

Czym jest Setting? – część 3 (z 4).

Hejka,

Ha, w porządku! Mamy już trzecią część moich badań nad naturą Settingu (tutaj są dwa poprzednie artykuły – pierwsza oraz druga). Dzisiaj zamierzam analizować Setting głównie pod względem game designu (i właśnie do projektantów gier będzie on najbardziej pomocny) – jednakże będę miał na uwadze również to, że gracze którzy tworzą swój Setting w trakcie właściwej rozgrywki również czerpią z tego faktu pewne określone korzyści. I, jak zawsze, jestem otwarty na Wasze spostrzeżenia, dyskusję i konstruktywną krytykę. Przyda się podczas rozmów na temat czegoś co nazywam:

SDJ nie będzie modelem/wzorcem dla każdego projektu każdego Settingu. Jestem daleki od tego by tak to widzieć. SDJ jest po prostu pierwszym krokiem (i przy okazji sposobem równie dobrym jak każdy inny) na drodze kreowania Settingu do Twojej gry. Poniżej przedstawiam listę Aspektów Settingu (znaną Wam z poprzednich artykułów), wraz z załączonymi pytaniami w założeniu mającymi wspierać proces kreacji każdego z Aspektów w Waszej grze. Każdy Aspekt zawiera od 3 do 5 pytań – pamiętajcie jednak, że są służyć one tylko temu by w miarę bezpoleśnie ZACZAĆ tworzyć swój Setting. Nie używajcie ich z myślą o tym, że dzięki nim go skończycie.

Każdy z Was będzie musiał poświęcić temu procesowi kolosalne nakłady pracy oraz wielkie pokłady determinacji.

SDJ w pigułce:

Pomniejsze Aspekty:

- Historia,

- 1) Jakie wydarzenia były tzw. punktami przełomowymi w fikcyjnej historii Twojego Settingu?
- 2) Dlaczego były one tak znaczące?
- 3) W jaki sposób te wydarzenia bezpośrednio wpływają na Teraźniejszość Twojego Settingu oraz na jego mieszkańców? W jaki sposób te wydarzenia warunkują to co wydarzy się w jego Przyszłości?

- Geografia,

- 1) Jakie krainy (i ich charakterystyczne elementy) oraz jakie struktury wykonane ręką ludzką (lub inną kończyną) są znaczące dla Twojego settingu?
- 2) W jaki sposób w/w rzeczy mogą być użyte (albo w jaki sposób działają samoistnie) przez graczy w trakcie rozgrywki po by pomóc im podczas właściwej gry?
- 3) W jaki sposób w/w struktury/cechy charakterystyczne wpływają na Mieszkańców oraz Dynamiczne Siły działające w Settingu?

- Władza

- 1) Jakie (i gdzie) ustawodawstwo władzy jest obecne w Twoim Settingu?
- 2) W jaki sposób sama władza wpływa na mieszkańców Twojego Settingu – w jaki sposób ich deleguje i organizuje?
- 3) W jaki sposób władza (ew. ci, którzy są u władzy) wpływa na typowego mieszkańca świata gry?
- 4) Czy istnieją jakieś zagrożenia dla władzy w Twoim Settingu – jeśli tak, jakie?

- Sytuacja Społeczna/

- 1) Z jakimi trudnościami dnia codziennego muszą mierzyć się Mieszkańcy Twojego Settingu?
- 2) W jaki sposób Mieszkańcy będący ‘u Władzy’ odnoszą się do osób, których tej władzy nie mają?
- 3) Czym są najbardziej znaczące potrzeby/niebezpieczeństwa z którymi muszą się mierzyć Mieszkańcy Twojego Settingu?
- 4) Czy społeczeństwo pragnie osiągnąć jakiś szczególny cel? Jeśli tak – czym on jest?
- 5) W jaki sposób gracze i ich BG mogą wykorzystać Sytuację Społeczną (oraz w jaki sposób Sytuacja Społeczna wpływa na samych BG) podczas rozgrywki?

- Mitologia/Religia

- 1) Czy Mieszkańcy mają jakieś wierzenia co do kwestii powstania świata? Jeśli tak – jakie? Jeśli nie – dlaczego?
- 2) Jaki zasięg ma Wiara oraz Wierzenia jako przejawy nad-naturalnego świata wpływającego na życie przeciętnego mieszkańca Settingu? Co z życiem typowego BG?
- 3) Jak bardzo aktywne są tzw. Byty Wyższe / boskie moce w Twoim Settingu?
- 4) W jaki sposób mity i religie wpływają na Historię?

Zasoby:

- 1) Opisz kilka technologicznych postępowych wynalazków które dane społeczeństwo wykreowało w Twoim Settingu.
- 2) Czy istnieje w nim magia/psionika/super moce? Jeśli tak – czy są one narzędziami, które można używać, siłą którą należy się obawiać czy czymś całkowicie innym?
- 3) Gdzie w/w przedmioty mogą być użyte by wzmocnić kolor, zainteresowanie i emfazę w Twoim Settingu?

Większe Aspekty:

- Mieszkańcy

- 1) Czym są główne grupy ludzi (lub innych istot) obecne w Twoim Settingu (włączając w to byty nad-naturalne/boskie)?
- 2) W jaki sposób wszystkie te zróżnicowane grupy wzajemnie między sobą oddziałują?
- 3) W jaki sposób te grupy zyskały to co zyskały w Twoim Settingu?
- 4) Co czyni każdą z tych grup tak interesującą bądź unikatową?
- 5) Jakie ogólne informacje dot. typu wierzeń, różnic, zasobów oraz mocy tych grup winny być dostępne dla wiedzy graczy? Jakie elementy ich kultury możesz spokojnie tu pominąć?

- Gdzie pasują BG?

- 1) Czy BG są częścią jakiejś grupy istot zawartej w Aspekcie Mieszkańców? Jeśli tak – której? Jeśli nie – dlaczego?
- 2) Jak ludzie spoza grupy BG reagują na ludzi pokroju BG? W jaki sposób BG postrzegają samych siebie?
- 3) Co ludzie z grupy BG osiągnęli w przeszłości? Co mogą osiągnąć w przyszłości?
- 4) W jaki sposób BG odnoszą się do Sytuacji Społecznej?

- Dynamiczne Siły

- 1) Spośród wszystkich innych Aspektów Settingu – co/kto mógłby bezpośrednio przeciwstawić się BG? Co/kto mógłby im bezpośrednio pomóc?
- 2) Spośród wszystkich innych Aspektów Settingu - co/kto mógłby niebezpośrednio przeciwstawić się BG? Co/kto mógłby im niebezpośrednio pomóc?
- 3) W jaki sposób typowi mieszkańcy świata w Twoim Settingu widzą te Dynamiczne Siły?
- 4) W jaki sposób Dynamiczne Siły wpływają na Historię (albo na inne Aspekty)?

5) Jakie narzędzia zamierzasz dać BG by wspomóc ich w interakcjach z tymi Dynamicznymi Siłami?

- Mutatory.

1) Co BG są w stanie na stałe zmienić w Twoim Settingu? Dlaczego?

2) Co BG nie mogą na stałe zmienić w Twoim Settingu? Dlaczego?

3) Czy chciałbyś by BG działali tak by zmienić jakiś element Settingu? Jaki byłby to element i dlaczego?

4) W jaki sposób dowolna zmiana dokonana przez BG wpływa na Setting jako całość?

Hura! – doszliśmy do końca.

Kończąc, pamiętajcie to co powiedziałem w Części Drugiej.

Czasami, różne Aspekty Settingu będą Wam totalnie nieprzydatne w Waszej grze. I to jest ok.

Z drugiej strony, może się okazać że poszczególne sekcje tego artykułu będą Wam totalnie przydatne w Waszych obecnych projektach.

Nie jest czymś złym łączenie tych elementów albo wracanie do nich w przyszłości, po kilku beta-testach Twojej gry. To co tu sugeruję, to tylko pewna ściągą za pomocą której możecie zacząć Tworzyć Wasz Setting. Niemniej, Wasz cel gry może sprawić, że nie będzie ona zbyt przydatna. W końcu, jest to tylko jeden z wielu sposobów na wykreowanie Settingu.

Z pewnością mogą istnieć inne metody, a spośród nich zapewne znajdzie się kilka tych, które są używane przez profesjonalistów.

Jeśli więc założenia SDJ Ci nie odpowiadają – moim zdaniem powinieneś kontynuować swoje własne badania nad naturą Settingu dopóki nie znajdziesz takiej metody, która będzie odpowiadać Twoim potrzebom oraz Twojemu stylowi gry.

Peace,

Troy.

