

Czy Granie samo w sobie jest Nagrodą?

Witajcie,

W końcu, powracamy do pytań. Pewnie już myśleliście, że zapomniałem o tym co jest celem tego bloga, co? Heh, heh.

Tak czy owak, pytanie z tematu notki może być dość problematyczne dla świeżo upieczonego game designera, często będącego przy okazji graczem gier role playing z długoletnim stażem. Rozumiem przez to to, że trudno znaleźć gracza, który nie potrafiłby wskazać choć jednego momentu w jego ‘erpegowej karierze’, w którym – przystroiwszy się w strój awanturnika – dobrze się bawił ze swoimi znajomymi w trakcie turlania kośćmi czy wspólnego uczestnictwa w kreowanej przygodzie. I, faktycznie, wszystko powyższe w jakimś sensie ‘nagradza’ graczy (tj. dostarcza im sporej dozy satysfakcji) – że nie wspomnę już o tym, iż jest to także bardzo przyjemny sposób na spędzanie wolnego czasu. Tak bardzo, że wszyscy podobnie myślący ludzie z pewnością chcieliby go powtórzyć raz jeszcze. Ale czy rzeczywiście „granie samo w sobie jest nagrodą”? To już wymaga głębszego zastanowienia.

Po pierwsze, wypadałoby najpierw określić czym, na potrzeby tego artykułu, jest: „Nagroda”. Niestety, definicja tego pojęcia nie została zawarta w Forge Provisional Glossary (tam używają pojęcia ‘Systemu Nagród’ [ang. Reward System – dop. tłumacza], który, jak na moje oko, jest czymś innym), tak więc będziemy używać Mojej Własnej Definicji. Dlaczego? Bo to mój blog (heh heh). Nagrodą będzie więc dla mnie: „Dowolna część Systemu (zazwyczaj jakaś specyficzna część jego mechaniki) która ‘pobudza’ i ‘utrzymuje’ konkretne typy zachowań graczy i/lub prowadzącego podczas grania w dany System”. Ogólnie ujmując, wszystko zamyka się w tym zdaniu: Nagrodą w Systemie jest „to, co dostajesz – za to, co robisz” gdy w grasz w daną grę.

Osobiście sędzę, że przykładów nigdy dość – więc zamierzam się teraz kilkoma posłużyć. Designerzy, jeśli myślę się w nich co do waszych gier, poprawcie mnie. W D&D nagrodą są Punkty Doświadczenia. Zabijasz potwory = by dostać Punkty Doświadczenia. Poniekąd złoto też może być traktowane jako pewien rodzaj nagrody (ale, z pewnych powodów – których póki co nie zamierzam przedstawiać – nie jest ono aż tak istotne z punktu widzenia rozgrywki proponowanej w D&D). W grze Dogs in The Vineyard, nagrodą jest tzw. Fallout. Podnosisz stawki w jakimś starciu/konflikcie w grze po czym ustalasz konsekwencje (dobre i złe) swych czynów po to by w przyszłości być w nich bieglejszy. W grze Shadows of Yesterday nagrodą znowu są Punkty Doświadczenia. A w Universalis, nagrodą są zbierane przez graczy Monety.

W porządku, skoro (miejmy nadzieję) wiemy już czym konkretniej jest „Nagroda”, zajmijmy się samym graniem. Kiedy ktoś pyta: „Czy granie samo w sobie jest Nagrodą?”, ma na myśli:

„Czy rozgrywka zachęca by kontynuować grę w przyszłości?”. Jeśli pytającym jest designer, wszystkim co chce wiedzieć w przypadku tworzenia swych projektów jest to co tak naprawdę jest ich mocną stroną ‘zapewniającą’ graczom dobrą zabawę – i czy rzeczywiście potrzebują one czegoś takiego jak PDki, Punkty Drama, Fallouty oraz pokrewne im rozwiązania, dzięki którym gracze zaakceptują proponowaną wizję rozgrywki i będą czerpać z niej przyjemność? Moja odpowiedź jest następująca: jeśli stworzysz grę, w którą będzie się świetnie grać bez konieczności korzystania z mechanicznych rozwiązań po to by móc wzmacniać odpowiednie zachowania graczy tak aby granie samo w sobie dostarczało graczom satysfakcji, wtedy, OK, granie samo w sobie jest w przypadku takiego typu projektu nagrodą. ALE!!! Twoja gra i tak będzie miała pewne braki. Dlaczego? – możesz spytać. Cóż, wyjaśnijmy sobie jedną rzecz.

Cytat z pracy: „System Ma Znaczenie”, Rona Edwardsa („System Does Matter”, esej ‘starej szkoły’ – ciągle świetny mimo pewnych anachronizmów)

„Ciągle słyszę o pewnym ‘mniemaniu’ (obiegowej opinii), które powtarza się w przypadku dyskusji o RPG od dobrych dwudziestu lat. Oto i ono: ‘Tak naprawdę nie jest ważne jakiego systemu użyje się w grze. Gra jest dobra o tyle o ile ‘dobrzy’ są ludzie, którzy w nią grają – innymi słowy, każdy system może działać dobrze jeśli trafi w ręce właściwych prowadzących i graczy.’. Moje zdanie w tej kwestii? Stanowczo, całkowicie się z tym nie zgadzam.

‘Chwila!’ – możesz rzec – ‘mój prowadzący Herbie może poprowadzić dosłownie wszystko. Gra sama w sobie może być beznadziejna, ale ten gość jest w stanie wykroić z niej to, co się mu nie podoba i tak ją zmodyfikować by działała jak marzenie.”. No dobrze, rozumiem. Herbie jest utalentowanym i pewnie doświadczonym prowadzącym. Niemniej, wyobraź sobie że ten gość mógłby być jeszcze lepszym MG gdyby nie musiał ciągle poświęcać swego czasu na usprawnienie topornej mechaniki (pamiętajcie – ciągle piszę tutaj o systemie, nie o innych elementach gry). Mam więc na myśli to, że dany system jest dobry o tyle o ile nie marnuje niepotrzebnie czasu Herbiego.”

Oczywiście, powyższy cytat odnosi się do Systemu jako całości, niemniej tyczy się on także Nagrody, która, per saldo, jest jego częścią. Pewnie, w Twoją grę świetnie się gra, i ta uczucie z pewnością będzie się utrzymywać z rozgrywki na rozgrywkę – ale pomyśl o tym o ile LEPIEJ (i o ile zabawniej) grałoby się w Twoją grę gdyby tylko zawierała ona odpowiednie narzędzia w mechanice, które ciągle ‘podtrzymywałyby’ (poprzez nagradzanie) określone typy zachowań graczy/prowadzących i wspierały te elementy systemu, które sprawiają iż tak świetnie gra się w Twoją grę. Grający nie musieliby przez to tracić czasu na to by szukać tego co podoba się im w Twojej grze – odpowiedź mieliby podaną już na starcie. Ba, nie tylko wiedzieliby co ich potencjalnie w tym tytule kręci, ale również mieliby dostęp do narzędzi w mechanice, dzięki którym mogliby spotęgować ogólny ‘fun’ płynący z rozgrywki. Brzmi sensownie? Wyjaśnię to jeszcze raz.

Dokonywanie masowej eksterminacji orków z pomocą wielkiego bastarda jest zabawne. No, poważnie – naprawdę jest. Przemoc jest czymś, co kręci wiele osób (przynajmniej jeśli idzie o graczy). Ale tym co potęguje tego typu zabawę w D&D jest właśnie fakt zyskiwania PDKów, dzięki którym Twoja postać będzie w stanie eksterminować jeszcze WIĘCEJ orków w jeszcze BARDZIEJ zabawniejszy sposób. Zresztą spójrzcie tylko na system nagród w grach Sorcerer, Dogs in Vineyard czy The Shadows of Yesterday – i sami zobaczycie, że rozwiązania w nich zawarte potęgują i rozszerzają wrażenia jakie towarzyszą graczom podczas rozgrywki (...te, które dostarczają im satysfakcji). Wszystkie te gry prezentują ‘to coś’, co sprawia że gra w nie jest przyjemnością – oraz, proponowanymi rozwiązaniami, starają się ‘to coś’ intensyfikować. I w końcu wszystkie te gry są lepsze właśnie przez to, że mają tzw. Nagrodę.

Spytajcie się ich twórców czy sądzą, że mogliby sprzedać swe produkty w tylu kopiach w ilu je sprzedali gdyby tej Nagrody nie było. Mogę się założyć, że by zaprzeczyli.

Nim zakończę ten artykuł, zdradzę Wam pewien sekret: w prawie wszystkie gry można grać i dobrze się bawić z sesji na sesję. Niemniej, jeśli poprzestaniecie tylko na tym założeniu (i z niego uczynicie główny motor napędowy/system nagród gry), Wasza gra najprawdopodobniej będzie cholernie toporna, że o trudnościach z zachęcaniem innych ludzi do zagrania w nią, nie wspomnę.

Przez tego typu założenie, Wasza gra nie pokaże niczego czego nie miałyby inne gry a w dodatku te ‘inne gry’ będą najzwyczajniej w świecie lepsze w dostarczaniu graczom przysłowiowego ‘funu’ gdyż będą Nagradzać odpowiednie typy zachowań uczestników samej rozgrywki. Jak dla mnie i jak na porady które tu udzielam, Nagroda (w jakiegokolwiek formie, innej niż ‘granie samo w sobie jest’... sami wiecie czym) jest niezbędną, porównywalną do istnienia ‘postaci gracza’, częścią którą musicie zaimplementować w Waszych projektach. Bez niej – będą one najzwyczajniej na świecie kuleć.

Jeśli więc pracujesz nad jakimś projektem RPG, znajdź w nim te elementy, które stanowią o jego sile (a.k.a. te, które dostarczają graczom satysfakcji). Następnie przemyśl to jak można by ‘pokierować’ uczestników rozgrywki tak aby mogli korzystać z tych elementów tak często jak tylko się da na wiele różnych oraz ekscytujących sposobów.

Albo, jeszcze lepiej, znajdź jakiś sposób aby nagradzać tego typu zachowania, na który żaden z designerów jeszcze nie wpadł.

To by było dopiero ‘coś’!

Peace,
Troy.

