

Konkurs dla początkujących twórców przygód do Wiedźmina.

ETAP 1 – Tworzenie fabuły

1. Projekt fabuły:

- i. Czas gry: ok. 2 h
- ii. Ważne: historia musi być prosta, zawierać w sobie wybór i jego konsekwencje (wybór sprawia, że dzieją się inne rzeczy). Wokół tego wyboru powinna zostać obudowana cała historia, innymi słowy powinna przedstawiać racje obu stron konfliktu i sytuację, w której gracz świadomie podejmie decyzję, a późniejsze wydarzenia będą z tej decyzji wynikać.
- iii. Założenia fabuły: jej bohaterami są Geralt, pewna kobieta (wygląd kapłanki) oraz pewien mężczyzna (wygląd bandyty). Cała historia dzieje się w wiosce i jej okolicach, gdzie znajduje się rozwalony most, ruinki, rzeka, karczma i malownicze łąki. Na tej lokacji występują potwory (echinopsy oraz upiory). Geralt przybywa do wioski w jakimś celu, poznaje głównych bohaterów, zostaje uwikłany w jakiś konflikt, musi stoczyć walkę z potworami, podjąć ważny wybór, a następnie zobaczyć konsekwencje tej decyzji.
- iv. Społeczność: należy wymyślić kto zamieszkuje wioskę, co znajduje się w poszczególnych domkach, jak wygląda życie wieśniaków, czym się zajmują o określonych porach.
- v. Potwory: należy zaprojektować rozmieszczenie potworów na lokacji, godziny ich występowania i jak się zachowują.

2. Elementy fabuły:

- a. Wprowadzenie, w którym gracz poznaje lokację, najważniejsze postaci i swoją sytuację w całej historii.
- b. Rozwinięcie, w którym zarysowują się strony konfliktu, gracz poznaje ich racje i może wyrobić sobie opinię na ten temat. W dodatku podjęcie decyzji zostaje pokazane jako związane z celami Geralta (czyli podejmuje wybór nie dlatego, że został postawiony pod ścianą, ale ponieważ z różnych przyczyn jest to dla niego ważne/korzystne).
- c. Kulminacja, czyli moment podjęcia wyboru.
- d. Konsekwencje, czyli różny przebieg fabuły w zależności od wyboru, który pokazuje, że decyzja gracza zmieniła coś w świecie, wydarzenia potoczyły się inaczej.
- e. Zakończenie, w którym podsumowujemy całą historię i pokazujemy graczowi, że jego wybory wpływają na świat.

Assety:

