

## Czym jest Setting? – część 1 (z 4).

Hejka,

Dzisiejszy wpis został zainspirowany świetnym tematem poświęconym rewizji settingu Dark Sun. Dzisiaj pragnę zacząć kilku-odcinkową serię artykułów poświęconą Settingowi.

Nie wiem w ilu częściach zamknie się ten cykl, niemniej jestem w pełni świadomy tego, że pod koniec jego opracowywania moje podejście do wielu spraw związanych z Settingami z pewnością znacznie się zmieni – i jednocześnie jestem też przekonany, iż zmieni się ono także podczas samych dyskusji, które rozgorzeją pod każdym z ‘settignowych’ wpisów. By jednak proces ten mógł przebiegać w miarę bezboleśnie – oraz by uniknąć pewnych nieporozumień – oto kilka reguł podstawowych. Wasz feedback i debaty będą oczywiście mile widziane – ale nie chciałbym by potoczyły się one w niedającym się kontrolować kierunku. Po pierwsze więc – oczekuję, że Wasze odpowiedzi będą obwarowane zdrowym rozsądkiem oraz poczuciem tzw. braterskiej kurtuazji. Nie będziemy rozmawiać o teorii erpegowej w niesprzyjających do tego warunkach – nie dojdziemy przez to do niczego konstruktywnego. Więc, panowie, bez spinek – wspomagajcie też Wasze tezy przykładami z aktualnie toczonych przez Was rozgrywek lub aktualnie projektowanymi przez Was grami. Po drugie – nie będę wracał się do wcześniejszych artykułów po to by cokolwiek w nich zmieniać. Nie oczekujcie tego. ALE – z pewnością zamieszczę kiedyś nowy artykuł, uwzględniający tezy, które tu padną LUB zawrę jakąś krótką notkę w następnych wpisach, odnoszącą się do tego o czym rozmawialiśmy w poprzedzających je artykułach. Po trzecie – jestem otwarty na dyskusję i Wasze opinie. Mam nadzieję, że Wy również w ten sposób będziecie podchodzić do opinii tak moich, jak i innych ludzi. Po czwarte – spodziewajcie się, że będę grał tu rolę adwokata diabła po to byście mogli udowodnić mi Wasze tezy. Chciałbym się z Wami zgadzać – ale będę to robił tylko wtedy gdy przekonacie mnie do swoich racji. Wreszcie po piąte – być może dodam w przyszłości kilka nowych ‘podstawowych zasad’.

Dobra, dość tego szajsu.

Na początku zaznaczę, że nie jestem specjalnym fanem Eksplorowania Settingu, zwłaszcza jeśli o danym Settingu wiem już całkiem sporo. Niemniej jestem BARDZO zainteresowany kwestią Settingu jako głównego elementu każdej gry RPG.

Smutnym faktem jest to, że metody oraz narzędzia używane podczas tworzenia Settingu – moim zdaniem – niewiele mają wspólnego z tymi które zwykle wykorzystuje się podczas tworzenia Systemu czy Postaci. Co zamierzam więc zrobić? – stworzyć i przedstawić w tym cyklu pewien zestaw narzędzi pomocnych wyłącznie przy kreacji Settingu (no, przynajmniej na moje potrzeby i potrzeby każdego, kto czerpie inspiracje z mojego bloga).

Provisional Glossary definiuje setting jako: „Elementy fikcyjnego świata gry takie jak np.: czas (‘okres’ czasu), lokacje, kultury, wydarzenia historyczne oraz postacie – zwykle będące mocno powiązane z faktem obecności w nim postaci graczy. Część składowa (Komponent) Eksploracji.”. Definicja, w pewien sposób, przydatna. Za jej pomocą widzimy podstawowe elementy settingu oraz jego cel w samej grze (czyt. we właściwej rozgrywce). Nie została w niej jednak zawarta pewna, w moim odczuciu istotna, kwestia – że każda gra RPG ma Setting. Nawet w grach, które teoretycznie go nie mają – takich jak np. GURPS, Universalis czy Rolemaster – Setting i tak istnieje. Czasami elementy settingu są tworzone przez graczy podczas właściwej rozgrywki (jak w przypadku gry Universalis), czasami te elementy bazują na rozwiązaniach kanonicznych typu elfy, miecze i magia (jak np. w grze Rolemaster). Ale by definicja Settingu była nam w jakikolwiek sposób pomocna, musimy najpierw prześledzić to, co składa się na Setting.

Osobiście sądzę, że istnieje dziewięć aspektów Settingu.

Oto i one:

- historia,
- geografia,
- władza (vide Rządy, Rządzący, et cetera),
- sytuacja społeczna,
- mitologia/religia
- mieszkańcy
- gdzie pasują BG
- dynamiczne siły
- ‘mutatory’ [mutables]

WSZYSTKIE te rzeczy są ważne z punktu widzenia Settingu, ale nie wszystkie z nich są w nim zawsze obecne. Pierwsze pięć aspektów określam mianem: „pomniejszych aspektów”.

Nie dlatego, że sędzę że są one mniej ważne (pamiętajcie: wszystkie aspekty są ważne) ale dlatego, że nawet jeśli nie będą one obecne w settingu, sama gra i tak będzie całkiem funkcjonalna. Jeśli nigdy nie czytałeś historii które zawierają podręczniki do Zapomnianych Krain – i tak możesz relatywnie bezproblemowo grać w ten setting.

Nieznanie dokładniej geografii miasta Nowego Jorku niekoniecznie zabrania Ci uczynić z niego miejsca gry w kampanii do Wampira. Pominięcie czytania mitologii/religii Śródziemia (która jest naprawdę fajna swoją drogą), wcale nie oznacza, że będziecie się gorzej bawić w tym settingu. Pewnie, te elementy są ważne dla settingu – ale nie są one konieczne w projektowaniu samej gry.

Pozostałe aspekty nazywam „większymi aspektami” settingu. Nie dlatego, że są one ważniejsze od innych, ale dlatego że niezbędnymi elementami warunkującymi jego funkcjonalność. Setting musi mieć mieszkańców (Postaci) po to by był przydatny w grze RPG. Kto żyje na tym świecie? W czym przebija się jego różnorodność? To samo dotyczy się z odpowiedzią na pytanie gdzie pasują w nim BG – to kluczowa kwestia każdej gry RPG. Jakie miejsce zajmują w tym świecie BG? Jak świat widzi BG oraz ich działalność? Jeśli chodzi o ‘dynamiczne siły’ – są one tym siłami w świecie gry, które wpływają na postacie go zamieszkałe. To może być dosłownie wszystko – od orków, przez sekretny aparat bezpieczeństwa, po organizację terrorystyczną. Skąd biorą się w Settingu konflikty? Z czym mierzą się w nim BG? Wreszcie, kwestia ‘mutatorów’ – są to te elementy za pomocą których BG mogą, dosłownie, zmieniać świat. Jaki wpływ na świat mają działania BG? Jak ‘ważne’ są te działania z punktu widzenia Settingu?

W następnej części, zajmę się każdym z tych aspektów bardziej szczegółowo.

Ten artykuł jest raczej pewnym rodzajem wstępu (i katalizatorem moich przemyśleń) oraz zachętą do dyskusji i udzielania feedbacku. Szczęśliwie, pod koniec tego wszystkiego z pewnością będą w stanie stworzyć narzędzie pokrewne P19 – tyle tylko, że przydatne podczas kreacji Settingu.

Peace,

Troy.