero, jak również Świat Mroku. Takie kombo sprawiało, że zawsze miał chętnych na swoich rekrutach. Armiel – nasza Łysa Pradawna Groza.

Mistrz slasherów i horrorów. Jak się zapisywałeś do armielówki to wiadomo było, że tury twojego BG są policzone. Ale Armiel potrafił grać fair, miał jakieś zasady wedle których działał dany świat. Nigdy nie miałem poczucia, że oszukuje, wstawia przekosów czy chce sobie podbić ego pastwiąc się nad BG. Szkoda, że już z nami nie gra. Jeden z najlepszych MG u jakich grałem. Gracze walili do niego drzwiami i oknami do kolejnej rekruty. Często to byli powtarzający się uczestnicy poprzednich sesji (tak np. spotkałem pierwszy raz Zombi). Micas. Spec od sesji militarnych i Warhammera 40k. Miał rozmach – pieczołowicie przygotowywał tury, wrzucał mapki taktyczne, obrazki postaci „w klimatach”. No i potrafił zamieszać w garze. Jak się działa bitwa to była wielka, brutalna i bezlitosna. Dało się wyczuć tą grozę wojny. Co prawda w końcu poszedł w railroad i nasze drogi się rozeszły, ale te pierwsze sesje były naprawdę mocne i ciekawe, wciąż miło je wspomniam. Też zawsze miał pełno chętnych. Buka – niej nie grałem ani razu, ona grała kilka razy u mnie. Ale śledziłem jej rekruty i czasem sesje, zwłaszcza jak ktoś ze znajomych u niej grał. Z Buką raczej miałem nie po drodze, nadawaliśmy na innych falach. No ale miała styl prowadzenia z dużą ilością chętnych ślicznotek jaki sprawiał, że zwykle też na jej rekrutach był spory ruch. Jednym z komponentów „epickiego MG” jest to aby nie angażował się w shitstormy, bo wówczas nie jest postrzegany jako jedna ze stron konfliktu. Jeśli się zaangażuje, lub ma pecha i shitstorm wybuchnie u niego/z jego powodu, to zawsze się znajdą przeciwnicy, którzy będą mu to pamiętać. – Pipboy79

To samo co dziś: terminowość, wyobraźnia, dialog z graczami i zaangażowanie, żeby sesję doprowadzić do końca. Nie mam w tej materii wiele doświadczenia. Gram najwięcej u Kethariana.

Choć mam do niego żal za to, że zwalnia prowadzenie trwających sesji na rzecz nowo rozpoczętych. – Nanatar

Wybitny MG to taki, który doprowadza sesję do końca (pomijając sytuację gdy wysypią się gracze z powodów innych niż sesyjnych), a fabuła jest wciągająca nawet dla czytelników. Dlaczego też dla czytelników? W sesji każdy z graczy jest bohaterem, każdy gra pierwsze skrzypce, odnosi się do tych samych wydarzeń, przez co jest wiele powtórzeń. To w czasie gry nie jest problematyczne, ale z pozycji czytelnika jest to mocno widoczne. Legendarne sesje? Sesji było na tyle dużo, że nie sposób stwierdzić które były legendarne bez przeczytania WSZYSTKICH. Moja subiektywna lista to: sesje Armieła, Sekala, Micasa. Dorzuciłbym do tej listy Pipboya79 (neuroshimowa „Zimowa wyspa skarbów”). Być może do legendarnych można zaliczyć sesje Bielona (sesje Warhammera miały dużo graczy), później ta legenda niestety mocno upadła. Nie zaliczam siebie do listy legendarnych. – JohnnyTRS

Bielon. Kiedy się angażował i potrafił dojechać do końca, był świetny. Świetne pióro, wyczucie formy i narracja. Mimo jurnej wujkowatości, najlepszy MG na LI (jeśli liczymy sesje dokończone; w przeciwnym razie gorszy niż Multikonciara ;)). – Panicz

Bielon :) Znam go jeszcze z czasów Poltera, potem Bissel i dopiero przejście na Lastinn. Potrafił utrzymać uwagę graczy, czytając jego posta nie miałeś pewności co przytrafi się Twojej postaci. Bielon dawał emocje, nawet poza sesją :). Niestety potem legenda upadła, nie kończył sesji, pojawiał się sporadycznie, aż w końcu jego rekrutacje stawały się atrakcją sama w sobie :). – Mike

Stabilność do końca sesji. MG nie musiał być wybitny, ale musiał mierzyć siły na zamiary, tak by nie skończyć z palcem w nocniku.
– Dekline

Zaangażowanie, regularność i pracowitość – prowadzenie sesji na forum to ogrom włożonej pracy. Widziałem, że byli bardziej „popularni” MG, ale starałem się nie patrzeć na to, kto prowadzi, a w jaki system i co napisał w poście rekrutacyjnym – często udawało się już po tym wyłapać jakie ma podejście do grania. – Wilczy

Tak, nawet dwóch – wspomnianych Bukę i Kabasza. Obydwoje MG mieli warsztat literacki, potrafili trzymać i dozować napięcie w swoich sesjach i byli absolutnie cudowni w prowadzeniu swoich sesji. Jestem tak bardzo wdzięczny losowi, że mogłem z nimi zagrać i ukończyć u nich sesje! – Kaworu

Systematyczność i kreatywność. Myślę, że Slann (o ile nie myłę ksywki) ale było takich kilku MG, których z radością poczytałbym dalej. – Bielon

PBF-y z natury cierpią na słomiany zapal i znikanie graczy bez słowa. Jak społeczność Lastinn radziła sobie z tym zjawiskiem i jak Ty reagowałeś, gdy kluczowy gracz nagle przestał odpisywać?

Jako coś, co po prostu się zdarza i co można przewidzieć. W przypadku malejącego zainteresowania, warto po prostu okroić sesję lub też robić kolejne rekrutacje. – Santorine

Mam wrażenie, że w początkowych etapach to znikanie było

rzadsze i z reguły związane z jakimś niezbyt miłym wydarzeniem w realu. Później niestety zrobiło się częstsze. Jako MG przejmowałem taką postać i albo ją uśmiercałem, wysyłałem gdzieś bądź zmieniałem w NPCa. – GreK

Społeczność jako taka nie miała na to metody. Ja zwykle próbowałem kontaktu znanymi kanałami i chciałem chociaż poznać powód zniknięcia. Zawsze to była dla mnie duża uciążliwość. – Sindarin.

Nie pamiętam, prawdę mówiąc... Faktem jest, że jak rozmawiałem o PBF-ach z kimś spoza LI, to często słyszałem opinie typu „próbowałem, strasznie wolno to idzie i zwykle umiera po trzech tygodniach”. I owszem, zdarzały się takie sytuacje, ale częściej doświadczałem sesji, które trwały dłużej i graczy, którzy „dowozili”. Może po prostu miałem szczęście, a może nie grałem dostatecznie dużo by mnie to bardziej dotknęło. Chyba w pierwszej sesji, którą prowadziłem jedna osoba przestała odpisywać krótko po starcie i po prostu zastąpił ją ktoś inny. – Krakov

Społeczność różnie sobie radziła. Ja nie miałem z tym większych problemów. Chyba instynktownie szukałem towarzystwa „pewniejszych” współgraczy i MG. – Marrrt

Igrzyska muszą trwać. Ja też miałem ciągły problem ze znikającymi graczami. Zwykle dawałem turę czy dwie, pisałem w komentarzach czy na PW. Co w realu zwykle trwało miesiąc czy dwa (zależy w jakim okresie, tempie). I przy braku kontaktu oficjalnie uznawałem to za rezygnację z sesji. Nie mówię tutaj o sytuacjach gdy gracz oficjalnie rezygnował u mnie z grania. Doświadczenie mi mówi, że znikający gracze są najczęściej niereformowalni. Czyli nawet jak po dwóch tygodniach czy

miesiącach nagle wrócą, to może przeproszą, może nie, może dadzą jakieś wyjaśnienie czemu ich nie było, może nie. Ale najczęściej schemat się znów powtarza. Szkoda, zwłaszcza jak się trafi barwny gracz z którym dobrze się pisze. Wtedy ręka nieco drży przed podziękowaniem. Zabójcze jest to w solówkach. Bo po prostu solówka zdycha bez gracza po drugiej stronie. Nie ma graczy niezastąpionych. Lepiej jest podziękować za dalszą grę znikającej hrabinie i zostać z graczami co piszą mniej, ale regularnie, niż wiecznie czekać na post który niekoniecznie nadejdzie. No chyba, że to solówka no to jw. – Pipboy79

Grałem dalej. Ludzie znikają z różnych powodów. Mogą się za tym kryć poważne sprawy, a może to być tylko słomiany zapal właśnie. Nie moja sprawa ich oceniać. Bardzo często zdarzało się, że to moje posty widniały jako ostatnie w porzuconych sesjach. – Nanatar

To ja jestem tym graczem i MG, który znikał lub miał dłuższe przerwy. Słomiany zapal? Graczom trudno zaradzić, rekrutacje mają narzucone terminy. Dla MG to najlepiej odczekać, spisać pomysł i odstawić. Może i na rok. Ja na przykład mam wiele pomysłów spisanych i wiem, że żaden z nich nie wytrzyma ciężaru sesji. Nagły zapal należy przeczekać. To tak jak w żartobliwych przykazaniach człowieka szczęśliwego: Kiedy ogarnia cię ochota do pracy – usiądź w fotelu i poczekaj, aż ci przejdzie [śmiech]. Jestem chyba ostatnim który ma prawo się wypowiadać w tym temacie. Jak znikał MG, komunikacja trafiała w próżnię, to w pewnym momencie Obsługa litowała się na taką sesję-sierotką i przesuwała ją do Archiwum. Jak znikał gracz, to albo się jego postać i jego wątek (jeżeli był) ignorowało, albo z postaci robił się NPC i wszystko szło do przodu.

Tak długo, jak nadal byli gracze chcący grać – sam zostałem w pewnym momencie ostatnim graczem w sesji i stwierdziłem że sesja jako wymuszona solówka nie ma sensu (Sesja „Góra Szep-tów”, system Afterbomb Madness). Z perspektywy czasu nie jestem pewien, czy to była dobra decyzja. – JohnyTRS

Niewiele robiłem poza irygacją, acz pomysł notek reputacyjnych (jeśli pod okiem moderacji) uważam za dobry drogowskaz dla innych. – Panicz

Albo kluczową postacią zostawał pewny gracz, albo nie było kluczowych postaci. W pewnym momencie zacząłem dzielić graczy na pierwszo- i drugoplanowych. Pierwszoplanowy gracz miał obowiązek postawiania zgodnie z harmonogramem, drugo-planowy miał luz. Przejście z jednej do drugiej grupy wymagało deklaracji gracza bądź nieregularnego postowania. – Mike

Oj ból zawsze był. Nie radzili sobie, moim zdaniem za bardzo przeżywali. U mnie to prosto: pianino na głowę i show must go on. Jeśli ktoś przez dwa tygodnie nie ma czasu napisać słowa to jego problem, nie mam czasu i ochoty się tym zajmować. – Dekline

Czułem żal, ale niestety obawiam się, że to nieodzowna część gry na forum. Zazwyczaj pozwalałem MG ogarniać sprawę (tj. próby kontaktowania się z graczem). Sam starałem się nie irytować i próbowałem zrozumieć, że różnie w życiu bywa. Trochę pomogła mi to zrozumieć sytuacja, w której nieco irytowałem się na współgracza, który nie odpisywał... po czym dostałem przykrą wiadomość od administracji forum, że nie odpisywał, ponieważ zmarł. To trochę daje perspektywę. – Wilczy

W moich sesjach nie było kluczowych graczy. Nieusprawiedliwiona nieobecność na kilku kolejkach powodowała anihilację postaci :). Uzasadniona pozwalała taką postać NPCować przez jakiś czas, ale też nie w nieskończoność. Na Lastinn niestety ja byłem z uwagi na wspomniane wyżej „spory” tak zniechęcony, że bywałem z kolei znikającym MG. – Bielon

Czy z perspektywy weterana zauważasz różnicę w podejściu do gry RPG między „starą gwardią” z czasów świetności Lastinn, a nowymi graczami, którzy dopiero teraz odkrywają urok PBF?

Takie mam wrażenie, że kiedyś („za Bielona”) to się grało ;) Pewnie został jakiś sentyment i skrzywione wspomnienie tamtych, dawnych czasów. Pewnie grałem w ograniczonej grupie osób, która mi odpowiadała stylem i jakością. Pewnie omijałem osoby preferujące inny, szybszy styl grania. Faktem jest, że w pewnym, schyłkowym okresie LI, ciężko było znaleźć MG, który mi odpowiadał. Nowych sesji było też jak na lekarstwo. – GreK

Nowi gracze mają znacznie więcej chęci do nauki i poznawania nowych systemów, ale znacznie częściej odpadają z sesji. Wydaje mi się też, że są mniej wymagający w kontekście prowadzenia przez MG. – Sindarin

Tak. Z niekorzyścią dla tych nowych. Ale jestem stary dziad i mi wolno :D. – Marrrt

Za czasów weteranów byłem świeżynką, która nie była we wszystko zaangażowana. Optyczną różnicą na pewno jest stosowanie

obecnie (powiedzmy w późniejszych latach LI i teraz na RT) mocniejszego formatowania tekstu, nieograniczającego się tylko do pogrubiania i pochylania tekstu. Tu dochodzi justowanie, ujednolicony styl awatarów, graficzne „przerywniki” między akapitami/częściami postów. Istnieje obecnie mocniejszy nacisk na oprawę graficzną, na RT dużą rolę odgrywają generowane przez AI grafiki, co musiało się stać – obecnie wiele szybciej jest wygenerować awatar postaci, niż znaleźć cokolwiek nadającego się w Internecie (co też zauważyłem, od kilku lat wyniki wyszukiwań są coraz gorsze). – JohnyTRS

Cieężko jednoznacznie ocenić, kto dziś jest „nowy”. Ogólny wzorzec z BHP sesji (novum od kilku lat) pewnie na plus, choć raczej nie używałem dotąd. – Panicz

Nie lubię takich podziałów – trudno powiedzieć. Pewnie czytając posty da się zauważyć, czy ktoś jest bardziej „wyrobiony” w PBF, czy dopiero zaczyna. Myślę, że ta różnica jest w podejściu do regularności tj. bardziej doświadczony gracz wie już na jakie zobowiązanie się pisze, zapisując się na sesję. – Wilczy

Narzędzia

Wspomniałem o wykorzystaniu Dokumentów Google. Jest to standard wspomagający prowadzenie sesji RPG. Zazwyczaj jako sesję wymagającą użycia tej technologii rozumie się wspólne, jednocześnie pisanie. Jest to narzędzie bardzo pomocne przy scenach grupowych, pisaniu dialogów oraz rozgrywaniu walk – wraz z pomocą innych, zewnętrznych narzędzi, jak różnego rodzaju stron do generowania rzutów kości oraz interaktywnych map. Dokumenty Google używane też są jako miejsce wymiany materiałów, skrótów wydarzeń i jako przechowania kart postaci, ale to dość standardowe rozwiązanie które nikogo obecnie nie dziwi. Szybkie zadomowanie się Dokumentów Google w PBF jest o tyle ciekawe, że środowisko PBF potrafi przejawiać pewnego rodzaju konserwatyzm technologiczny. Discord obecnie jest wiodącą formą szybkiej komunikacji, ale wciąż są ludzie grający w PBF z którymi najłatwiej skontaktować się poprzez Gadu-Gadu (tak, ta platforma wciąż żyje).

Współcześnie coraz częściej stosowanym dodatkowym narzędziem jest AI, a konkretnie jego odnoga w postaci generatorów obrazów. Gracze PBF od zawsze lubią ozdabiać swe posty poglądowymi obrazami oraz znajdować ilustracje do swych postaci, stojąc przed problemem pogodzenia własnej wizji danej istoty lub miejsca a dostępnymi ilustracjami. AI potrafi zmniejszyć ten problem, pozwalając na generację obrazów stricte pod nasze potrzeby. Z tego co widzę, najlepiej radzi sobie, gdy ilustracje mają być z założenia traktowane

z dystansem, nie całkiem na poważnie lub stanowić element komiczny.

Jakich zewnętrznych „partyzanckich” narzędzi używaliście do usprawnienia gry (np. wspólne pisanie dialogów w Google Docs, zewnętrzne generatory rzutów kośćmi, organizacja w arkuszach kalkulacyjnych)?

Google Docs, Orokos i Foundry VTT, bez którego nie wyobrażam sobie dzisiaj poprowadzenia sesji. – Santorine

Google Docs’y były używane bardzo często. Lubię to narzędzie, gdy do odegrania jest scena między dwiema, co najwyżej postaciami. Przy większej ilości graczy robi się bałagan. Pod koniec LI był w użyciu też Discord, ale nie było to nigdy moje ulubione narzędzie. Do turlania różne zewnętrzne generatory kości, ale również narzędzie wbudowane w LI. Było dość toporne, bo gdy zrobiło się coś nie w tej kolejności co trzeba, to nie można było „dorobić” rzutu kością. – GreK

Gdocki do dialogów i walk, Google Sheets do spisów ekwipunku, dicerollery, Myth-Weavers do kart postaci, próbowaliśmy też używać Roll20 do map w walkach i rzutów. – Sindarin

Głównie Google Docs, więcej grzechów nie pamiętam. – Krakov

Google Docs. – Marrrt

Google Doc – do pisania wspólnych scenek. Zwłaszcza w sesjach „docwych”, czyli gdy to domyślna forma pisania. Jak się trafi barwny gracz z lekkim piórem, to powstają wówczas najciekawsze i najbardziej rozbudowane sesje. Ale wymaga to regularnego pisania od obu stron. A nie każdy to lubi. W GD zwykle robię też ściągę sesji z miejscami i postaciami jakie przewinęły

się przez sesję. Excel – Używam do prywatnych zapisków MG, robienia kalendarzy sesji, KP, BG i BN, i wszelkich form gdzie przydają się tabelki. To pomaga mi ogarnąć zaplecze sesji. Bo mam za słabą pamięć aby pamiętać kiedy działo się zdarzenie X. A zapiski mówią mi, że to było w T 14, co w realu było pół roku temu. Orokos –i inne generatory rzutów kostek. Po to aby móc wkleić link do rzutu. Nie zawsze to robię, często pozwalam graczom rzucić za swoją postać (oni zwykle też wklejają rzuty), ale prawie zawsze korzystam z jakiś generatorów. Komunikatory – Czyli GG czy Discord. Przydają się zwłaszcza jak się z kimś więcej gra, albo to stara znajomość. Pozwala też na wyniesienie znajomości poza sesję. I komunikować się w razie awarii neta czy forum. Imgur – do wklejania obrazków w posty. – Pipboy79

Zdarały się dialogi w Docu i zawsze jest jakaś zewnętrzna kostnica, ale nie jestem do nich przywiązany. – Nanatar

Tak (wszystkie powyższe), choć nie zawsze jednocześnie. W jednej sesji była nawet własna Wiki. Tym właśnie charakteryzowały się późniejsze sesje, że MG kładli mocny nacisk na oprawę graficzną i formatowanie wykraczające poza zwykłe pogrubianie i pochylanie tekstu. Osobiście do tej listy dopisałbym google maps, z których korzystałem jako MG (sesje we mniej więcej współczesności, realny świat). Jest to i wada i zaleta. – JohnnyTRS

Google Docs, ale nie lubię tego. – Panicz

Wszystkich wymienionych w nawiasach. Plus narzędzie do prezentacji z Google Docs. Łatwo tam było aktualizować ręcznie rysowana mapkę. – Mike

Google Drive i Discord do dialogi, kostnica. – Dekline

Swego czasu Google Docs i ostatno Rolz (chatroomy do rzucania kośćmi). – Wilczy

Często zdarzały się wspólne pliki na Google Docs, a także rozgrywanie dialogów na GG przed tym narzędziem. Stosowało się także rzuty na Kostnicy.eu, gdy ta strona jeszcze funkcjonowała. Teraz zastępuje ją dice roller na Google'u. – Kaworu

Raczej żadnych. To była zabawa opowieścią, narracją. A Lastinn dawało wszystkie potrzebne do tego narzędzia. – Bielon

Strona techniczna

Blisko narzędzi stoi strona techniczna platform PBF, ale nie będę tutaj omawiał całości zjawiska, wspomnę jedynie o Lastinn. Dla porządku wspomnę, że typowym rozwiązaniem forum PBF, gdzie grało się w jeden system, jeśli już jakieś dodatkowe rozwiązanie było obecne, to był to wbudowany w silnik forum formularz karty postaci. Coś, co na Lastinn również istniało, ale nigdy nie zdobyło większej popularności – szablony kart postaci do różnych systemów były nieidealne, dostęp do nich trudny, brakowało również aktualizacji pod nowe systemy. Sporadycznie ludzie wykorzystywali notatki w sesjach. Podobnie wbudowane narzędzie do rzutów kośćmi ustępowało popularnością względem zewnętrznych generatorów.

Dość charakterystyczną cechą Lastinn był tak zwany panel sesji. Pod tą nazwą kryła się funkcjonalność dodawania graczy i Mistrza Gry do sesji, co pozwalało wyświetlać listę sesji w profilu użytkownika, a także wpisywać imiona postaci oraz nadpisywać avatar użytkownika.

Ta prosta funkcjonalność budowała przyjemną dla oka warstwę wizualną, gdyż w każdej sesji posty użytkowników wyświetlały avatary ich konkretnych postaci oraz podpisywały je jej imieniem.

Lastinn posiadało również system notatek o użytkownikach. Każdy mógł napisać notatkę o innym graczku, widoczną w profilu opisywanej osoby – dając w ten sposób wyraz uczuciom ze wspólnej gry, polecając lub odradzając granie z poszczególnymi osobami. Jak nietrudno się domyślić – tego typu system potrafił generować

Sesje w których użytkownik uczestniczył jako mistrz gry	Sesje w których użytkownik uczestniczył jako gracz
[CP2077] Syreni Śpiew Neonów [21+] [WFRP 4ed] Złoto Gór Szarych [TR] Pierścien Sonaresu [18+] [WFRP 2ed] Czarna Kolebka [TES] Piedzi Czerwonych Płasków [DEG] Ogród Czarnego Lwa [18+] [Alien RPG] Krzyk Pustki 18+ [WFRP 2ed] Dzieci Ułryka [18+] [CP2020] Pacifica Bank [18+] [ABM 1.0] Góra Szeptów [+18]	Kult - Boiled Angel - Apokryf Pierwszy - Firestarter Traveller - Space smugglers [WFRP 2ed.][Warsztaty] Przednówek [Warsztaty Cyberpunk RED] Pieskie Życie [+18] Bastion 2520 - Przez górskie ostępy [Zew Chulhu] Papierkowa Robota [NS HgPbFe] Sruby, kły i gwoździe [Kryształy Czasu] - Gnojówka Kryształy Czasu - Sprawki w Orkusie Wschodnim I 18+ [Neruoshima 1.5] Iluzja Neonów [NS 1.5 HgPb] Caligine [V:M] - Kielce after Midnight (18+) [Warsztaty RT] Per Aspera ad Astra [Neuroshima] Ballada o lekkim zabarwieniu uranowym - SESJA ZAWIESZONA
Wyświetl wszystkie	Wyświetl wszystkie

Informacje o rozegranych sesjach w profilu użytkownika

ODPOWIEDZ

Strona 1 z 8 1 2 3 > Ostatni »

Narzędzia wątku Przeszukaj ten wątek Wygląd

Lista mistrzów gry





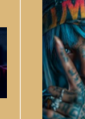



Fikserka z Watson (Ketharian)

Lista graczy








MIFI (Gladin) Raze Switch More (Grek) Hartley Mack Mackinaw (JohnnyTRS) Shawn Frog Camara (Marrt) Artemida Brazil Torquemada (Nanatar) Houston Dingo Dawn (Wilczy)

24-10-2025, 16:37 #1

Fikserka z Watson (Ketharian)

Dział Postapokalipsa



Reputacja: 1

Poziom Ostrzeżenia: (0%)

[CP2077] Syreni Śpiew Neonów [21+]

CYBERPUNK 2077

SYRENI ŚPIEW NEONÓW



Panel sesji

54

i amplifikować konflikty pomiędzy użytkownikami. Podobnie system reputacji – dodawania pozytywnego lub negatywnego feedbacku wraz z krótkim komentarzem, widocznym tylko dla zainteresowanego, mimo iż był ogólnie lubiany, potrafił przysporzyć sporo zamieszania. Lastinn cechowało się bogatym edytorem postów, opartym na mocno rozszerzonym BBCode. Gracze chętnie korzystali z opcji bogatego formatowania postów wraz z zamieszczeniem grafik. Dawniej chętnie wykorzystywano też wbudowany odtwarzacz muzyki z YouTube – wystarczyło podać w tagach BBCode link, aby na początku posta dać łatwą opcję odtwarzania podkładu muzycznego. Z biegiem lat stosowano tego typu zabieg z mniejszą częstotliwością. Przechodząc do samego rdzenia technicznego Lastinn, nie chcę zanudzać nadmiernymi detalami. Z obowiązku wspomnę tylko, że forum działało na wersji silnika vBulletin, a mianowicie 3.6.5. W przeciwieństwie do wielu forów, Lastinn działało na płatnym, komercyjnym silniku. Niestety nie spełniał on wielu współczesnych wymagań – na przykład nie oferował jakiegokolwiek sensownej wersji mobilnej czy bardziej dynamicznych powiadomień ze strony. Pergaminowy styl forum też przypominał swoją estetyką dawne czasy. Wiele osób, w tym ja, miało doń duży sentyment, jednak z biegiem lat stał się on ciężarem zniechęcającym nowych użytkowników. O takich rzeczach, jak brak ciemnego motywu, nie będę wspominać. Lastinn nie otrzymywało technicznych aktualizacji silnika ani poprawek bezpieczeństwa. Na stronie głównej i opisie w Google, wciąż straszyły pozostałości po dawnych projektach i pomysłach właściciela. Cykliczne błędy bazy danych były smutną codziennością. Forum też nigdy nie otrzymało wsparcia szyfrowanych połączeń (https), co zaczęło negatywnie wpływać na pozycjonowanie forum oraz dostępność – kolejne wersje przeglądarek internetowych coraz mniej bezobsługowo wpuszczały swoich użytkowników na niezaabezpieczoną stronę. Lastinn pod względem technicznym było forum prawie porzuconym...

Jak oceniasz ewolucję infrastruktury technicznej Lastinn? Jak ówczesne rozwiązania technologiczne i interfejs wpływały na komfort prowadzenia narracji na przestrzeni lat?

1. Usprawnienia wprowadzane przez Sola były OK na podstawowym poziomie, ale wiele rozwiązań z czasem po prostu przestało działać.
2. Najlepszy oczywiście był panel sesji – czyli interfejs, który identyfikował gracza jako postać, dodawał jego avatar, etc. w skrócie – personalizacja.
3. Notatki graczy były obosiecznym mieczem – dobrze, że podkreślały zaangażowanie i sukcesy MG, ale często służyły jako niepotrzebne narzędzie do pogryzania i rozładowywania frustracji na MG. Poza tym powiedziałbym, że same rozwiązania nie były aż tak dużym aktem geniuszu i z czasem zostały porzucone. Raczej była to radosna twórczość web developera. Nie przypominam sobie, żeby ktokolwiek korzystał z szablonów D&D i całej mechaniki, która była w panelu sesji. – Santorine

Sam interfejs Lastinn mi nie przeszkadzał i nic mi w nim nie brakowało. Może ze względu na to, że nie szukałem innych platform i nie miałem porównania. Niektóre rozwiązania były toporne, ale inne za to były bardzo fajne (np. avatary postaci przy sesji). Teraz, widząc, jak rozwinął się Rolltelling, trudno by mi było przeskoczyć do topornego interfejsu Lastinn. To, co mi zaczęło przeszkadzać pod koniec życia LI, to „pady” strony, która musiała być reanimowana przez kogoś, do kogo nie było dostępu i nie wiadomo było czy ta reanimacja nastąpi. W końcu nie nastąpiła. – GreK

Ewolucje? Odkąd jestem na forum jedyną techniczną nowinką były najazdy botów :D. – Sindarin

Wydaje mi się, że były wystarczające. Może nawet forum oferowało technicznie więcej, niż przeciętna sesja potrzebowała. Jasne, panele sesji były spoko, możliwość rzucania wirtualnymi kośćmi. Ale już z kart postaci, z możliwości zapisywania w nich ekwipunku itp. praktycznie nie korzystaliśmy (przynajmniej w sesjach, w których brałem udział). Nie pamiętam też sytuacji, żeby bardzo brakowało nam jakiegoś rozwiązania czysto technicznego. Niemniej to było dość dawno, mogło mi wylecieć z głowy. Mogło to też wynikać z tego, że byliśmy wszyscy pogodzeni z tym, że nie mamy możliwości wprowadzania żadnych ulepszeń, więc nie ma co marudzić ;). – Krakov

Mam niewielkie wymagania. LI wszystkie w zasadzie spełniało.
– Marrrt

Panel sesyjny był fajny, lubilem go. Poza tym forum jak forum. Przez tyle lat po prostu przyzwyczailem się do niego. Ani mnie grzeje, ani ziębi. Chociaż te powtarzające się awarie, sugerowały równie pochyłą, a wieczna nieobecność Sola była irytująca. Ale ja osobiście nie zajmowałem się tymi awariami i techniczną obsługą, nie mam takich umiejętności, więc nie jestem w stanie ocenić tego od zplecza. Mówię jako zwykły użytkownik. Ale od tych co się bardziej na tym znali, słyszałem, że silnik forum był przestarzały i to równia pochyła. Nowe forum wizualnie wydaje mi się ciekawsze. – Pipboy79

Kiedy dołączyłem to już trąciło myszką – chociaż skórka była ładna. Kiedy tylko pojawiły się pierwsze głosy o migracji byłem jej zagorzałym zwolennikiem. Jak widać po ilości

userów na obecnym portalu, miałem rację. Pokładanie zaufania w nieobecnym założycielu pachniało sektą. – Nanatar

Na początku było tylko forum. Gdy dołączyłem w 2009 roku, istniał już panel sesji i wszystko z nim związane. Potem nie było już żadnej technicznej ewolucji, http bez „s” na zawsze, a Solinarius – „Wielki Przedwieczny” forum był nieosiągalny, komunikacja z nim była jednostronna. Bardzo dobrze wspominał szatę graficzną forum. Nadal wolę kwadratowe/prostokątne awatary. Okrągłe awatary to ZŁO. – JohnnyTRS

Nie odnotowałem znacznej ewolucji, choć wiem, że dodawano istotne rzeczy jeszcze za bytności Sola. Technicznie jednak forum było dla mnie wygodne i przyjemne. Wiele mogło być kwestią przyzwyczajenia przez te ponad 15 lat, ale było całkiem git mimo braków ;). – Panicz

Przyznam, że jestem laikiem w temacie architektury sieciowej, więc... Lastinn ewoluowało? Jeśli tak, to ja sam nie widziałem tych zmian – wydaje mi się, że panel sesji nie zmienił się jakoś szczególnie przez dekadę, albo więcej. Rozwiązania były specyficzne – ale jak już się je zrozumiało, to było z górki. – Wilczy

Bardzo mi się podobał silnik forum – z customowymi awatarkami, imieniem postaci itp. Na innych forach nigdy nic takiego nie było i na pewno pozwalało to na większe skupienie się na opowiadanej historii... i po prostu estetycznie wyglądało, co tu dużo mówić. Z czasem zacząłem oczekiwać podobnych rozwiązań na innych forach i ich brak mocno mi doskwierał, będąc szczerym. – Kaworu

Doskonale rozwijane pod tym względem forum i, jak powiedzi-

ałem wcześniej, dające w końcowym stadium świetne narzędzia.

– Bielon

Społeczność

Wspomniałem o częściowym porzuceniu Lastinn, ale przez kogo? Kto jest ojcem tego przedsięwzięcia? Lastinn zostało założone przez Solinariusa w roku 2004. Skłamałbym, gdybym powiedział, że od początku miał daleko sięgające plany co do forum – bo nie wiem czy istniały one od początku. Jednak jakieś plany istniały, a nawet zastosowania. Lastinn służyło jego właścicielowi jako dźwignia w pozycjonowaniu w wyszukiwarkach jego innych projektów. Dodatkowo przez pewien czas istniała opcja podłączenia do forum własnych reklam programu Google AdSense (nie wiem czy wtedy już łamała jego regulamin). Smutną pozostałością po tym był opis na Google do końca istnienia Lastinn (a przynajmniej do momentu gdy Google nie zaczął używać opisów generowanych przez AI) w postaci fragmentu „zarabiam na graniu w RPG”. Lastinn było porzuconym dzieckiem. Ostatni post Solinariusa na forum pochodził z roku 2021 w części ukrytej, ale przedostatni był z 2012. Trzeba jednak oddać, iż właściciel Lastinn przez cały czas jego trwania opłacał domenę oraz serwer na którym działało forum, przez co brak zaangażowania nie jest tak jednoznaczny – wszak angażował się w forum przez te wszystkie lata finansowo. Niestety, nic poza tym. Aby zobrazować porzucenie Lastinn, uprawnienia administracyjne forum (tylko w zakresie panelu administratora w ramach silnika forum, bez dostępu do serwera) posiadały trzy osoby, z czego dwie od wielu lat na forum nie zaglądały. Jedyny Administrator nie mógł odebrać

im uprawnień ani wyczyścić listy administratorów. Bezkrólewie spowodowało, że struktura zarządzania forum była na Lastinn dość kłopotliwa. Ostatni z aktywnych administratorów, czyli Kerm, został obdarowany trochę niechcianym obowiązkiem. Widać było, iż nie chce zajmować się forum, bardzo chętnie scedował swoje obowiązki na innych, a jednocześnie nie mógł porzucić stołka, gdyż tylko on miał dostęp do opcji pozwalających chociażby dodać nowych moderatorów czy zmodyfikować działły forum. Grono osób zajmujących się Lastinn nazywano Obsługą, w której skład wchodził: Kerm jako administrator, moderatorzy pełniący de facto rolę administratorów – zajmując się społecznością i nierzadko mając główny głos w sprawach forum), oraz opiekunowie działów – również mający technicznie uprawnienia moderatorskie, ale zwykle ograniczone do konkretnego działu sesji i dyskusji. Z perspektywy czasu to cud, że forum było w stanie funkcjonować w takim stanie, a nawet posiadać dość dużą społeczność. Oczywiście, jak w każdej dużej grupie ludzi, zdarzały się konflikty, skrajne różnice zdań, tworzenie grup interesów... Ale to jest naturalne, tak samo jak istnienie w miarę stałych ekip grających, chociaż zwykle przy okazji rekrutacji otwartych na nowe twarze. Mające dwie dekady forum, będąc u swego schyłku, siłą rzeczy gromadziło głównie starszą społeczność – typowy wiek aktywnego użytkownika wynosił ponad trzy dekady, a nierzadko już cztery. Problem z napływem młodej krwi do forum był zauważalny, ale prawda była też taka, że przy bezkrólewiu i stanie technicznym Lastinn, trudno było z czystym sumieniem zapraszać nań nowych ludzi wobec niewiadomej przyszłości. Wiek użytkowników też nie pomagał – wielu z nas miało na forum konta dłużej niż nowi uczestnicy żyją. Jeśli chodzi o zainteresowania, warto nadmienić o dwóch użytkownikach wywodzących się Lastinn, a teraz Rolltelling, którzy zajmują się pisarstwem: Igor Kaleta wydał już jedną książkę i jest w trakcie prac nad drugą, a książka Michała Zientka będzie mieć premierę na początku lipca 2026. Z tego miejsca nie tylko zachęcam do zainteresowania się, ale też podaję to jako

przykład pewnej zbieżności zainteresowań grania w RPG w formie PBF, czyli jednak dominująco pisemnej, i pasji do pisania.

Gdybyś miał dokonać historycznej periodyzacji, jak z Twojej perspektywy kształtował się klimat i specyfika Lastinn w okresie do 2015 roku?

W moich wspomnieniach początków Lastinn było dużo ambitnych sesji, ambitnego pisania i ciężko było się do jakiegokolwiek sesji dostać, bo i gracze dopisywali. Z reguły było kilka zgłoszeń na jedno miejsce. Ambitne, w moim rozumieniu to takie, gdzie dużą wagę przykładano się do jakości postów. Były obszerne. Napisane poprawnie. I była aspiracja, żeby przedstawiały sobą coś, co się przyjemnie czyta. W moim mniemaniu, choć pewnie się mylę i mam skrzywiony obraz tamtego czasu, każdy się starał dopracowywać swój warsztat, żeby pisać coraz lepiej. Byli MG szanowani, którzy prezentowali jakość z najwyższej półki. Byli też gracze, którzy zawsze znajdowali miejsce u takich MG. Wygrywali karty konkursów. – GreK

Od połowy lat dwutysięcznych panowało zachłyśnięcie możliwością łączenia pasji „grafomańskich” z grą. Do tego dołączał aspekt społeczny na wielkim forum z bardzo różnymi ludźmi. W moim odczuciu rosło to mniej więcej właśnie do 2015 roku. Jeśli były jakieś kamienie milowe to ciężko je sprecyzować. – Marrrt

Ja początkowo na LI głównie grałem jako BG, prowadziłem dość niewiele. 2015 to był może mój pierwszy, albo drugi rok na LI. Zapewne wciąż grałem głównie z moją starą ekipą z Poltera (Mike, Ebran, PPPP). Sporo grałem też u Łysej Pradawnej Grozy (Armiel), głównie horrory-surwiwale. Tak z pamięci, to ok

pół tuzina razy, gdzie chyba tylko raz udało mi się doprowadzić postać do końca (a i tak była po opętaniu przez demona). Wciąż misiowałem raczej niewiele, bardziej byłem graczem, niż MG. – Pipboy79

Na początku byłem świeżynką – pierwsze sesje to raczej storyteillingowe, autorskie pomysły, które niestety zawsze dość szybko się kończyły. Dla mnie to też był czas przeglądania niektórych archiwalnych sesji (nadal pamiętam cyberpunkową „Butelki z benzyną i kamienie”, gdzie Mistrzem Gry był Kitsune – sesja tak stara, że jeszcze nie miała panelu sesji. Z tych lat 2009-2012 (od końca 2012 miałem dłuższą przerwę od forum) pamiętam spektakularną awarię forum, głośne odejścia i kłótnie o możliwość skasowania treści przez odchodzącego użytkownika. Wtedy też nastąpiła migracja użytkowników z forum Bissel na LI. I było na pewno jedno głośne odejście z forum, gdzie użytkownik w ramach odejścia chciał kasować całe sesje (albo tylko wszystkie swoje posty? Nie jestem pewien). – JohnyTRS

Do któregoś momentu – 2012 (?), moderacja była spięta i małostkowa, a ludzie dość zamknięci na inne narracje, podejścia i zewnętrznych userów. Potem zaczęło się to stabilizować – in plus, choć kosztem aktywności obsługi (więcej tlenu, mniej działania). W tym czasie zacząłem też sam prowadzić na LI (chyba, albo wcześniej) i to też była okazja poznać różne osoby. – Panicz

Chyba trochę kameralnie, ale raczej tworząc wspierającą się społeczność. Wydaje mi się, że była to mniej więcej stała grupa, która udzielała się na forum. Kojarzę, że zdarzały się tarcia między użytkownikami, ale wydawały się raczej sporadyczne. – Wilczy

Hm... to bardzo dobre pytanie. Osobiście uważam (pewnie jestem biased), że „stare” sesje na LI były znacznie lepsze – mówię tutaj o mutantach z superzdolnościami w sesjach Kabasza i Ciemności Buki. Po tych sesjach bardzo długo nie mogłem znaleźć sobie miejsca na forum i byłem przekonany, że „najlepsze czasu już dawno są za nami”. Trwały wtedy najklasyczniejsze sesje, których ukończenie sprawiło mi największą radość (a także te, w których tworzyłem najbardziej oryginalne/dziwne postaci). Myślę, że w tamtych czasach liczył się dla mnie bardziej system i historia, którą wymyślił sobie MG i jego osobista marka, a mniej moja relacja z danym MG (choć oczywiście już w tamtych czasach Kabasz był moim wielkim przyjacielem). – Kaworu

Pierwszy okres nazwałbym okresem „grywalnym”, choć wtedy mało raczej bywałem na LI. Prowadziłem tam bardzo rzadko w tym okresie, bo atrakcyjniejsze wydawały się inne fora. – Bielon

Gdybyś miał dokonać historycznej periodyzacji, jak z Twojej perspektywy kształtował się klimat i specyfika Lastinn w okresie po 2015 roku?

Sporo ludzi, którzy eksperymentowali i próbowali w jakiś sposób rozegrać sesje RPG przez PBF z różnymi stopniami powodzenia. Wiele sesji padało i było porzucanych. PBF to była nisza już na wstępie, ale z czasem stała się wręcz nie tyle co niszą, co wręcz jakąś specyficzną wyspą, o której wszyscy zapomnieli. Im dalej w las, tym mniej nowych ludzi i wszystko obracało się wokół tych samych person. – Santorine

Z czasem pojawiały się sesje szybkie. Posty się skracaly – już nie chodziło o warsztat, chodziło o akcję, szybkość. Zaczynało brakować MG, graczy chętnych do udziału w sesji. Zaczęły się też jakieś kwasy odnośnie multikont i wystawianych opinii. Za tym poszły zmiany na forum – moim zdaniem na gorsze. Duża część starych, szanowanych graczy i MG odeszła na fali tych zmian. – GreK

Odkąd wróciłem do PBF-ów (w 2018), wołałem zamknąć się w swojej „dedekowej” banieczce, podczas gdy wokół gorzały przeróżne dramy – moim zdaniem było tego nieco za wiele. Za dużo osób ze zbyt dużym ego zamkniętych na zbyt małej przestrzeni. – Sindarin

Po 2015 zachłyśnięcie zaczęło stopniowo mijać. Wiele czynników miało na to wpływ: sprawy rodzinne dotychczasowych graczy, postępująca cyfryzacja (wchodzenie na LI z telefonu wypierało wchodzenie z komputera). – Marrrt

To było kilka lat po moim przyjściu na LI – moja polterowa ekipa z upływem czasu rozpuściła się na forum. Większość z nas wciąż była na forum, ale graliśmy/prowadziliśmy różne sesje. Ja zaś zetknąłem się z Zombi, Zuz i Lemim. Często albo graliśmy u Armiela, albo w swoich sesjach. Mam styl prowadzenia, który wielu osobom nie odpowiada, im raczej odpowiadał. To niejako nas zcementowało, ale też dorobiono nam gębę, że gardzimy innymi, że ja jako MG jestem stronniczy, faworyzuję swoich, nie biorę świeżaków do swoich sesji (choć prowadziłem Senne Południe z Neuro, która dedykowana była dla świeżaków. W tym systemie, a chyba w każdej swojej sesji, brałem kogoś, kto grał u mnie pierwszy raz). Gdy Zombi i Lemi dostali się do obsługi, jeszcze bardziej to zaogniło nasze relacje z więk-

szością forum. Też przez rok czy dwa byłem opiekunem działu postapo co tylko dolewało oliwy do ognia. Końcówka tej opieki to było dla mnie piekło. Miałem wrażenie, że przeciwko nam (co żartobliwie nazywaliśmy się The Rat Pack) jest prowadzona forumowa krucjata nienawiści. Czułem się osaczony i nienawidzony, rzucano w nas pomyje i kłamstwa. Byłem bliski rzużenia tego w cholerę. Miałem wszystkiego dość. Gdybym mógł cofnąć czas, nie przejmowałbym roli opiekuna postapo. Kerm i reszta obsługi zachowywała się skandalicznie – albo biernie, albo dorzucała ognia to kruczaty antyszczurzej. Zero wsparcia, zero prób załagodzenia sporu, tylko czekanie z popcornem na wynik wydarzeń. Dlatego nie zamierzam wracać do obsługi. W końcu nasz Rat Pack się rozpadł. Większość z nas, z przyczyn różnych, opuściła LI. Zostałem tylko ja. Sytuacja się uspokoiła. Ale wciąż zdarzały się docinki zarzucające mi dawną działalność – jakbym był członkiem jakiejś forumowej organizacji przestępczej. To było chore. Te ostatnie parę lat na LI było dla mnie bardzo gorzkie. Do tego doszło wypalenie zawodowe – po dekadzie regularnego grania i misiowania (jak mnie pamięć nie myli to na profilu miałem ok po 40 sesji jako BG i tyle samo jako MG), czułem, że ciągle na sesjach przerabiam podobne schematy. Widziałem jak forum stopniowo wymiera, jest nas coraz mniej i coraz mniej dochodzi nowych osób. Widziałem marazm i mnie się to też po części udzieliło. Były gadki, sondy, ankiety o nowym forum, mijał rok i drugi a nic się nie działo. – Pipboy79

Wielu zaangażowanych i pomysłowych ludzi, kilka bardzo udanych sesji. W tle jakieś dramy, które kompletnie mnie nie obchodziły. Na uwagę zasługiwał kącik (temat) z wymianą wierszy. – Nanatar

Na forum wróciłem wiosną 2015 roku. Może nie startowałem od zera, ale na forum pojawiły się nowe twarze, inni przestali być aktywni. Ostatnie lata forum to regularne awarie, kłótnia o Reputację, głośne „kupoburze” (np. mocno osobista kłótnia dwóch użytkowników, która zakończyła się banem dla jednego z nich, a dla mnie przerwaniem sesji, ponieważ zbanowany był MG). Było polowanie na multikonta. Przypominam sobie, że jeszcze wcześniej była głośna sprawa domniemanego multikonta u usera z Obsługi (mam na komputerze zapisany zrzut ekranu z postem, od którego to się zaczęło). Żeby nie było, że tylko narzekam: byłem wtedy też o wiele lepszym graczem i z sesji z tego okresu mam naprawdę dobre wspomnienia. Nawet jeśli w danej sesji nie grałem, to wiele sesji albo śledziłem na bieżąco, albo czytałem po fakcie, jako całość. – JohnyTRS

Spora aktywność dziejąca się wokół pewnych aktywnych userów i ich grupiek. Żywiol ludzki często przeżywał różne kwestie, niezdolny do porozumienia (bany, regulamin, reputacje, notki, spiny moderacyjne i moderatorskie przewiny, a w końcu przenosi-nach i ratunku dla LI). Czuć było jednak w tych burzach (niekoniecznie gówn-), że forum ma wigor i ludziom się chce. Z czasem to obumierało zostawały sesje i rachityczny, dziader-ski krzykacz. Ale udało się przenieść znicz dalej :). – Panicz

Odniosłem wrażenie, że forum powoli umierało. Pojawiało się coraz mniej sesji w których grała ta sama mała grupa użytkowników. – Wilczy

W późniejszym okresie mojej aktywności na forum zacząłem grać w sesje ze Slannem i jego ekipą i bardzo je sobie cenię, nawet jeśli dalej wspominam Bukę i Kabasza z rozrzewnieniem. Powiedzi-ałbym więc, że potem nastąpiła ekipa „slann&company” w które

grałem bardziej na zasadzie „znam tych ludzi i ich lubię” niż „bardzo pragnę pograć w ten konkretny system/historię”. – Kaworu

Drugi okres nazwałbym okresem „sporów”. Niestety trafiłem na ten okres prowadząc sesje na LI a aktywność moja i moich Graczy, przyzwyczajonych do swobody wypowiedzi na Bissel.pl sprawiła, że mieliśmy wiele utarczek z moderacją. I jakoś za dużo na to poszło energii. – Bielon

Czy masz jakieś szczególne wspomnienia do rzeczy poza samymi sesjami obecnymi na forum, dyskusje o RPG, książkach, historii?

Podczas zlotu w Malborku rozmawialiśmy o książkach i pamiętam, że Lhianann poleciła mi „Siewcę Wiatru” Maji Lidii Kossakowskiej jako coś, co powinno mi się spodobać. I faktycznie, po jakimś czasie sięgnąłem i spodobało mi się (cały Cykl Anielski lubię). Dorobiłem się nawet własnego egzemplarza książki, a na którymś Pyrkonie podpisała mi go sama autorka. Być może nic z tego nie miałoby miejsca, gdyby nie tamta polecanka. Wracam do tego myślami dość często, zwłaszcza, że dziś już nie ma Lhianann i nie ma też Kossakowskiej... A z innej zupełnie beczki, pamiętam taki czas, kiedy LI miało swoją „gazetę” w formie bloga. Prowadzili to zdaje się Redone i NoNickName. Pojawiały się jakieś teksty o życiu forum (w stylu: co tam w rekrutacjach piszczy, jakie nowe tematy się pojawiły, jakie zmiany), wywiady ze starymi użytkownikami, felietony Yarota. – Krakov

Tak, pamiętam, że napisałem epitafium dla Czarnej. Jestem wdzięczny, że mogłem je umieścić na forum. Czarna była jedną z nas. Pamiętam, że był wątek wiedzy historycznej i ze spluwami. Raz chyba nawet wygrałem taki konkurs. Z czasem jednak ten wątek wymarł. Były też dyskusje o różnych RPG lub wariantach, np. o postapo – ale nie z Fallout czy Neuroshimy. Pamiętam, że nawet się czasem udzielałem, chyba z parę razy nawet sam założyłem wątek czy dwa. I był dział z opowiadaniem. Sam wrzuciłem kilka, głównie bonusowe scenki z moich sesji. – Pip-boy79

Opublikowałem własną mechanikę do Neuroshimy, to się chyba liczy, nie? [Śmiech]. Działy dyskusyjne z czasem zamierały – w ostatnich latach były w zasadzie martwe, nie mam z nimi wspomnień. Pamiętam zabawę w uzdrawianie „chorej reputacji”, gdzie „leczyliśmy” reputację wystawianiem reputacji negatywnej (za zgodą samych zainteresowanych). Ale to było przed jej wyłączeniem. Z zamierzonych czasów (około 2009 roku, mniej więcej) pamiętam tekst w dziale „Zakątek LI-teracki, gdzie w ramach własnej twórczości był tekst stylizowany na Pana Tadeusza, ale postacie w nim to byli użytkownicy forum). – JohnyTRS

Głównie korzystam na forum z działu sesji, więc raczej nie. Kojarzę ciekawą dyskusję o sci-fi w literaturze. – Wilczy

Głównie grałem w erpeżki i inne sekcje forum mniej mnie obchodziły ale... był rozbudowany temat o Malazańskiej Księżce Poległych. Kupiłem całą serię w ebooku na HB i chciałem bardzo coś napisać w tym temacie od siebie po zakończonej lekturze (która notabene jeszcze się nawet nie rozpoczęła). Ciut mi żał tego tematu, ciekawe rzeczy można było w nim wyczytać. –

Kaworu

Lubiłem działy poświęcone technicznym aspektom prowadzenia. Trochę podobne były do poradników Trzewiczka z serii „Graj...”. I rozmowy na Krzykaczu były też ok. – Bielon

Lastinn to nie tylko same sesje, ale również zjawisko społeczne. Jak wspominasz pozagrowy aspekt forum – integrację użytkowników i wymianę poglądów?

Grałem tylko w sesje, nie uczestniczyłem w forum. – Santorine

Miałem okazję spotkać się z dużą grupą graczy na żywo na niejednym „ostatnim zlocie”. Bardzo miło wspominam to doświadczenie i pozytywne zakręcenie poznanych ludzi. – GreK

Niespecjalnie dobrze w szerokim kontekście. Często było to zwyczajne bagno. Jednakże poznałem też wielu ludzi, z którymi bardzo lubię rozmawiać i dyskutować. – Sindarin

Hmm.. to jest niesamowite jak bardzo LI stało się czymś o wiele więcej niż miejscem do grania w RPG PBF. W ogóle sam fakt, że forum żyło (i rozwijało się) na długo po tym jak jego twórca stracił zainteresowanie projektem i przestał się w ogóle odzywać. Pomimo ograniczeń technicznych i perspektywy, że pewnego dnia wszystko trafi szlag. Ludzie wciąż grali, spotykali się i robili masę innych rzeczy. Były konkursy, warsztaty literackie, wyzwania czytelnicze. Ktoś wydawał książkę, a forum (i użytkownicy) wspierali go na różne sposoby, czasem współfinansując zbiórki. No i oczywiście różne zloty, spotkania, wspólne wyjazdy. Dla wielu osób LI było ważną częścią życia, a przynajmniej jakiegoś

etapu. – Krakov

Z początku mnie nie interesował. Później doceniłem ten aspekt. W zasadzie na plus. Mimo oczywistych negatywów jakie wynikały z niektórych „wymian”. – Marrrrt

Pamiętam, że zwykle tworzyły się grupy znajomych, które trzymały się razem. Wewnątrz zwykle panowała zgoda, na zewnątrz też. Mentalnie to trochę na plemiona wyglądało. Wymiana poglądów często odbywała się przez te plemienne podziały. Jak pisałem powyżej – najbardziej zapadły mi w pamięć shitstormy, więc mam wiele goryczy do forum jako organizacji i społeczeństwa. Z paroma osobami z forum zdarzyło mi się spotkać na żywo. – Pipboy79

Za dużo dram, za dużo nie pytanych o zdanie ekspertów w stylu: ta rasa zachowuje się inaczej. – Nanatar

W tych sprawach byłem mało aktywny, wołałem być czytelnikiem. Często ta „wymiana poglądów” rozrastała się tak bardzo, że Obsługa miała ręce pełne roboty (delikatnie mówiąc). – JohnnyTRS

Wiele cennych postaci. Nie zawsze mój kubek herbaty (nie siedzę mocno w fantasy), ale też dużo fajnych poleceń z różnych dziedzin. Szkoda, że pewnych aspektów lifestylowo-polityczno-byczajowych nie można było rozwijać, bo mogłyby ożywić forum, ale rozumiem niebezpieczeństwo ;). – Panicz

Mgliście – skupiałem się głównie na sesjach – ale kojarzę, że dało się podyskutować na poziomie i odkryć nowe rzeczy (np. nieznane wcześniej systemy, książki itp.). – Wilczy

Hm... ciężko mi powiedzieć. Mam wrażenie, że moja integracja z użytkownikami to głównie spamowanie komentarzy, a w pewnym momencie interakcje z „grupą slanna” przeniosły się na messenger, więc nie było praktycznie komentarzy na forum w tej grupie. Zawsze jednak miło jest pogadać z współgraczami, podzielić się możliwymi rozwiązaniami growych intryg i po prostu sobie popisać w wolnych chwilach. – Kaworu

No niestety ta wymiana poglądów była często przyczyną „sporów”. – Bielon

Czy wieloletnie angażowanie się w tekstowe gry fabularne przełożyło się w jakiś sposób na Twoje życie poza siecią – na przykład na rozwój warsztatu pisarskiego, kompetencje miękkie lub relacje prywatne?

Tak, swojego czasu popelnilem opowiadania, z których jedno prawie zostało wydane przez Fabrykę Słów w jednej z antologii. Poza tym sądzę, że klarowne pisanie często oznacza klarowne myślenie, co jest zaletą w jakiegokolwiek pracy. – Santorine

Rozwój warsztatu pisarskiego – to na pewno. Skutkowało zawarciem kilku ciekawych znajomości, poznaniem interesujących ludzi. Niektórych z nich ciągle mam nadzieję poznać w realu. Myślę, że wcielanie się w inne postacie pozwoliło mi złapać dystans do siebie. Zrozumieć zachowanie innych ludzi, którzy kierują się innymi wartościami. Nie – zgodzić się z nimi, ale właśnie zrozumieć dlaczego postępują tak, a nie inaczej. Pozwoliło dostrzec tą inną perspektywę. Szukać motywów tam gdzie inni mówią „on jest głupi”, „on postępuje źle”. – GreK

Wydaje mi się, że przede wszystkim dobrze wpłynęło na lekkość w wyrażaniu myśli w formie tekstowej. – Sindarin

Myślę, że tak. Przede wszystkim jakiś wpływ na moje życie mieli ludzie, których bez LI nigdy bym nie poznał. Niektóre z takich znajomości trwały wiele lat i były dla mnie bardzo ważne. Inne trwają do dziś w jakimś stopniu. W pewnym momencie zauważyłem też, że w swoim życiu lubię otaczać się RPG-owcami, nawet jeśli sam nie gram zbyt wiele (lub jak ostatnio – w ogóle). Najpierw było LastInn, potem stowarzyszenie do którego należałem kilkanaście lat. Aktualnie discordy i nieformalne spotkania ludzi ze środowiska. Dobrze mi w towarzystwie RPG-owców i to LI mnie tego nauczyło. Swoją drogą odnośnie warsztatu pisarskiego – kiedyś nawet założyłem ankietę na LI z podobnym pytaniem. Tzn. czy granie na forum pomaga w jakiś sposób przyszłym autorom. Zdania były podzielone, ale odpowiedzi było sporo – i jako zwykłych kliknięć w ankiecie, jak i w formie komentarzy pod nią. Ludzie dość chętnie brali udział w takich ankietach i można się było czegoś dowiedzieć w ten sposób. – Krakov

Niespecjalnie. I nigdy nie miało. To przyjemność, endorfiny. – Marrrt

Udało mi się spotkać z kilkoma osobami z forum. Niektórych mam na fb. Poza tym nabrałem pewności siebie jeśli chodzi o pisanie. Zdarzało mi się pisać scenki bonusowe do sesji, które w gruncie rzeczy były oddzielnymi opowiadaniem. To mi daje nadzieję, że może mój warsztat, zarówno pisarski, jak i i projektowania przygód, nie jest tak całkiem beznadziejny. – Pipboy79

Zyskałem pasjonujące hobby, rozszerzyłem zrozumienie społeczne poza najbliższy krąg znajomych. Nie tylko poprawiłem styl pisania, a również gramatykę, ortografię i interpunkcję pisanego języka polskiego. – Nanatar

Warsztat pisarski z pewnością się rozwinął (w końcu to prawie 20 lat grania). Kompetencje miękkie? Niedostateczne. Relacje prywatne? Zero wpływu. – JohnyTRS

Myślę, że mocno rozwinęło mój warsztat pracy ze słowem na wielu poziomach. Tu też dostałem bodziec do powrotu do grania w RPG na żywo (bo miałem dużą przerwę). Choć teraz znów nie gram na żywo, ale wrócę znów ;). – Panicz

Myślałem, że na warsztat pisarski miało to duże przełożenie, ale tak nie było. Trochę na pewno pomogło, ale to dwa różne „pisanie”. Porównując stare posty, które uważałem za wyjątkowo udane i to jak pisze teraz to dwie różne bajki. Myślę, że granie pozwoliło mi nauczyć się pisać zrozumiale. – Mike

Cieężko powiedzieć. Wyobraźnię miałem zawsze, ale nie pisze nic poza forum. Prywatnie zawsze byłem gadatliwy więc chyba nie. – Dekline

Przed wszystkim na warsztat pisarski – pozwoliło mi rozwinąć go na tyle, że zacząłem więcej pisać także poza forum, czego efektem jest jedna wydana powieść (na razie :)) i parę opowiadań. Myślę, że pozwoliło mi to też czerpać więcej radości z RPG przy stole – tworzyć bardziej wiarygodnych bohaterów, którzy mają swoje wady i zalety, a nie tylko statystyki. – Wilczy

Na pewno polepszyło to język pisany, którym się posługuję. Część osób z LI znałem (osobiście lub przez Internet) na długo

przed LI (Kabsz i Slann), inne poznałem dopiero na forum (wspomniani już tutaj Guren, Brilchan i także Rodryg, którzy stanowią „ekipę slanna”). Zawsze były to jednak relacje, które sobie cenię i które dużo dla mnie znaczą. – Kaworu

Na pewno uległ rozbudowaniu mój warsztat pisarski. Tyle, że raczej nie robię dziś z niego użytku. – Bielon

Czy znajomości i sojusze zawierane w postach przenikały do prawdziwego świata? Uczestniczyłeś w zlotach forumowiczów, konwentach lub grałeś z ludźmi z Lastinn w tradycyjne, stołowe RPG?

Brałem udział w kilku „ostatnich zlotach” i bardzo dobrze je wspominam. Udało mi się też spotkać z dwiema najbardziej cenionymi osobistościami z LI: Armielem i obce. Udało mi się zagrać w RPG na żywo przez komunikator u Armieła. Świetnie prowadzone. Niestety ciężko mi wygospodarować w życiu prywatnym dłuższy i do tego jeszcze regularny odcinek czasu. Udało mi się jedynie spotkać z paroma osobami z forum na konwencie czy dwóch. – GreK

Jak najbardziej. Niektóre kończyły się przyjaźniami, związkami, co najmniej jedna nawet małżeństwem ;). Byłem na kilku zlotach, choć najlepiej wspominam chyba ten pierwszy w Malborku w 2007 roku. To było pod wieloma względami zupełnie nowe doświadczenie. Zobaczyć na żywo ludzi, których znało się tylko z nicku, avatara i postów, przekonać się, że Ci ludzie mają twarze, ba, czasami nawet imiona ;). No i mnóstwo ciekawych rzeczy do opowiedzenia, bo okazało się, że więk-

szość forumowiczów to osoby o bardzo szerokich zainteresowaniach. Poza grami i fantastyką w rozmowach pojawiały się więc i inne przejawy sztuki, historia, wojna w Wietnamie... W ogóle tamten zlot nosił znamiona takiego mikro-konwentu. Były oczywiście sesje RPG, ale był też integracyjny LARP (w świecie Warhammera), konkurs wiedzy o horrorach (z nagrodami!), planszówki, nawet jedna czy dwie prelekcje. No i mnóstwo rozmów z ludźmi, których widziałem pierwszy raz w życiu. A na koniec, gdy przyszedł czas pakowania się do pociągów wszyscy obejmowali się na pożegnanie, choć jeszcze cztery dni wcześniej większość się nie знаła. Niesamowita sprawa. Później były kolejne mniejsze lub większe spotkania, głównie organizowane przez Mirę w Opolu (przy okazji konwentu Opolcon) lub w okolicach. A znając już kilka osób osobiście zdarzało się (i nadal zdarza) ich potem spotkać gdzieś w Polsce przy okazji losowego konwentu, albo ot tak – na ulicy (dosłownie wczoraj w moim mieście zaczął mnie człowiek z LI/RT). – Krakov

Byłem raz na zlocie. Reszta relacji to komunikatory. – Marrrt

Nie brałem udziału w forumowych spotkaniach. Zdarzało mi się, że (przez tą ponad dekadę na LI) udało mi się spotkać z tym czy innym graczem. I tyle. Poza tym nie mieszkam w Polsce, więc fizycznie mi to utrudnia wszelkie kontakty, nie tylko związane z forum. – Pipboy79

Nie bardzo. Mam stały kontakt z Ketharianem (epistolarny). Nie udało mi się namówić nikogo z forumowiczów na granie online przez komunikatory i odwrotnie, nikt z moich znajomych, z którymi gram przy stole nie skusił się na PBF, mimo podejmowanych przez mnie prób hybrydyzacji. – Nanatar

Nie miałem okazji, ale sympatie z sesji czuło się pozasesyjnie (i czasem antypatie). – Panicz

Tak. I mam kilku znajomych do dziś dzięki temu. – Bielon

Upadek

Jak wspomniałem, Lastinn było częściowo porzucone. Z uporem dodaję określenie świadczący o niepełności tego stanu, gdyż Solinarius krążył ciągle widmem nad forum. Byłem ostatnim moderatorem Lastinn (i jedynym pod koniec życia forum) i gdy forum nie było czynne ze względu na przepełnienie dysku serwera, właściciel reagował na moje wiadomości e-mail, czyszcząc je, a nawet czasem odpisując.

Wiąże się z tym dość zabawna historia: zanim zaczęły nas nawiedzać problemy z dyskiem, wszyscy zgodnie przyjmowaliśmy, że nie ma kontaktu z właścicielem. Obsługa wychodziła z inicjatywą odkupienia forum, oferowała migrację techniczną – coś, co powinno ucieszyć właściciela i zdjąć mu również z ramion brzemię opłat. Zaczęliśmy się nawet zastanawiać czy nie nająć prywatnego detektywa w celu skomunikowania się. Dużo radości dostarczyła nam wiadomość zwrotna Solinariusza po kolejnej awarii forum – informująca o naprawie. Umiejscowiona w jednym z wielu wątków e-mail w sprawie technicznej migracji. Stało się jasne, że kontakt jest i zawsze był, byliśmy po prostu ignorowani.

Brak szyfrowanego połączenia to jeden problem, drugim było coraz mniej stabilne działanie forum, a trzecim niepewność – kiedy zniknie – czy to domena, czy serwer. Brakowało informacji. Rozmowy o tym co robić trwały długo: w tak zwanym międzyczasie badałem wyjścia awaryjne. Nie mogliśmy nawet na dobre zamknąć starego forum, aby przenieść się na nową platformę, a przez to ryzykowaliśmy rozłam społeczności. No i byłoby to, mimo wszystko, nie do końca uczciwe.

Ostatnie lata to był czas w oczekiwaniu na katastrofę. Grudzień 2025 oznaczał koniec Lastinn. Nastąpiła dłuższa niż zwykle awaria, brak kontaktu z właścicielem.

Dokonując bilansu całego czasu spędzonego na tej platformie: jakie są Twoje najbardziej pozytywne wspomnienia?

Sesje, które ja sam prowadziłem i w które włożyłem sporo wysiłku. – Santorine

Biorąc pod uwagę cały okres spędzony na Lastinn nie sposób nie docenić rozwoju warsztatu pisarskiego. Nawet biorąc pod uwagę, że uważam się za przeciętnego grafomana, to niezaprzeczalnie piszę o niebo lepiej teraz, niż te naście lat temu. Potrafię też docenić warsztat profesjonalistów, lub wytknąć niedociągnięcia tych, którzy się za profesjonalistów uważają. Potrafię docenić samo piękno słowa, tam gdzie brak akcji. Wspominam bardzo dobrze swój cykl sesji Morfa, w swoim autorskim świecie. Tyle dobrego tekstu (nie mojego), świetnych kreacji graczy, których poprowadziłem. Wspominam dobrze kilka świetnych sesji, w których brałem udział, kilka które tylko czytałem. Bardzo dobrze wspominam spotkania z użytkownikami LI w realu. Grupa wariatów ze swoimi pasjami. Z dwiema osobami, które bardzo cenię za warsztat, udało mi się nawet nawiązać dłuższą, bardziej osobistą relację. To jest niesamowite, że ludzie z tak różnych środowisk, z różnymi doświadczeniami zawodowymi, potrafią dzielić wspólną pasję pisania i snucia powieści. – GreK

Chyba pierwsze opinie po ukończeniu pierwszej prowadzonej sesji – nie spodziewałem się tak pozytywnych reakcji i dało mi to solidnego kopa do dalszego działania. – Sindarin

Najlepiej wspominam zloty, spotkania na żywo (ale do tego wrócimy w późniejszym pytaniu). A z typowo forumowych spraw... 1. Bardzo dobrze wspominam same początki, głównie za sprawą Bortasza, który zaopiekował się mną, wiedząc, że jestem świeżakiem i chcę się nauczyć „jak to jest”. Poprowadził dla mnie sesję „Terminowanie u mistrza Magyi”, gdzie grałem młodym chłopakiem, który chciał zostać czarodziejem. Jednocześnie gadaliśmy ciągle na GG, gdzie Bortasz opowiadał mi o Świecie Mroku i o tym, co jest ważne w RPG-ach. Część tych nauk została ze mną do dziś. 2. Drugim takim momentem była sytuacja chyba z 2009 roku. W sesji Sayane („Pani Kryształu II”) wysypał się gracz i napisała do mnie z pytaniem, czy nie chciałbym przejąć postaci drowa Nathiela. Pamiętam, że było to dla mnie bardzo nobilitujące bardziej niż wszystkie punkty reputacji czy wcześniejsze piwa – że MG mnie wybrała na podstawie tego, że podobały jej się moje posty z innych sesji. Bardzo to było miłe, zresztą Pani Kryształu to była świetna sesja i dobrze się bawiłem. – Krakov

Poznani ludzi. Współtworzone teksty. – Marrrt

Początkowe sesje z moją polterową ekipą z którą przyszedłem na LI. Głównie w marvelówki i Świat Mroku. Fantastyczna chemia i Mike – wzór do naśladowania jako MG (jest niesamowity jeśli chodzi o elastyczność na to co zrobią gracze, nigdy nie usłyszałem od niego, że gracz czegoś nie może, że się nie da, bo MG tego nie przewidział. Od niego starałem się nauczyć tej elastyczności. Armielówki. Z pół tuzina sesji w horrory-surwiwale. Tylko jeden raz udało mi się dotrwać postacią do końca. Wiadomo było, że jak się zapisujesz do armielówki to będzie rzeźnia – BG będą padać jak muchy, a mimo to ludzie

garnęli się tłumnie na te sesje. Wspaniały człowiek i MG ten Armiel. Szkoda, że odszedł z forum. Pierwsze sesje z Micasem. Głównie w różne systemy Warhammera 40k. Podziwiałem go za rozmach i to jak potrafi zamieszać w garze. W ogóle się z tym nie patyczkował. A też stałem się jednym ze stałych członków ekipy, która zapisywała się do jego kolejnych sesji. Pierwsze poważne prowadzenie jako MG. Czyli Zimowa Wyspa Skarbów, potem wiosenna no i solówka z Driadą w Bękartach Diabła. Tam szlifowałem swój misiowy warsztat. Sesje były długie i regularne, cotygodniowe i trwające 1,5-2 lata. Wyspy potrafiły mieć po 48 tur na 52 tygodnie w roku. Kawał solidnego RPG z wspaniałymi graczami. – Pipboy79

Sesje, które Mistrzowi Gry dowieźli do końca. – Nanatar

Doprowadzenie własnej sesji do końca. Na razie udało się to w trzech na pięć przypadków (nie licząc sesji którą obecnie prowadzę na RT). Szczególnie wyróżniam tutaj dwa projekty: neuroshimową „Caligine” (za stworzoną w niej atmosferę i twist fabularny) oraz sesję w świecie Kapitana Bomby - fabuła może słaba, ale z grafik nadal jestem dumny (dla młodszych czytelników czytających to w przyszłości: grafiki tworzyłem w czasach, gdzie nie było AI-owych generatorów, wszystko ręcznie sklejałem i rysowałem w GIMPie). Czyli w sumie to średnio. – JohnnyTRS

Pierwsze poprowadzone sesje PBF (od a do z) i poznani ludzie.
– Panicz

Ukończone sesje – grałem głównie w Cyberpunka na Lastinn i bardzo dobrze wspominam poziom tych sesji, jak i współpracę ze strony innych graczy i MG. – Wilczy

Hm – mam jedno. W drugiej sesji Kabasza – tej, w której graliśmy potworami na granicy wyginięcia wskutek rozrostu ludzkości – stworzyłem swoją pierwszą porządną, „normalną” postać (kruk śmierci o nieco nieoryginalnym imieniu Raven). Pamiętam, że na samym początku miałem swoje typowe w tamtym czasie, bardzo chaotyczne pomysły, ale Kabasz mnie przekonał, bym spróbował czegoś bardziej... stonowanego. Zrobiłem to (z niejakim wysiłkiem). Na samym końcu sesji w komentarzach nasz MG bardzo pochwalił moją postać i widoczny wysiłek, który w nią włożyłem, żeby wyszła ze wszech miar normalnie. Miałem wtedy z bodaj 16-17 lat i taka pochwała ze strony kabasza wiele dla mnie wtedy znaczyła. Jest to bodaj moje ulubione wspomnienie z grania w sesje na LI. – Kaworu

Doskonały interfejs dla MG i Graczy. Wiele ciekawych sesji i wspaniali ludzie. – Bielon

Dokonując bilansu całego czasu spędzonego na tej platformie: jakie są Twoje najbardziej najbardziej rozczarowujące doświadczenia?

Warcholstwo i zaciętrzewienie niektórych użytkowników. Jest ich jednak niewiele, ponieważ odcinałem się od takich ludzi w miarę szybko. – Santorine

Najbardziej zapadło mi w pamięci zachowanie jednej z graczek, która po nieporozumieniu podczas sesji, uparła się przeforsować fabularnie w sesji coś, co nie miało miejsca. Niestety musiałem wyrzucić ją z sesji, bo nie dała się przekonać do tego aby przestała ją psuć. Próbowwała później oczerniać mnie poza nią. Zupełnie

niezrozumiałe dla mnie, dziecinne zachowanie. – GreK

Kontakt z osobami, które ewidentnie przychodziły na forum tylko w celu wywołania konfliktów. – Sindarin

Różnego rodzaju podziały między ludźmi, małe lub większe wojenki i afery, które sprawiały, że świetni ludzie odchodzili w pewnym momencie z forum, bo mieli zwyczajnie dość. Niosło to za sobą parę prób założenia własnego forum, choćby tylko po to by dokończyć rozpoczętą na LI sesję. W ogóle przykrym doświadczeniem było przekonanie się, że w takiej małej w gruncie rzeczy społeczności, ludzi w większości bardzo inteligentnych i połączonych jednym, specyficznym hobby są takie wyraźne podziały, frakcje. Nawet na pierwszym zlocie, na którym byłem, gdzie było nas kilkanaście, może dwadzieścia osób, dało się wyraźnie odczuć kto trzyma z kim. Później przekonałem się, że nie był to problem forum. Takie same podziały występowały (i występują) w innych miejscach, w klubach, w jakichś nieformalnych grupach. Praktycznie wszędzie, ale na LI doświadczyłem tego po raz pierwszy. Mimo wszystko ten wcześniejszy okres LI wydawał się być nieco zdrowszy pod tym względem. Później (około 2020 roku?) więcej było afer, wrogości. Ludzi tak nastawionych na dokopanie drugiemu człowiekowi, że nie przeszkadzała im perspektywa otrzymania bana. Obsługa też nie zawsze była w porządku. Wciąż mam kontakt z paroma osobami, które zapamiętały LI bardziej z tych wszystkich dram, przepychanek i „zgniłego powietrza” i absolutnie nie jest to coś, do czego chcieliby wracać. – Krakov

Poznani ludzie. Współtworzone teksty. – Marrrt

Shitstormy. Najczęściej skierowane przeciwko Zombi albo nas

jako Rat Pack. Staliśmy się chłopcami do bicia na forum. Kto miał zły dzień, mógł oskarżyć mnie czy Zombi o cokolwiek i hejterzy się odpalali. Byliśmy pod zmasowanym, wieloletnim ostrzałem hejtu, kłamstw, czarnej propagandy. Bo to nie był raz czy dwa, tylko wieloletnia kampania oszczerstw. Nicki osób, które w nas z lubością rzucały kupą, to nawet dziś, na nowym forum, ich z tym kojarzę. Dlatego bez specjalnego entuzjazmu przeniosłem się na nowe forum i głównie po to aby dokończyć sesje już prowadzone na LI. Bo nie chodzę tam gdzie mnie nie lubią. Tendencyjna, leniwa obsługa. Przez ponad dekadę pamiętam różne obsługi, przez rok czy dwa sam byłem opiekunem działu postapo. Obsługa często chowała głowy w piasek, zwłaszcza Kerm i zwłaszcza przy shitstormach. Zombi i Lemi się tu wyróżniali aktywnością. Zombi miała cięty język i nie dawała sobie w kaszę dmuchać i zaskarbiła sobie powszechną nienawiść na forum. Oskarżano ją, o co tylko się da. Nie dziwię się, że w końcu rzuciła forum. Oczywiście to jest mój punkt widzenia. Obsługa zasłaniała się prawem do wolności słowa i pozwalała na kruczatę nienawiści względem nas. Za to starannie przypieprzała się do wszelkich wulgaryzmów – co było idiotycznym wypaczeniem roli policjanta i sędziego. Jak ktoś nie ma charakteru aby wejść w rozwrzeszczany tłum z widłami i pochodniami urządzający lincz na jakimś użytkownikach forum, to nie powinien brać się za tą robotę. W shitstormach obsługa była całkowicie skuteczna. Micas w późniejszym okresie, ku mojemu zdumieniu, po tylu sesjach co grałem u niego, nagle zaczął prowadzić railroad. Kompletnie się tego nie spodziewałem. Zrobiłem mu awanturę i odszedłem z sesji. Więcej u niego nie grałem. Gram i prowadzę RPG, a nie railroad. Nie wiem czemu tak nagle zmienił styl prowadzenia. Gracze przekonani o swojej

zajebistości, znikający Gracze. Gracze, którym nie spodobał się mój styl grania lub prowadzenia, a później zmieniali się w moich hejterów – patrz shitstormy. – Pipboy79

Infantylnie podziały i klótnie o sprawy nieważne. Zakaz używania pełnoprawnych polskich słów takich jak „dupa” i kilku innych, z dupą to już była gruba przesada. – Nanatar

Zawalenie sesji – jako gracz i jako MG. Nie mam nic gorszego, bo to ciąży na tobie, przechodzi z ekranu i wisi u szyi jak kamień (smutnypepe.jpg). Ogólnie padające sesje rozczarowują, proporcjonalnie do wysiłku włożonego w Kartę Postaci i w posty. Na szczęście ominął mnie udział w „kupoburzach” – nigdy nie byłem bohaterem cyklonu. – JohnnyTRS

Długo szkodząca forum niezdolność do porozumienia i działania – po stronie userów i obsługi (na wszystkich etapach). No i Solinarius... – Panicz

Przerwane bez słowa sesje, przez brak odpowiedzi innych graczy. – Wilczy

Cieężko mi powiedzieć, czy były jakieś wielkie rozczarowania, choć... na krótko przed końcem LI, pod koniec 2025, zacząłem grać w sesję mojego ulubionego systemu, jakim jest Eclipse Phase. Niestety, sesja nie przetrwała końca forum i nie została aktywowana na Rolltelling.pl. Uffa! A tak mi zależało, żeby ją rozegrać do końca z naszym MG i innymi graczami... T_T. – Kaworu

Spory. Spory i jeszcze raz spory. Użytkownicy walczący z moderacją i rzeczy ważne i pierdoły. Moderacja broniąca swoich stanowisk jak reduty Ordona. I, niestety, kolesiostwo w gronie

osób związanych z Administracją, które prowadziło do podziału
Użytkowników na równych i równiejszych. – Bielon

Jak odebrałeś pierwsze sygnały o problemach technicznych i ostateczny upadek Lastinn? Co czułeś, widząc, jak znika miejsce, w którym spędziłeś tyle czasu?

Nic, planowałem przenieść się na inne fora (Myth Weavers i podobne). – Santorine

Szkoda mi tego forum, które upadało powoli już przed problemami technicznymi. Gdzie wartościowi ludzie odeszli, bo nie zgadzali się z pewnymi rozgrywkami. Szkoda mi tych materiałów do których nie mam już dostępu. Z drugiej strony te problemy techniczne były już później na tyle uciążliwe, że chciałem nowej, działającej platformy. Rolltelling od razu po powstaniu złapał oddech. Widzę, że tego brakowało staremu forum. – GreK

Wiedziałem, że powstaje już RT, więc w zasadzie to czekałem na nowe. – Sindarin

W jakimś stopniu było mi przykro – zresztą od jakiegoś czasu LI zdawało się być porzuconym okrętem, którego zatonięcie jest tylko kwestią czasu. Choć też nie ukrywam, że w ostatnich latach oddaliłem się od forum. Częściowo wynikało to z tego, że zająłem się innymi rzeczami w życiu i na PBF nie miałem już ochoty. Częściowo zaś przez to, że atmosfera na LI w ostatnich latach przestała mi się podobać. Ludzie się zmienili, tych, którzy dziś stanowią trzon forum już praktycznie nie znam. Myślę o LI, jako o czymś, co kiedyś było „moim miejscem”, ale przestało nim

być na długo przed tym „ostatecznym upadkiem”. – Krakov

Upadek był długotrwały. Najbardziej zawiodłem się na momencie wyłączenia reputacji i osobach z obsługi, które aby rozwiązać sytuację z chorującym Lastinn, wylały dziecko razem z kąpielą. I odeszły. Czułem żal i zawód. Choć obiektywnie myślę, że nie miało to wielkiego wpływu. Czynniki zewnętrzne miały dominujący wpływ. Ale i tak żal i zawód. – Marrrt

Jakie „pierwsze sygnały”? Tak w 2014, 2018 czy 2020 roku? :) Przecież forum sypało się od lat. Jeszcze za czasów Zombi była gadka, że się sypie i co z tym zrobić. Potem na jakieś 2 lata przed końcem był nawet pomysł aby przenieść się na nowe forum albo odkupić LI od Sola. Przecież to nic nowego. Więc w ogóle nie byłem zdziwiony, że forum padło. Raczej to było takie „Aha, w końcu się stało”. Ot, jak każda choroba czy wypadek zawsze jest nie w porę. Zastanawiałem się co dalej będzie. Czy da się jakoś przenieść na nowe forum i gdzie będę dalej grać. I tutaj szacun, że w błyskawicznym tempie, założyliście to nowe forum. Naprawdę szacun, czapki z głów. W miesiąc czy dwa postawiliście nowe forum – coś co przez ostatnie parę lat pustego gładzenia się nie udawało. Ucieszyłem się też, że da się przenieść sesje z LI na nowe forum. Bo jednak to kawał RPGowego świata był i mnóstwo wspomnień. – Pipboy79

Byłem pewien, że to tylko wyjście z kokonu. Bez obaw. To była naturalna ewolucja. – Nanatar

W ciągu ostatnich lat problemy się powtarzały, nie było to nagłe i niespodziewane. Miałem tylko stracha, bo ta awaria z końca 2025 roku była dłuższa od innych i że to będzie już naprawdę koniec – co okazało się prawdą. Na szczęście była już szalupa

ratunkowa za pazuchą moderacji. – JohnyTRS

Żal, szkoda tamtego forum. – Mike

Obojętność. Wypadkową tego, że to historia, oraz tego że coraz więcej kwasów na LI było. Poza tym widziałem że będzie szalupa – jak się uda to super, a jak nie, to nie. Jakby się nie udało, to swoich i tak bym ściągnął i wywalone na innych. – Dekline

Panikę, bo dopiero zacząłem grać w dobrze zapowiadającej się sesji Cyberpunka! :) A tak poważniej: czułem pewien żal i zastanawiałem się czy będzie miejsce, żeby grać dalej/w inne sesje PBF. – Wilczy

Myślę, że smutek i żal. Straciliśmy około 20 lat wspólnych sesji – niektóre z nich były najlepszymi, w które kiedykolwiek grałem. Żał mi zwłaszcza tych sesji, które zakończyły się w pełni, gdyż to rzadkość w świecie PBF-ów. Niby mam zapisane sesje w formacie HTML na dysku twardym, ale to nie to samo, czyż nie? Muszę też powiedzieć jedną rzecz – jeden z moich forumowych przyjaciół grał na LI w sesję ze swoim kolegą. W dniu dzisiejszym ten kolega jest martwy i dla tego przyjaciela ta sesja, w którą razem kiedyś grali, bardzo dużo znaczyła pod względem pamiętania o martwym przyjacielu. Podejrzewam, że ten człowiek szczególnie mocno się przejął śmiercią LI. – Kaworu

Opowiedz o swojej ulubionej lub najbardziej epickiej czy też najtragiczniejszej postaci, którą stworzyłeś na Lastinn. Co sprawiło, że tak mocno zapadła Ci w pamięć?

Nie mam takiej, ale sesje „Wiek Popiołów” i „Szpon Zimy”

zostały odebrane bardzo pozytywnie – osoby, które tam grały, pytały o to, czy będę prowadzić dalej, więc całość musiała być dobra. – Santorine

Myślę, że to był Kres Półkuśka z sesji Asenat „Głód”. Sama sesja była znakomita, ze świetną Mistrzynią słowa. Postać Półkuśki, strażnika z Nocnej Straży, była postacią niejednoznaczną. Do szpiku kości złą. Ta zła natura jednak miała swoje podłoże. Półkuśka zmusił mnie też do odegrania najbardziej brutalnej i trudnej sceny w moim życiu. Ciężko było się z tym zmierzyć. Podchodziłem do tej sceny kilka razy. – GreK

Bardzo dobrze pamiętam Zorena Eltora, moją pierwszą postać stworzoną po powrocie, do sesji Bezloneczna Cyfadela. Diabłem alchemik, akademik po raz pierwszy opuszczający bramy Akademii, do której został podrzucony jako niemowlę. Ciekawski, naiwny i kompletnie nieświadomy tego, jak postrzegana jest jego rasa. W wielu późniejszych postaciach zamieszczałem fragmenty jego konceptu lub osobowości. – Sindarin

Tworzenie epickich postaci nigdy nie było moją mocną stroną. Spotkałem się nawet z zarzutem, że moje pomysły były dość oklepane... choć potrafiłem z nich potem wyciągnąć coś ciekawego. Ciężko też wskazać jakąś ulubioną. Może Danaekeshar z Trzech Światów? Taki „dobry barbarzyńca” z prostym kompasem moralnym i nieco naiwnym spojrzeniem na świat. Fajnie działał w kontraście do „księżniczki” z cywilizowanego kontynentu. Nie był czytany, nie widział świata, pewnie nie wiedział jak się trzyma widelec. Traktowano go jak dzikusa, niemal jak niebezpieczne zwierzę. Krzywił się słuchając opowieści o jakichś pałacowych intrygach i o tym, że król może tak po prostu zamordować swoją żonę jeśli ta, nie da mu upragnionego potomka.

Jeśli to było „cywilizowane” zachowanie, to lepiej mu było pozostać prymitywnym dzikusiem... – Krakov

Nie podchodzę do moich postaci w kontekście „naj”. Świetnie mi się grało bardyjskim rycerzem Mikkelem, który skończył tragicznie u Campo Viejo. Moi tropiciele Jens u Sekala i Joris u Sayane też przysporzyli dreszczu emocji. Miałem też psychopatyczne postaci Szekspira u Armiela i Robina u Miry, których pisanie wywoływało u mnie „ciary”. A co sprawiło? Interaktywność współgraczy i fabuły. – Marrrt

Nie pamiętam jego imienia. Ale to był jakiś pechowy monter/cleaner/majsterkowicz do sesji Armiela. Same początki na forum. To był jakiś modern, horrot na statku wycieczkowym. Pamiętam, że Armiel bardzo mnie docisnął – wydawało mi się, że w pewnym momencie, nakłaniał mnie aby moja postać zabiła jakąś starą wiedźmę/kobietę z jaką byłem zamknięty przez trzy tury w jednej celi. Opisał ją w bardzo odpychający sposób. Ale nie zrobiłem tego, bo poza odpychającym wyglądem nie stwarzała zagrożenia dla mojej postaci, ani nic mi nie zrobiła. W końcu wydostałem się z celi i parłem do przodu z resztą ostatnich BG, aby powstrzymać kultystów przed dokończeniem rytuału. Udało mi się do nich dotrzeć i ich rozpykaliśmy, ale w ostatnim momencie inna BG złapała artefakt i zamiast go zniszczyć (ja bym to zrobił), to oddała go kultystom czy coś takiego. No i nas zaciukali. I miałem skill majserkowania różnych improwizowanych przedmiotów np. koktajli mołotowa, który bardzo mi się w sesji przydał. W innej sesji Armiela, graliśmy slashera nastolatkami czy coś. Na samym początku jakaś pułapka ze stalowej linki złapała naszego nauczyciela. Ja rzuciłem się aby mu pomóc. Stalowa linka tak się zacisnęła,

że obcięła mi wszystkie 8 palców. Pamiętam, że bardzo mnie to przeraziło i dałem temu wyraz. Potem moja postać zginęła w walce z jakimiś mutantami/demonami. Było nas 2 BG na 3 potwory. 3 BG dał dyla. Gdyby nie, to pewnie byśmy wygrali z tymi mutkami bo nawet we dwóch to przegraliśmy o włos. – Pipboy79

Jedną z nich jest, (bo wierzę, że wróci w kolejnych odsłonach), Olivia Hochberg – grałem nią dwie sesje w WH 2. Zaczynała jako wystraszona, ale dziarska uczennica czarodzieja. Po dwóch sesjach udało się zamknąć schemat rozwinięć profesji – czekam zatem na chwilę, kiedy wystąpi jako wędrowny czarodziej. Postać empatyczna, pomysłowa, dbająca nie tylko o siebie, ale i o całe wioski NPC. Nieustępliwa, nawet kiedy przeciwnik zdawał się przytłaczać przewagą. Drugą był Leon Thibaut – szlachcic z sesji „Krew twoja błogosławiona”. System degensis. Zaczynający jako delikatny i jowialny, z czasem nabierający hartu ducha, odwagi i determinacji potrzebnej do wypełnienia powierzonego mu zadania. Jednocześnie bardzo ludzki: kilka długich postów opisujących poszukiwania miejsca do zrobienia kupy w niesprzyjających warunkach. Na uwagę zasługuje jeszcze netrunnerka Brazil z trwającej sesji „Syreni Śpiew Neonów”. Słaba, a silna. (ale to już na obecnym portalu). – Nanatar

W RPG-ach pociąga mnie światotworzenie, a odgrywanie postaci nie jest moją mocną stroną. Moje postacie były i są mocno drewniane. Nie potrafię napisać historii postaci na, przykładowo, dziesięć stron. U mnie tak to niestety nie działa. Moje karty postaci są z zasady zwężłe i głębia (bardziej Zalew Szczeciński niż Rów Mariański) powstaje w czasie sesji. Dodatkowo z imersją jest u mnie mocno na bakier. Ja to ja,

a postać to postać. Ewentualne emocje rodzące się w czasie gry w moich przypadku szybko przygasają. Z godnych zapamiętania (kolejność nie jest rankingiem na podium) jest Rhone z sesji „Mnich, złodziej i łowca” (system 13th Age, fantasy), gdzie czułem że jest on główną postacią w drużynie. Drugą jest Mick Diesel, neuroshimowy rewolwerowiec z Detroit będący policjantem w Nowym Jorku – pamiętam może nie postać samą w sobie (sesja szybko padła), ale pomysł na postać. Trzecią postacią jest żołnierz US Army w trzeciej wojnie światowej w systemie Twilight: 2000 (sesja „Operacja Reset”), Christopher „Kris” Duke – miałem wolną rękę (w ramach kilku wytycznych) co do opisywania sceny jednej bitwy, mogłem dysponować życiem i zdrowiem wielu bohaterów. I w pewnym momencie stwierdziłem, że to dobry moment na odejście. Bo zabijanie i rozdawanie ran NPC-om jest banalne. Świadomie, narracyjnie, zabiłem swoją postać. Było to jesienią 2025 roku, więc jeszcze dobrze to pamiętam. I wtedy „coś” czułem, ale bardziej do całej sceny, a nie samej postaci. Przecież to wszystko jest fikcją. – JohnnyTRS

Żał przepadku społeczności i twórczości. Obawę, że nie uda się postawić jej na nowo. Gorzką satysfakcję z przekonania, że „no właśnie, przecież mówiliśmy że tak będzie!” Super, że duch – choć jednak inny – przetrwał :). – Panicz

Każda taka była, nie grałem tak jak niektórzy aby grać. Grubo albo wcale – aczkolwiek jeśli już miałbym coś pokazać to postać płytka mentalnie i wewnętrznie, acz epicka i tragiczna – Berserk z Norski, jak z podręcznika. Fajnie, że odgrywało kolesia który chciał wszystkich bić, leciał z motyką na słońce i był zabójczo skuteczny w swym braku pomysłu. – Dekline

Igor Siodłowski – nomad-haker w mocno zmodyfikowanym set-

tingu Cyberpunka 2020. Cała sesja była bardzo przyjemna i emocjonująca, wiążąca wątki zachowania człowieczeństwa, utraty pamięci i poświęcenia ważnych dla siebie rzeczy w imię zasad. Zakończyła się spektakularną akcją na dachu biurowca i słodko-gorzkim epilogiem – nie pamiętam już szczegółów, ale pamiętam emocje mi towarzyszące. No i to była chyba pierwsza sesja na Lastinn, którą skończyłem jako gracz. – Wilczy

Oj, z pewnością „paladynka” Rosa de Burbon z Ciemności Buki. Ta postać była bardzo typowa dla moich wczesnych gier na LI, nieco chaotyczna, bardzo dziwna, a jednocześnie mająca w sobie jakiś przekorny sens. Rosa nigdy tak naprawdę nie była paladynką, a kapłanką z domeną „Wojna” (co notabene obniżało jej mocno samopoczucie), chciała uwieść jedną z NPC-ek, a gdy jej to nie wyszło, wpadła w ramiona wampirzycy, którą teoretycznie powinna była tępić. Gdy teraz o tym myślę, chce mi się mocno śmiać, ale wtedy bardzo fajnie mi się nią grało i w sumie upadek moralny Rosy był ładnym dopełnieniem motywów horroru Ciemności. Mam nadzieję, że nie umęczyłem współgraczy i Mistrzyni ową postać... – Kaworu

Gdybyś miał magiczną różdżkę i mógł przenieść oraz dokończyć jedną, konkretną, urwaną sesję z Lastinn na nowym forum, to co to by była za historia?

Chciałbym dokończyć sesję Buki i w ogóle chciałbym, żeby Buka wróciła i dalej prowadziła. – Santorine

Nie sposób wybrać jedną taką sesję. Jest ich wiele. Po przejrzeniu listy sesji, w których brałem udział, nie mogłem się zde-

cydować między dwoma z nich. Mo-Czary – „Atrofia Baydura”. Świat zalewany strugami deszczu i moja postać stracharza – Animur Trójoki. Numenera, Saga o końcu świata. Niesamowity świat przyszłości, w którym zaawansowana technologia działa jak magia i moja postać nano – Ingmar Radirson. Obie świetne ze względu na niepowtarzalny klimat i niespotykany świat. Obie mające to coś, co wyróżniało je spośród innych. Niestety niektóre bardzo dobre sesje kończyły się po zniknięciu Mistrza Gry.

- GreK

Chciałbym doprowadzić do końca swoją Inwazję Żelaznych Kłów.

- Sindarin

Hmmm... chyba „Dolina Ciszy” prowadzona przez Midnight. Historia planowana jako trylogia, a umarła na części drugiej. Akcja rozgrywała się częściowo w świecie fantasy, a częściowo w rzeczywistym (nasze postacie miały swoje alter ego w tym drugim). W obydwu światach musieliśmy się odnaleźć i chyba... uratować świat? Świetna sesja to była, wspaniała MG, solidni współgracze. Pamiętam epicką scenę jaką rozgrywaliśmy wspólnie z Kelly’em – swoją drogą jeden z lepszych graczy, z jakimi skrzyżowały się moje drogi na LI. – Krakov

Postapokaliptyczna sesja Miry o dzieciach z supermocami prosiła się dramatycznie o ciąg dalszy. – Marrrt

Jak będę chciał to sam ogłoszę rekrutę do urwanej na LI sesji, bez żadnej magicznej różdżki :) Sesje jakie bym miał fantazję toczyć dalej były z ludźmi, których już na forum nie ma. Więc nie ma się co nad tym rozwodzić. – Pipboy79

Krew Twoja Błogosławiona: Degenesis. – Nanatar

Jako MG: sesja Neuroshimy „Śruby, kły i gwoździe” – zniknąłem jako MG i zawałem. Jako gracz: sesja horror „Rowy krwią płynące”, moja postać zwariowała, ale przez nagłe przerwanie sesji nie dane mi było grać tym szaleńcem. – JohnnyTRS

„Kobieca logika” prowadzona z Malahajem. Miał być prolog worldbuildingu, a BG się zaczęli tłuc i wszystkim sesja zbrzydła w tragicznych nastrojach (wzajemnej napinki ;)). – Panicz

Chętnie bym dokończył „Tajemniczą wyspę”, ale ona padła z wyniku braku chęci, nie awarii forum. – Mike

„Polowanie na Tornado” w Neuroshimie – motyw był taki, że BG podążali za ogromnym tornadem, które zostawiało za sobą narkotyki o tej samej nazwie, żeby go zebrać i nachapać gambli, żeby ustawić się do końca życia. Założenie było bardzo interesujące, ale niestety sesja padła stosunkowo wcześniej. – Wilczy

Na pewno wspomniana już sesja Eclipse Phase (tytułem „Ciągłość”). Miałem cichą nadzieję, że wreszcie skończę sesję w moim ulubionym systemie... chlip... – Kaworu

Sesje z cyklu Bissel. – Bielon

Nowy początek

Trzeba przyznać, że mieliśmy bardzo dużo szczęścia. Przeciągająca się awaria wypadła akurat na dłuższy, świąteczny okres urlopowy. Dodatkowo kupiłem serwer (VPS) na swoje potrzeby kilka tygodni wcześniej i w pełni go skonfigurowałem. Wraz z naszym grafikiem postawiliśmy „szalupę ratunkową”. Pierwszego stycznia 2026, w nocy, gdy strzelały fajerwerki, na Facebooku pojawił się odnośnik do czegoś nowego pod adresem forum.rolltelling.pl



Logo Rolltelling

W ciągu kilku miesięcy odbudowaliśmy panel sesji, nawiązaliśmy współpracę z konwentami i zaczęliśmy działać medialnie. Z mojej perspektywy, spełniłem z nawiązką obietnicę daną jeszcze w czasach Lastinn – gdy zatonie (bo „jeśli” sugerowałoby, że może to się nie

zdarzyć), to przygotuję tratwę ratunkową. Wyszło jednak coś więcej.

Czy jest to kontynuacja Lastinn? Szczerze, to nie wiem. Wydaje się mi, że jednak nie do końca. Jesteśmy czymś więcej, czymś nowym – poza rozbitkami z Lastinn, mamy napływ nowych użytkowników. Jesteśmy następcą nie tylko tego jednego forum, a raczej w ramach tej rozrywki.

A Lastinn? Jak chyba wszyscy, niezależnie od oceny forum, wspomnień i ich jakości, będę doń miał wielki sentyment. Miało swój karnawał gier fabularnych, złoty wiek, a po którejś zimie nie nadeszła wiosna.

Czego najbardziej brakowało Ci po zamknięciu Lastinn w polskim internecie i jakie największe nadzieje wiążesz z Rolltelling jako jego naturalnym spadkobiercą? Czego nowe forum absolutnie nie powinno kopiować ze swojego poprzednika?

W zasadzie to niczego mi nie brakowało, bo wiedziałem, że powstanie coś nowego, lub też że przejdę na inne forum. Jedyne, co bym sugerował, to coś w rodzaju community management – żeby Rolltelling nigdy nie miało takich. – Santorine

Po zamknięciu LI, właściwie od razu, tą lukę wypełnił Rolltelling. Jak fenix z popiołów. I mam wrażenie, że zrobił to z przytupem. Pojawiło się nagle mnóstwo sesji i dylemat, którego daaawno na LI nie miałem – którą wybrać. Widać, że spore grono osób na Rolltelling pochodzi z LI, ale pojawiają się też nowe osoby, co bardzo cieszy. Powodów upadku LI było kilka. Brak właściciela forum, który by o nie dbał. Tworzenie się grup wzajemnych adoracji, przez co zaczęły się kwasy i odejście dużej grupy doświadczonych graczy. Rolltelling nie powinno popełnić tego samego błędu. Jak to zrobić? Tego nie wiem. – GreK

Dram :D. Mam nieco irracjonalnego poczucia straty ze względu

na utracone sesje (nie skopiowałem, mój błąd). Liczę, że RT będzie się aktywnie rozwijało i nie pokryje się wieloletnią warstwą kurzu. – Sindarin

Znów - od pewnego momentu grałem niewiele lub wcale, więc jeśli brakowało mi LI, to bardziej jako tej społeczności niż miejsca/narzędzia do grania. Społeczności ludzi, których mimo wszystko łączy to, że RPG-i są w jakimś stopniu częścią ich życia. Ludzi, którzy chcą robić rzeczy razem. Pisać, grać, wygłupiać się na Krzykaczu, spotykać na zlotach, dzielić swoimi pasjami. A jakie nadzieje? O tym, żeby nie uzależniać całego projektu od jednej osoby, która pewnego dnia może zwyczajnie zniknąć, nie trzeba chyba mówić. Przede wszystkim mam nadzieję, że atmosfera się nie popsuje tak, jak w pewnym momencie na LI. Że nie trzeba będzie wystawiać masowych banów, tropić multikont i robić czystek w obsłudze. Że nie dojdzie do sytuacji, w której admin dzieli użytkowników na lepszych i gorszych – i traktuje forum jak swój prywatny folwark, bo nie ma nad nim żadnej kontroli. – Krakov

Prób dopieszczania wszystkich i nadingerencji obsługi w nieporozumienia między graczami. – Marrrt

Bierności i nieudolności obsługi. Bierność jest przyzwoleniem, więc obsługa jaka umywa rękę od shitstormu, to w praktyce daje zezwolenie na ten shitstorm. Taka bierność to całkowita klęska forumowego aparatu władzy i sprawiedliwości. Oznacza w gruncie rzeczy zezwolenie na prawo dżungli i hejterskie lincze. A na LI takie wojny między różnymi frakcjami odbywały się od-
kądprzyszedłem na forum w 2014 roku. Często doprowadzało to do odejścia różnych użytkowników, bo mieli już dość i nie mogli patrzeć na tego czy tamtego. To przyspieszało wymieranie fo-

rum. Na LI obsługa miała swoje osobne działy do jakich zwykły użytkownik nie miał dostępu. I to dawało pożywkę dla różnych teorii spiskowych i hejtu – jakby tam się non stop działy orgie jak na carskim dworze. A ze swojego okresu bycia opiekunem postapo pamiętam, że zwykle działo się tam niewiele. No ale jak tłum widzi zamknięte drzwi to sobie wyobraża, że tam na pewno reptilianie spiskują czy co. Więc jestem za otwarciem tych drzwi. Tak jak radę swojego miasta możesz obejrzeć co oni tam radzą o ile cię to interesuje. Natomiast LI (chyba poza Sferą) było jedynym RPG-owym forum jakie znam, które było multidomenowe. Inne fora jakie spotykałem były z jednego uniwersum np. wampiry, X-Men, jakieś anime. Atutem LI było to, że mogłeś zagrać w dowolny system. I mam nadzieję, że tą niszę teraz wypełni nowe forum. Widzę, że tak. Potrzebne jest miejsce gdzie można zagrać w dowolny system. – Pipboy79

Jak wcześniej wspomniałem, pewny byłem, że wróci, a że miałem w tamtym okresie dużo pracy nawet nie bardzo zauważyłem brak. Nowoczesny stabilny program. Łatwiejsze wklejanie grafik. – Nanatar

Przerwa między końcem LI a początkiem RT była na tyle krótka, że w sumie nie wybrzmiało to aż tak poważnie. Na RT pojawiłem się szybko i w powiewie „rewolucyjnej energii” porwałem się z motyką na słońce i wystartowałem z własną sesją, coby dział rekrutacji nie straszyl pustką. Czego nie kopiować? Multikont. – JohnnyTRS

Brakuje mi contentu LI i nienazywalnego sentymentu. Ale RT ma szansę być czymś lepszym i stabilniejszym. Stawiamy na kontakt międzyludzki, bo brakowało tego między userami i moderacją. Luzujemy zasady, acz przy zdrowej decyzyjności

osób decyzyjnych (aby nie wkraść się marazm). – Panicz

Brakowało mi archiwalnych sesji. Nie żebym je czytał czy coś, ale sam fakt ich istnienia dobrze wpływał na samopoczucie :). – Mike

Wydaje mi się, że Rolltelling w naturalny sposób kontynuuje dzieło Lastinn. Jest bardziej przystosowane (jeśli chodzi o design, UI itp.) do obecnych czasów i mam nadzieję, że powoli się rozrośnie o kolejnych użytkowników. Wiadomo, że PBF nie jest dla każdego (zwłaszcza w obecnej kulturze obrazkowo-TikTokowej), ale wierzę, że każdy może coś dobrego dla siebie w nim znaleźć. – Wilczy

Mam przede wszystkim nadzieję na to, że nowe forum nie rozpadnie się po raz drugi po 10, 20 czy 30 latach. – Kaworu

Przerostu ego w Administracji/Moderacji. Myślę, że „łagodność” jest lepszą drogą do przyjaźni z Użytkownikami. A to z kolei zachęca do zabawy tych ostatnich. Nie polecałbym również kurczowego trzymania się „Regulaminu”, bo to zwyczajnie zniechęca wielu. Chyba. Mnie na pewno. Ale ja na co dzień żyję z prawa, więc może dlatego. – Bielon

Czy jest coś, co chciałbyś dodać, a co nie wybrzmiało w dotychczasowych pytaniach, na przykład w kontekście przyszłości polskiej sceny PBF i jej nowych inkarnacji?

To nisza i niszą pozostanie, chyba, że stanie się coś naprawdę dramatycznego. PBF powstał jako próba prowadzenia sesji przez internet dla osób, które często nie mają czasu. Od czasu Dis-

corda, fora tego rodzaju są realistycznie pokonane przez portale społecznościowe, chyba, że społeczność danego forum jest bardzo silna. – Santorine

Moim zdaniem to nie jest tak, że z przyszłością PBF-ów jest dobrze albo że niedobrze. Gdybym miał powiedzieć, co cenię w życiu najbardziej, powiedziałbym, że ludzi. Ludzi, którzy chcą iść trochę pod prąd obecnych trendów i poświęcają czas na tworzenie dłuższych treści. – Sindarin

Chyba chciałbym tylko dodać, że cieszę się, że LastInn doczekało się duchowego następcy w postaci RT. Miło popatrzeć jak ta idea żyje i ma się nieźle. Kłaniam się z tego miejsca całej Obsłudze i ludziom, którzy przyłożyli się do tego, by ta „tratwa ratunkowa” mogła zaistnieć i stawiała się stopniowo pełnoprawnym okrętem. I trzymam kciuki, żeby było tylko lepiej :). – Krakov

Nie. Poza niepokojącym wpływem AI na PBF. - Marrrt

Ogólnie w perspektywie nadchodzących dekad, sądzę, że PBF złote czasy ma już za sobą i będzie stopniowo zamierać. Przy najmniej w takiej formie jaką znamy. Ale tak całkiem jeszcze długo nie wymrze, bo póki w mainstream są RPG, póki ludzie czytają książki i są niespełnionymi pisarzami to będzie baza do grania w sesje forumowe. Ale tendencja raczej będzie spadkowa. Dlatego trzeba dbać o każdego gracza i każdego MG co zagości na naszym forum. Bo nie będzie go tak łatwo zastąpić. My, ludzie w średnim wieku, raczej będziemy grać tak jak do tej pory. Ale młodzi to nie wiem. Być może jakaś forma PBF przeniesie się na Discord lub inne nośniki. Takie gdzie można odpisać na 3-4 linijki ale w czatowym tempie. Napisać np. z telefonu na przerwie czy kiblu. Być może takie blitz sesje można by ot-

worzyć i u nas na forum. Ale ja raczej nie jestem zainteresowany taką formą grania/prowadzenia. Przydałoby się promować nasze forum poza forum. Na Discord, Facebook, Instagram etc. Tak, aby z automatu przenosiło tam rekrutę do nowej sesji. To daje szansę, że skusi się ktoś nowy, spoza forum. Mnie tak kiedyś jedną czy dwie osoby udało się zwerbować poprzez ogłoszenie na fb na grupie RPG-owej. Ale to dobrze aby to było systemowe rozwiązanie aby odciążyć MG który i tak ma całą rekrutę do zorganizowania. To powinna być stała promocja w necie, na różnych grupach o podobnej tematyce, aby przyzwyczaić mainstream, że jest takie nasze forum, działa, nie zdycha, nie jest martwe, i co chwila jest tam jakaś rekruta czy insza akcja. Dlatego w obsłudze przydałby się jakiś spec od promocji i PR. – Pipboy79

PBF jest wciąż niszą w społeczeństwie RPG. A mam wrażenie, że gry wyobraźni przeżywają obecnie renesans. Cieszy mnie, że mimo obaw pesymistów, liczba userów po przenosinach nie zmalała, a wręcz wzrosła. Niestety nie mam czasu zajmować się promocją PBF na stronach zrzeszających RPG-ów, których nie brakuje w mediach społecznościowych. Podobnie jak nie mam czasu na aktywne mistrzowanie w PBF, co jest w tej formie niezwykle czasochłonne. – Nanatar

Życzę powodzenia. – Bielon