

## Czym jest Kolor?

Hejka,

Kolor jest zdefiniowany przez leksykon The Forge jako jeden z pięciu głównych obszarów Eksploracji. Provisional Glossary określa Kolor jako: „Wyimaginowane detale dotyczące części bądź całości Systemu, Postaci, Settingu lub Sytuacji – wdrożone do gry w taki sposób iż nie zmieniają one ani jej przebiegu ani proponowanych przez nią rozwiązań mechanicznych w fikcyjnej scenie rozgrywki. Jeden z Komponentów Eksploracji”.

No dobrze... ale co to dokładnie znaczy?

Pomyśl o Kolorze jak o synonimie Detalu.

Każdy opis lub każda rzecz, która dodaje jakiś detali SYSTEMOWI gry, jej Postaciom, Settingowi czy Sytuacji, będzie podług powyższej tezy nazywana Kolorem. Może parę przykładów?

SYSTEM pozbawiony Koloru

Postacie zabijają inne postacie.

SYSTEM z Kolorem

Jako efekt krytycznego rzutu k20, Wojownik używa swego wielkiego miecza by odciąć głowę Króla Moliganta.

Setting pozbawiony Koloru

Miasto.

Setting z Kolorem

W 1602 roku, roku panowania naszego Władcy, w okolicy wioski Malbork, założonej nieopodal Zamarzniętych Wzgórz, na obrzeżach Zaczarowanego Lasu.

Postać pozbawiona Koloru

Mężczyzna.



Postać z Kolorem

Drakh, 20-poziomowy Barbarzyńca z północnych rubieży Hallowfell.

Sytuacja pozbawiona Koloru

Wioska przeżywająca kryzys.

Sytuacja z Kolorem

Niewielka osada Esterii cierpi z powodu zgubnej plagi mającej swe źródła w nieumarłych agentach wysyłanych przez okolicznego demagoga, starającego się wywołać rebelię przeciwko radzie miasta.

Kiedy mam na myśli Kolor, dzielę go zazwyczaj na dwie kategorie: Kolor Niezbędny oraz Kolor Zwyczajny.

Rzeczy Niezbędne są czymś, co gracze muszą wiedzieć by właściwie użyć oraz zrozumieć opisywany element/rzecz. Dajmy na to, wiedza o tym, że ten konkretny kleryk to krasnolud, jest w D&D Kolorem Niezbędnym. Tak przedstawiona sprawa wywołuje wiele określonych konsekwencji. Z pewnością będziesz oczekiwał czego innego po kleryku będącym elfem, niziołkiem czy drowem. Rzeczy Niezbędne w Kolorze służą właśnie temu – dają wskazówki graczom i sugerują im jak powinni oni zareagować na daną sytuację a także jak powinni oni używać danej (opisanej) rzeczy.

Rzeczy Zwyczajne, z drugiej strony, są ‘tylko’ czystym tekstem przeznaczonym wyłącznie do realizacji celów estetycznych. Weźmy na przykład informację, iż powyższy kleryk jest łysy. Jak sami widzicie – raczej nie powoduje to większych konsekwencji w samej rozgrywce. Równie dobrze fakt, iż dany kleryk jest łysy – może zostać zignorowany bez szkody dla przebiegu samej gry. Niemniej, Rzeczy Zwyczajne są w Kolorze bardzo ważne gdyż, poprzez wdrażanie tego typu szczegółów, pomagają graczom osiągnąć głębszą immersję w stosunku do świata przedstawionego. Rzeczy Zwyczajne pobudzają zainteresowanie graczy a także dają im możliwość na wyrażanie swojej kreatywności podczas samej rozgrywki.

Warto jednakże tutaj zaznaczyć, że tak jak Rzeczy Niezbędne tak i Rzeczy Zwyczajne mogą doprowadzić do szału w przypadku ich nadużywania.

W przypadku Rzeczy Niezbędnych, wyobraźcie sobie co by było gdyby zebrać wszystkie tabelki broni z D&D w jednym miejscu – albo skompilować wszystkie tabelki obrażeń z Rolemastera ze wszystkich jego dodatków.

Ha, byłyby to doprawdy przytłaczająca sprawa!

Pomijając zaś powyższe, co by to dobrego (komukolwiek) dało?

Zbyt wiele broni/tabelek jest zbyt rozwlekłych – przez co ich natężenie mogłoby po prostu stać na drodze graczy chcących po prostu dobrze się bawić (a zamiast tego – tracą oni czas by poznać wszystkie informacje, które Autor gry uznał za ważne). Tak samo z Rzeczami Zwyczajnymi (...nieważne jest w tym przypadku czy mówimy tutaj o opisach zawartych w tekście Settingu czy o tych informacjach, które są przekazywane z ust Mistrza Gry) – ich nadmiar może prowadzić do punktu, w którym tracimy zbyt wiele czasu na to by je sobie przyswoić.

Podczas projektowania swojej gry, zbalansowanie ilości Koloru w niej użytego nie musi być wcale wielce problematyczną kwestią.

Przeczytaj dokładnie to, co sam napisałeś w swojej grze.

Czy nie czujesz się znudzony czytaniem tych samych informacji rozciągniętych na trzy strony? Jeśli tak – istnieje spora szansa na to, że inni ludzie też będą tym znudzeni. Podobnie, gdy czytasz to, co napisałeś, czy jest w tym tekście coś, co sprawia że chciałbyś przeczytać coś więcej na ten temat? Jeśli tak – nie ociągaj się i zacznij pisać! Jednakże trzeba pamiętać o tym, że najlepiej ustalić prawidłowe proporcje Koloru w grze poprzez przekazanie jej tekstu komuś z nią niezwiązanego.

Proś więc o jakiś zewnętrzny feedback – i zobacz co inni ludzie określają w Twojej grze za interesującą, nudną bądź nielogiczną lekturę. Używaj tego jako swojego kierunkowskazu.

Peace,

-Troy.

