

Czym jest Setting? – część 4 (z 4).

Hejka,

Sądzę, że właśnie dotarliśmy do ostatniego artykułu z serii. Na potrzeby tego artykułu, użyję metody SDJ by ponownie zaprojektować naprawdę świetny setting zawarty w oryginalnym wątku zawartym na Story Games (który stał się też źródłem inspiracji do tworzenia samego cyklu poświęconego Settingowi).

Zachęcam do ściągnięcia tego settingu i przetestowania go na Waszych sesjach. Sugerowałbym użycie mechaniki z gry Shadows of Yesterday, jako że IMHO jest to dobry system za pomocą którego można rozegrać kilka sesji w w/w setting.

Oto i plik

Jest to dokument typu RFT.

Dajcie mi znać, jeśli nie będziecie mogli go ściągnąć.

Nutka refleksji na koniec. SDJ służy mi dobrze – za jego pomocą robię to, co chcę zawrzeć w Settingu do jakiejś z moich gier. Obawiam się jednak, że SDJ może w pewien sposób zachęcać ludzi by tworzyli kolejne, bliźniaczo do siebie podobne, „D&D-kowe” Settingi. Ale, ale – to w końcu tylko metoda pozwalająca Wam ZACZAĆ prace nad Waszym własnym Settingiem. Jeśli jednak wybierzeć właśnie SDJ jako narzędzie za pomocą którego będziecie chcieli go tworzyć – bądźcie mimo wszystko otwarci na inne możliwości. Poszerzanie Waszych horyzontów i uzupełnianie własnych definicji dot. rzeczy typu Geografia, Historia, Władza czy Mieszkańcy – z pewnością przysłuży się projektowi.

Istnieją w końcu setki możliwości, niekoniecznie związanych z tradycyjnym podejściem do tworzenia Settingu RPG. A przede wszystkim, pamiętajcie że dobry Setting dostarcza graczom oraz MG narzędzi, które ci wykorzystują podczas Właściwej Rozgrywki.

Peace,

Troy.

