

Czym jest Setting? – część 2 (z 4).

Hejka,

Jest to druga część z serii artykułów poświęconych Settingowi. Jeśli nie przeczytaliście części pierwszej – sugeruję byście zrobili to jak najszybciej.

Okej, po wpisie pierwszym, nauczyłem się kilku rzeczy. Po pierwsze, nauczyłem się (albo przypomniałem sobie to o czym zapomniałem), że każdy Aspekt ma dwie wajchy, które można przestawiać na różne tryby (powiedzmy od 1 do 10). Kiedy pierwsza wajcha (nazwijmy ją Siłą Emfazy) spadnie do wartości zerowej, oznacza to, że ten Aspekt zasadniczo nie jest zawarty w tekście danej gry. Kiedy osiągnie wartość maksymalną (10), oznacza to, że ten Aspekt otrzyma w grze kolosalną ilość detali, opisów, przykładów, et cetera. Druga wajcha, nazwijmy ją Siłą Odniesienia [nie ma niestety takiego artykułu na SD – dop. tłumacza] działa w ten sposób. Jeśli jej wartość spadnie do zera, oznacza to to, że dany Aspekt nie jest aż tak potrzebny w grze, a.k.a. sama gra mogłaby się bez niego obejść. Jeśli jednak osiągnie on 10-tkę, to jest on Aspektem na którym skupia się cała gra. I, oczywiście, istnieją setki settingów, które mieszczą się w wariacjach tych możliwości obu tych dźwigni.

Drugą rzeczą, którą się nauczyłem jest to, że najwyraźniej pomiąłem kilka Aspektów, które mogą być potencjalne ważne w grze. Pierwsze typy Aspektów zawierają też w sobie takie rzeczy jak np. technologia, infrastruktura, magia/psionika obecna w settingu. Nazwałem je: „Zasobami”. Druga grupa Aspektów, które pomiąłem – zawiera w sobie pomoce dla MG, który korzysta z danego Settingu. Rzeczy typu: mapy, ilustracje, grafiki, podpowiedzi i tak dalej – wpadają w kategorię Aspektów, które osobiście nazwałem tzw.: Wspomagaczami [Enhancement]. Będę się tym zajmował bardziej szczegółowo w dalszej części tego artykułu. Uprzedzając – podczas naszych dyskusji zapewne będę też dodawać kolejne aspekty (lub ich kombinacje) do listy. Więc, dla przypomnienia – lista wszystkich Aspektów Settingu:

[Pomniejsze Aspekty]

- historia,
- geografia,
- władza (vide Rządy, Rządzący, et cetera),

- sytuacja społeczna,
- mitologia/religia
- Zasoby
- ‘Wspomagacze’

[Większe Aspekty]

- mieszkańcy
- gdzie pasują BG
- dynamiczne siły
- ‘mutatory’ [mutables]

Tak jak wspominałem, dzisiaj skupię się tylko na dokładniejszym opisanu poszczególnych Aspektów. Możecie oczywiście inaczej na nie patrzeć, mieć własne definicje – świetnie! Podzielcie się nimi z pozostałymi uczestnikami tej dyskusji! Nie jestem ekspertem w kwestii Settingów. Pod koniec tego artykułu, zamierzam porozmawiać trochę o pewnych Skrótach, które mogą wykorzystać designerzy by używać tych Aspektów w sposób, który prezentuję.

Pomniejsze Aspekty:

Historia: Historia, po prostu, jest dokładnym (bądź nie) zbiorem głównych wydarzeń, które miały miejsce w świecie gry, w mieście, w miejscu i być może które wydarzą się w przyszłości. Napisałem ‘dokładne bądź nie’ gdyż dezinformacja selektywna jest częstym narzędziem designerów, którzy za jej pomocą pragną dodać do swego Settingu aurę tajemniczości. Przykładowo, jeśli oficjalna historia Terry w [w grze? – dop. tłumacza] 2259 roku mówi nam o tym, że ludzie po raz pierwszy skontaktowali się z istotami pozaziemskimi w 2150 roku ale, prawdą jest to, że organizacje rządowe kontaktowały się z nimi już wcześniej – jest to przykład na ‘niedokładne’ użycie historii (oraz zapewni potencjalną możliwość eksploracji settingu przez graczy). Ale, jeśli elfy utrzymują, że to one rządziły kiedyś światem (a tak naprawdę rządziły nim orki), wtedy potencjalne komplikacje mające swe źródło w tej błędnej wierze – są haczykami pod przyszłe scenariusze. Sugerowałbym też by w historii zawarto też jakieś elementy przyszłości. Idealnym przykładem jest gra Hero Wars. Świat w HW ma zostać zniszczony – i to jest fakt. Ale co zrobisz by ochronić to, co już masz (to, na czym Ci zależy)?

Następnym dobrym przykładem użycia Historii z elementami przyszłości, jest, bazowana na mitologii norweskiej (?), gra w której istotnym elementem jest Ragnarok ([link](#)).

Geografia: Geografia jest fizycznym modelem świata/miasta/lokalizacji. Jeśli mapa przedstawia miasto, wtedy geografia zawiera w sobie takie elementy jak budynki, ulice, ścieki, alejki i tak dalej. Jeśli to planeta, wtedy geografia zawiera w sobie góry, oceany, rzeki, miasta, bagna, et cetera. Używam słowa ‘geografia’ nie tylko w stosunku do MAP, ponieważ mapa jest narzędziem, które częściej wykorzystywane jest przez graczy. Geografię natomiast można opisać z użyciem – albo bez użycia – mapy. To są dwie różne i niepowiązane z sobą rzeczy.

Władza: Władza [w oryg. Autorytet, więc następne zdanie może być lekko dziwne – dop. tłumacza] w settingu nie odnosi się do tego kto spośród uczestników gry ma prawo mówić ‘co’ mają robić inni w nim samym. Na potrzeby tego Aspektu ‘autorytet’ będę odnosił do ‘władzy globalnej’. Jaka osoba (lub grupa osób) trzyma w ręku władzę, kto za nią odpowiada, jak egzekwuje i jak utrzymuje pokój? To zawiera w sobie również kwestię tego jak posiadanie / tworzenie takich praw odnosi się do poczynań samych BG. Władza może zawierać w sobie wszystko – od zawiłych procedur opisujących elekcję, przez procedury głosowań, reprezentantów władzy czy wymiaru sądownictwa. Jednak równie dobrze może to być coś tak prostego jak zdanie: „Po prostu rządzi król!”.

Sytuacja Społeczna: Sytuacja Społeczna może być nazwana „codziennymi warunkami życia mieszkańców świata”. To może w sobie zawierać takie gromkie społeczne wstrząsy jak np. fakt wybuchu wojny, plaga, inwazja, elekcja, et cetera. Może to także zawierać w sobie informacje o statusie ekonomicznym danego świata/miasta/lokalizacji czy relacji interpersonalnych w nim obecnych. Sytuacja Społeczna jest częścią wspólną łączącą postacie w grze (zarówno BG jak i BN) z tym „Co się teraz dzieje?” w świecie gry.

Mitologia/religia. W kilku grach, kwestia stworzenia świata, boga czy bogów niebios, rola wiary i wierzeń – nie jest ważna. W innych, rola religii jest centralnym tematem rozgrywki. Legendy i religia mogą zawierać w sobie wszystko – od kosmologii aż po ‘duchowość’ danego świata i jego związek z herosami minionych lat. Łączy w sobie elementy ponad naturalne – i to jak wpływają one na świat gry. Jest ważną rzeczą by skupić się na tym w jaki sposób mitologia oraz religia Settingu wpływa na postrzeganie świata przez typowego jego mieszkańca.

Czy wpływa na to jak on w nim funkcjonuje, jak reaguje na niektóre wydarzenia i jakie ma mniemanie o tym jak ‘kręci się ten świat’?

Zasoby: na potrzeby serii artykułów o Settingu, „zasoby” będą odnosić się do jakiś typów ‘postępów’ i ‘odkryć’, które dany świat ‘wyprodukował’ od początku swojego istnienia. Na Zasoby składają się więc takie rzeczy jak technologia, architektura, nauka, magia, psionika i tak dalej. Dla niektórych gier, nie jest to takie istotne (np. dla mojego Cutthroat), dla innych natomiast jest to centralnym elementem Settingu gry (np. w Ars Magica). Jestem otwarty jeśli idzie o inne określenie tego Aspektu. Nie jestem do końca przekonany czy ‘Zasoby’ pasują.

‘Wspomagacze’ – nie są one tak naprawdę częścią Settingu (per se), ale mogą być częścią tekstu. Wspomagacze mogą zawierać w sobie takie elementy jak np. mapy, karty postaci, symbole, rekvizyty [handouty – dop. tłumacza] i tabelki mające na celu dodanie kilku detali oraz zobrazowanie innych aspektów Settingu. Pomyśl o Wspomagaczach jak o przyprawach do Settingu – nie jak o głównym daniu. Cokolwiek Ty, jako game designer, możesz dodać (w fizyczny sposób) do tekstu gry by usprawnić komunikację na linii gra-czytelnik dot. różnych aspektów Settingu – będzie właśnie Wspomagaczem.

Większe Aspekty:

Mieszkańcy: są to istoty, stworzenia a nawet rośliny które przebywają w Twoim Settingu. Ten Aspekt jest niezbędny w każdym jego rozumieniu. NIEMNIEJ, nie oznacza to jeszcze, że jest on najbardziej istotnym aspektem Settingu. Pomyśl o mieszkańcach jako o pewnym zbiorze z którego mogą wyłaniać się Postacie Graczy. Czy będą oni bohaterami? Łotrami? Będą przedstawicielami różnych gatunków? Mutantami? Mieszkańcy zawierają w sobie nie tylko kto żyje na tym świecie – ale także gdzie konkretniej w nim żyje. Czy dany typ mieszkańców jest unikalny tylko na danym terenie? Dlaczego jest/nie jest? Wszystko to jest właśnie zbiorem składającym się na Mieszkańców danego świata/miasta/lokalizacji.

Gdzie pasują BG? – w porządku. Wiesz już kto i gdzie żyje w Twoim Settingu. Świetnie. A teraz pomyśl o tym gdzie umieścisz w nim BG? Jaką rolę w danym społeczeństwie im przypiszesz – i jak samo społeczeństwo będzie patrzeć na BG? BG są w pewnym sensie kimś specjalnym. Cokolwiek czyni ich specjalnymi – czyni też z nich pewien rodzaj unikat na skalę całego świata. Nie zawsze jest to wbrew pozorom dobrą rzeczą.

Unikalność BG może być tym, co czyni z nich wyrzutkami. Może być czymś, przez co cierpią osoby z ich najbliższego otoczenia. Albo, odwrotnie, ich unikalność może czynić z nich idoli. To ‘coś’ może czynić z nich obiekt podziwu lub zawiści całego świata. Albo wszystko to co jest między tymi dwoma skrajnościami. Częścią Settingu jest też decyzja od której zależy to jak bardzo pasują w nim ‘do wszystkiego’ BG. Bowiem BG nie są w Settingu czymś, co zostało wykreowane/doklejone do niego w ostatniej chwili. Dobry Setting będzie dobrze łączył ową „specjalność BG” z innymi swoimi aspektami tak by wszystko było dopięte na ostatni guzik.

Dynamiczne Siły: W porządku. Masz już odpowiedź na pytanie kto żyje w Twoim Settingu oraz co sprawia, że BG są w nim aż tak wyjątkowi – może warto teraz przemyśleć kwestię Konfliktu? Bo, nie oszukujmy się, każda gra potrzebuje konfliktu. Dynamiczne Siły są elementami Settingu, które w jakiś sposób ‘wyzywają (pośrednio lub bezpośrednio) BG na pojedynek’ – stoją w opozycji do ich czynów oraz do samych BG. Dynamiczną Siłą może być cokolwiek – armia, flota inwazyjna, smok, orki, sekretny aparat bezpieczeństwa, et cetera. Ale równie dobrze może to być: pogoda, plaga, katastrofa ekologiczna, skażenie i tak dalej. Dynamiczne Siły łączą w sobie zarówno Mieszkańców, którzy mogą być adversarzami BG jak i Środowisko, które z jakiegoś powodu będzie stało w opozycji w stosunku do BG. Niektóre gry jawnie określają to czym są te Dynamiczne Siły (vide Middle-earth Roleplaying) a niektóre tego nie robią (np. gra Prime Time Adventures).

Mutatory. Okej, Mutatory są Aspektami Twojego Settingu, które BG (a przez to i sami gracze) mogą zmieniać. Czy mogą wkopać Sauronowi w Śródziemiu – czy jednak jest on nietykalnym BNem? Czy mogą sprowadzić wodę na Arrakis [Dune – dop. tłumacza] czy jednak planeta ta pozostanie zawsze pustynią? Kwestia tego co jest mutatorem w danej grze, zwykle jest dość umowna. To oznacza, że game designer nie wyskakuje ciągle z kapelusza z tekstem: „Nie, możecie zapomnieć o tym że ruszycie Władcę Mroku!”. Heh, mimo wszystko wymaga to jednak odrobiny finezji. Popatrzcie najpierw na Dynamiczne Siły – jeśli w świecie gry istnieją megakorporacje, to najprawdopodobniej tego elementu w grze BG/Gracze akurat nie będą w stanie zmienić. Jeśli jednak jest to jakaś lokalna cecha (np. wioskę gnębi okoliczna banda złodziei), istnieje spore prawdopodobieństwo, że BG/Gracze będą mogli coś z tym zdziałać. Dobrym rozwiązaniem jest posiadanie w Settingu zarówno rzeczy, które BG/Gracze nigdy nie zmienią – jak i takich elementów, których rozwiązanie pozostawiasz w ich rękach.

Mutatory wskazują BG gdzie mogą się udać i co mogą zdziałać. Mutatory służą im też jako pewien spinacz całości – za pomocą którego ich gra ciągle pozostanie pod kontrolą.

Okej, to był całkiem długi wpis – ale pozostaje jeszcze jedna kwestia, którą chciałbym tutaj poruszyć.

Wspomnianych już Skrótów.

Istnieje sporo sposobów na to by wzmocnić jakiś aspekt Twojej gry składający się na jej Setting. Jednym z rozwiązań jest możliwość umieszczenia go w rzeczywistym świecie (oraz w rzeczywistych miejscach).

Przykładowo, „Nowy Jork, 2007” lub „Londyn 1870”.

Przez to automatycznie odpada wiele problemów i spraw związanych z tworzeniem Settingu. Inną możliwością jest korzystanie (w legalny sposób, oczywiście) z twórczości (własności intelektualnej) albo z wykorzystaniem licencji. Śródziemie, Gwiezdne Wojny, Sherlock Holmes, proza Lovecrafta, Dragonball, et cetera. – wszystkie zapewniają mnóstwo wiedzy, którą można wykorzystać w kreacji Settingu.

Jeśli możesz korzystać z tego typu rzeczy – proces tworzenia Settingu będzie znacznie prostszy niż normalnie. Nie wszyscy muszą go kreować w ten sposób – ale niektórzy ludzie tak właśnie robią.

Cóż.

Sądzę, że wystarczy tego wszystkiego jak na jeden wpis – zawarłem w nim naprawdę sporo informacji.

Dzięki za przeczytanie dzisiejszej notki!

Peace,

Troy.

