

3 proste sposoby na budowanie fabuły

BARTOSZ ZIOŁO

Inspiracji do tworzenia larpowych fabuł można szukać w innych mediach. Do napisania tego tekstu natchnął mnie rynek gier wideo, a konkretnie wypowiedź jednego z jego przedstawicieli. Pan Yuji Abe ze Square Enix w filmie promocyjnym do gry *Lightning Returns: Final Fantasy XIII* wspominał o różnych sposobach tworzenia historii w produkcjach z tej serii. Okazuje się, że sprawdzają się one także na gruncie larpów i

polegają na zadaniu sobie jednego ważnego pytania:
„co ma napędzać naszą fabułę i stać w centrum całego designu?”.

Yuji Abe wylicza trzy możliwości: postaci (character-driven), historia (story-driven), świat (world-driven). Niezależnie od tego, którą z trzech dróg wybierzesz, ważne jest, aby rozpocząć od ogólnego pomysłu na grę; wiedzieć, o czym jest, w jakim rozgrywa się settingu; założyć jakiś cel, który chcemy przez nią osiągnąć.

Fabuła skupiona na postaciach (character-driven)

W centrum zainteresowania stoją postaci dramatu, bohaterowie graczy bądź niezależni. To o nich jest ta opowieść, oni są punktem wyjścia, a treścią relacje i zależności między nimi.

Tworząc poszczególnych bohaterów i relacje, budujemy fabułę naszej gry. Wystarczy tylko usunąć pewne niepasujące elementy czy postaci, doszlifować to, co zostanie i wpleść dodatkowe elementy, będące poza samymi postaciami, a dodające im głębi.

Dobrym sposobem na fizyczną reprezentację takiego podejścia będzie zwykła mapa powiązań: tablica lub duży kawałek brystolu, na którym wypisywać będziemy wszystkie nasze postaci (tylko z imienia bądź funkcji), a potem ich relacje (polecam do tego użycie różnych kolorów – to znacznie ułatwia późniejsze odczytanie naszego dzieła).

WADY I ZALETY

- + pozwala na dużą dowolność w zakresie postaci
- + umożliwia łatwe opieranie się na znanych archetypach
- brak jednego bohatera może popsuć całą fabułę
- stworzona fabuła często jest poza kontrolą twórców

PRZYKŁADY GIER

larpny Grimuaru, np. *Bal marionetek: Karnawał*, *Saga o Ulvedalen*

Chcemy zrobić tradycyjny western. Jak western – to szeryf, a jak szeryf – to bandyta. Może tak naprawdę jest niewinny i musi oczyścić się z zarzutów? A może kumple z gangu chcą go uwolnić? Nie może zabraknąć dziewczynki z saloonu. Może jedna z nich jest córką szeryfa i tam uciekła od nadopiekuńczego ojca? Co to byłyby za western bez rewolwerowców? Pewnie jest ich dwóch i są największymi rywalami. Może jeden z nich jest zaangażowany romantycznie z dziewczyną z saloonu? A drugi planuje napad na bank? A skoro tak, to potrzebujemy właściciela banku... I tak dalej, i tak dalej...



Fabuła skupiona na historii (story-driven)

Tutaj zaczynamy nie od bohaterów, ale konkretnych wydarzeń, które odbędą się w trakcie naszej gry. Oznacza to, że od samego początku skupiamy się na zamkniętej historii, z jasno postawionym zarówno początkiem, końcem, jak i wszystkimi punktami zwrotnymi dziejącymi się między nimi.

Takie podejście idealnie sprawdza się przy wszelkiego rodzaju grach historycznych, adaptacjach i jeepformach. Już istniejąca historia jasno daje nam do użytku sporo wydarzeń, jednocześnie rzadko udostępniając wystarczającą liczbę szczegółowo opisanych bohaterów, którzy brali w nich udział. Bez problemu możemy sobie jednak z tym poradzić. Wystarczy, że odtworzymy wszystkie ważne wydarzenia w naszej historii i dopiero do nich dopasowywać będziemy bohaterów i dodatkowe wątki, które mogłyby się przy ich okazji pojawić.

Dodając kolejne elementy, powodujemy, że nasza fabuła nabiera rumieńców. I mogą być to wydarzenia różnego kalibru, nie tylko takie oczywiste na pierwszy rzut oka. Warto także wprowadzać wydarzenia, które wesprą główny wątek, nawet jeśli nie będą z nim ściśle związane, pozwolą mu odpowiednio wybrzmieć.

Tę metodę budowania fabuły również można łatwo przedstawić w sposób fizyczny. Wystarczy zwykła oś czasu z zaznaczonymi wszystkimi wydarzeniami od początku do końca i wystarczającą ilością miejsca, w którym dodać będziemy mogli wszelkie pomysły na postaci i dodatki je uzupełniające.

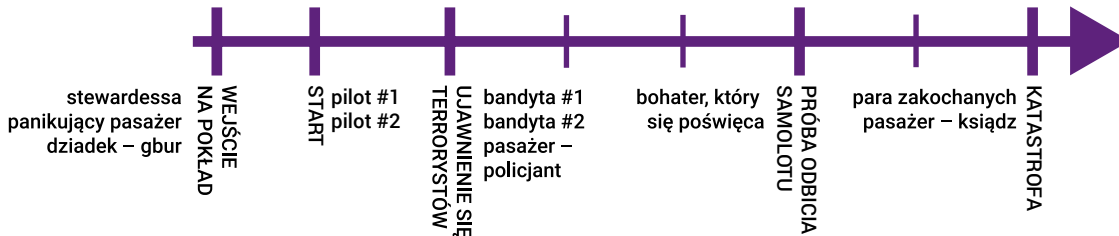
WADY I ZALETY

- + daje dużą kontrolę nad scenariuszem
- + pozwala realizować całe duże historie
- może zaistnieć problem z dobraniem wystarczającej liczby znaczących bohaterów
- zamknięta konstrukcja może prowadzić do nielogicznych wydarzeń

PRZYKŁADY GIER

Chłopiec, który..., znaczna część jeepformów, np. *Crime Scene*, *Sokrates*, *Poprzedni lokatorzy*

Opowiedzmy historię o zakładnikach na pokładzie samolotu. Zaczniemy od momentu wejścia na pokład. To dobra okazja do za-błyśnięcia bardziej ekstrawaganckich postaci. Może jest ktoś z lękiem przed lataniem? Albo kłóący się ze stewardessami starszy jegomość? Końcem naszej historii ma być katastrofa, potrzebujemy więc postaci, które będą chciały wpłynąć na bieg tej sceny, może poświęcić się dla sprawy. W międzyczasie na pewno potrzebować będziemy sceny ujawnienia się terrorystów, co od razu rodzi nam zapotrzebowanie na bandytów i wszelkie wydarzenia związane z przejmowaniem kontroli nad lotem. Dodatkowym smaczkiem, podkręcającym atmosferę, mogą być np. śmierć pasażera (NPC) z rąk terrorysty, pojawienie się czegoś za oknem etc.



Fabula skupiona na miejscu/settingu/lokacji (world-driven)

Doskonałą podstawą do budowania fabuły może być również konkretne miejsce, w którym ma odbyć się nasza gra. Tutaj przede wszystkim planujemy, jak wybrana przez nas lokacja może przedstawić świat larpa i w jaki sposób gracze mogą z nią wchodzić w interakcje poprzez swoje postaci. Jeżeli znaleźliśmy świetne, klimatyczne miejsce, czemu nie wykorzystać jego potencjału, nie ograniczając go wymogami innych elementów scenariusza? W takim podejściu pierwsze skrzypce grać będzie zawsze fizyczna przestrzeń.

WADY I ZALETY

- + wykorzystuje fizyczne elementy świata gry, specyfikę lokacji
- + jest zupełnie niezależna od pojedynczych postaci
- istnieje niebezpieczeństwo powstania nieciekawych bohaterów
- jest możliwa do zrealizowania tylko w jednym, konkretnym miejscu.

PRZYKŁADY GIER

serie Mir i College of Witchcraft and Wizardry

Budując larpa, skupiamy się przede wszystkim na tym, jak wykorzystać dostępne nam miejsca. To od nich zależni będą bohaterowie oraz wydarzenia mające miejsce w naszej fabule. Krótka: najpierw rozplanowujemy przestrzeń, a później myślimy, jakie historie czy postaci mogą się w niej pojawić. To dobre podejście do tworzenia symulacji – rzadko kiedy pojawią się tutaj bowiem postaci czy wątki nie mające zakotwiczenia w jakimś fizycznym elemencie naszego świata.

Zarządzanie przestrzenią to temat na osobny tekst, dość napisać tutaj, że należy cały czas pamiętać o tym, aby rozkład pomieszczeń wewnątrz świata stworzonej przez nas gry był spójny i logiczny, a cały teren wykorzystany w najdrobniejszych szczegółach.

Przy takim podejściu do konstrukcji fabuły pomóc mogą wszelkiego rodzaju plany i schematy pomieszczeń, z których będziemy korzystać.



Mamy dostęp do magazynu za miastem i chcemy zrobić z niego melinę gangu. W budynku jest piwniczka, idealna na lochy. To znaczy, że znajdzie się miejsce dla więźniów i strażników. Magazynek łatwo jest przerobić na salę przesłuchań, co daje nam z kolei opcję na postaci śledczych i wątek z wydobywaniem informacji. Biuro sprawdzi się jako pokój bossa – tu będzie można prowadzić ciemne interesy, co tworzy spore możliwości fabularne. Halę główną da się zaaranżować na salę treningową, którą możemy zaludnić za pomocą trenujących i trenerów, a nawet zbudować całą fabułę wokół szkolenia i rytuałów inicjacyjnych nowych członków.