

Czym jest 'Power 19'? – część druga.

Warunek wstępny: przeczytajcie 'Czym jest P19 – część pierwsza.'

W porządku, odpowiedzieliście na pytania z P19. I co teraz? Hah, oto właściwie pytanie, nad którym warto chwilę pomyśleć. Na początek, spójrzmy na pewne wątki z forum Forge, które, tak się złożyło, skorzystały z narzędzia jakim jest P19.

Smithy's game

Darren's game

Jaoa's game

Jeśli przyjrzyście się bliżej każdemu z nich, szybko dostrzeżecie że mają jedną część wspólną: nie proszą o konkretny feedback! P19 to narzędzie designerskie, fakt. Może wywoływać dyskusje, ale te dyskusje nie mogą być gadaniem po próżnicy – muszą być konkretne. I to Autor wątku (niezależnie od tego na jakim forum został on umieszczony) ma za zadanie wskazać w których punktach P19 potrzebuje porad, opinii, ogólnie mówiąc: feedbacku. Prostą drogą do notorycznych rozczarowań jest założenie, że ludzie którzy przeczytają wszystkie Wasze odpowiedzi domyślą się w którym punkcie przyda Ci się pomoc. Ważne jest więc aby przyrzeć się P19 bliżej po to aby zrozumieć o co konkretniej pytamy.

Popatrzcie:

1) O czym jest Twoja gra? – to główna koncepcja całej Twojej gry. Nie umieszczasz w tym punkcie żadnej mechaniki, żadnych zasad, żadnych reguł. Nie umieszczasz również żargonu w stylu statystyki postaci, punkty doświadczenia, proponowanych rozwiązań i innych tego typu spraw. Podsumowując: to pytanie odnosi się do pierwszych etapów projektowania Twojej gry – do fazy koncepcji. Sprawdź teraz następne dwa pytania:

2) i 3) Co robią postacie w Twojej grze? / Co robią gracze w Twojej grze? – te pytania dotyczą tego jak będzie wyglądała rozgrywka w Twojej grze. Ponownie – żadnej mechaniki, tylko opis samej rozgrywki. Patrz na to w ten sposób: gdy już masz solidną koncepcję tego o czym będzie Twoja gra, dobrym pomysłem byłoby mieć też koncepcję tego co będzie się działo gdy gracze będą w nią grać [tutaj kim będą ich postacie /co będą one robić – dop. tłumacza]. Te dwa pytania to drugi krok w projektowaniu gier. Pierwsze pytanie – to koncepcja gry. Dwa kolejne – czynności, które się w niej wykonuje.

Natomiast pytania nr 4) oraz 5) (patrz P19 – część 1.) dotyczą się dwóch elementarnych części każdej gry RPG – Postaci oraz Settingu. Osobiście na pierwszym miejscu umieszczam zwykle Setting, ale nie jest to aż tak istotne by się nad tym niepotrzebnie spierać. Różni ludzie, różne metody. Co jest ważne to to, że Setting musi pasować do Postaci a Postacie muszą pasować do Settingu. Przykład. Nie projektuj gry detektywistycznej w wiktoriańskim Londynie jeśli postacie graczy mają być mistrzami kung-fu. Co prawda to raczej oczywiste, ale widziałem już sporo systemów których teoretycznym założeniem całej rozgrywki miało być pogłębianie interpersonalnych zażyłości między postaciami z jednej strony – a z drugiej, które poświęcały setki reguł i zasad temu jak szybko te postacie są w stanie niszczyć elementy i eksterminować mieszkańców tego settingu (czyt. reguły walki grały w takich systemach pierwsze skrzypce). A więc, jeśli masz już ustalone to o czym jest Twoja gra a szykowany pod nią Setting nie daje graczom żadnej możliwości by grali tak aby to założenie było spełniane (vide – by korzystali z reguł walki, magii czy kung-fu) – wyrzuć to z procesu tworzenia postaci ('chargen').

Gra, by być fajną, wcale nie musi mieć reguł pozwalających kreowanym postaciom na walkę /używanie magii /korzystanie z dyplomacji. Zarówno Postać jak i Setting muszą bezpośrednio odwoływać się do tego co umieściłeś w pierwszym pytaniu P19.

Pytania 6-9 służą do szczegółowego rozwinięcia pytań nr 2) oraz 3). Wiesz już bowiem co będą robić postacie i co będą robić kierujący nimi gracze. Wiesz też gdzie będzie toczyć się cała akcja (Setting) oraz w jaki sposób Twoja postać się tam znajdzie (a.k.a. – jak w ogóle wygląda proces jej tworzenia [chargen]). Przyszedł więc czas na to by wykonać kolejny krok game designu – ustalenie Nagród oraz Zaangażowania. Jak już zostało powiedziane, Nagrody stanowią istotną część w każdym projekcie RPG. Zapewne mógłbym napisać kolejny artykuł na ten temat (i zapewne tak właśnie kiedyś tutaj zrobię) tyczący się Nagród/Podtrzymywaniu Zaangażowania. Pokrótkę, Nagrody są tzw. paliwem napędowym pozostałych części Twego projektu. Nagrody są marchewką i kijem który wskazuje uczestnikom rozgrywki co mają oni robić aby czerpać z niej satysfakcję. W D&D Nagrodą są Punkty Doświadczenia. W Dogs In The Vineyard – nagrodą jest tzw. Fallout. W Cutthroat – Modyfikator Statusu. Nagrody są tą częścią gry która zachęca graczy by kontynuowali ją jak najczęściej. Poczytajcie sobie ten artykuł.

Pojęcie ‘Zaangażowania’ sprawia trochę więcej problemów. Przynajmniej dla mnie. Przez nie rozumiem tą część gry, która utrzymuje zainteresowanie graczy gdy robią coś niezwiązanego z Nagrodami. Często Zaangażowaniem jest narracja prowadzącego i kreowane podczas sesji konflikty. W D&D Zaangażowaniem jest walka. Rzucanie kośćmi i walczenie z orkami na wiele różnych sposobów jest naprawdę zabawne, zwłaszcza gdy możesz używasz swoich ‘zajebiaszczych’ [w oryg., ‘kewl’ – dop. tłumacza]. W Cutthroat – mechanika Rajdów. W DiTV natomiast – eksplorowanie Miasta. Nie da się ukryć, że Zaangażowanie jest tym elementem gry, który musi zostać solidnie przetestowany i przemyślany.

Okej, skoro mamy już odpowiedzi na pytania jak tworzy się postacie, jak się nimi gra oraz po tym jak przyswoiliśmy sobie podstawy settingu do Waszych gier – nadszedł już czas aby awansować na wyższy poziom wtajemniczenia. Proponowane w grze Rozwiązania [w oryg. resolution – dop. tłumacza] są tematem pytań nr 10) i 11). Wyjaśnijmy sobie jedną rzecz. Istnieją miliony Rozwiązań które możesz zaimplementować do swojego projektu, więc jeśli liczysz na znalezienie najlepszego z nich w tym miejscu, cóż, zapewne się rozczarujesz. Więc, czego tak naprawdę tyczą się powyższe pytania? – skrócowego wyjaśnienia tego jaki mechanizm kostkowy (lub z użyciem kart, lub z użyciem narracji, lub...) a.k.a. jaką mechanikę zamierzasz użyć w Twojej gry i jak ma się ona do tego co napisałeś w punkcie nr 1). Dokładnie tak – proponowane przez Ciebie Rozwiązania powinny łączyć się z tym o czym jest Twoja gra. Popatrz na to co napisał Vincent w temacie o czym jest jego DiTV: „.... to gra o problemach z którymi borykają się mniejsze miasta, to gra o seksie i kłamstwach, a przede wszystkim: to gra o przemocy. W jaki sposób korzystamy z przemocy? Jak możemy przemoc usprawiedliwić? Jakie są jej konsekwencje?”. Zatrzymajmy się na chwilę przy ostatnim punkcie: Konsekwencjach. W grze DiTV Twoja postać będzie się zmieniać – bardzo. I w tym sęk, w tym cała magia tej gry! Spójrz na zaproponowane w niej Rozwiązania: rzuć kością, jeśli wygrasz – dostaniesz to co chciałeś, jeśli przegrasz – Twoja postać ulegnie ZMIANIE! To właśnie rzucanie kośćmi wspiera to o czym jest gra.

Nie chcę prze to powiedzieć, że Wasze gry mają iść tym samym torem. Przykładowo, dość sensownym Rozwiązaniem zaproponowanym w systemie w stylu Westernu może być np. implementacja zasad Pokera. Gra w której liczba 8 ma szczególne znaczenie dla kosmologii Settingu może np. wykorzystywać tylko kości k8.

Gra w której istotną rolę odgrywa tzw. poziom społeczny, może go symbolizować przez dawanie różnym postaciom (z różnych 'szczebli społecznych') różnych kości podczas testowania jakiejś akcji. Cokolwiek sobie w tym miejscu wymyślisz będzie dobre jeśli tylko zaproponowane Rozwiązanie będzie zawsze przypominać graczom o tym o czym jest ta gra.

Pytania nr 12) i 13) dotyczą rozwoju postaci. W tym miejscu zaczynasz stawiać fundamenty Twojej gry. Masz już dwa najważniejsze elementy: Koncepcję oraz Typy Zachowań, które są pożądane podczas rozgrywki. Masz także trzy materiały budowlane: Chargen, Setting oraz Nagrody. Wreszcie, wiesz już jak zabrać się do pracy – wybrałeś w końcu jakieś Rozwiązanie które będzie wykorzystywane przy rozwiązywaniu konfliktów, napięć i innych zadań w grze. Wystarczy więc wylać cały ten beton i stworzyć schody dla graczy po których będą się oni w trakcie rozgrywki przemieszczać. Innymi słowy – czas stworzyć system Rozwoju Postaci.

Jednym z podstawowych błędów popełnianych w tym miejscu przez designerów jest mylne założenie, że Rozwój Postaci w grach zawsze powiązany jest ze wzrostem cyferek na karcie postaci. A tak naprawdę Rozwój Postaci oznacza, że postać się w jakiś sposób zmienia. Być może zmienia się przez to, że jest bliżej wypełnienia swojego Przeznaczenia. Być może jest to zmiana wywołana pojawieniem się w jej życiu nowej znajomości. Zmianą może być nawet awans/spadek z jakiegoś szczebla drabiny społecznej. Zmiana niekoniecznie musi się dotyczyć Walki i umiejętności z nią powiązanych. Co automatycznie prowadzi też do kolejnego błędu związanego z Rozwojem Postaci: „Postacie zawsze muszą stawać się coraz lepsze w tym co robią”. Większych bzdur wymyślić trudno. W grach typu D&D, Wampir, Rolemaster i tego typu systemów, owszem, tak to może wyglądać. Ale w grach pokroju Cutthroat czy DiTV, rozwój postaci widziany jest jako ciągłe przemieszczanie się w górę i w dół na drabinie jej, nazwijmy to, 'biegłości'. Także, nie bój się odcinać od tradycyjnych Rozwiązań w swoich własnych projektach. Nie idź ścieżką po której przed Tobą szło tysiące game designerów. Prowokuj graczy do działania. Spraw by Twoja gra była inna i warta zapamiętania. I pamiętaj, że Postać nie zawsze musi awansować liniowo w górę.

Ostatnie pytania (16-19) dotyczą spraw produkcji i marketingu Twojej gry. Każą Ci skupić się nad elementami wg Ciebie najlepszymi (po to by je dopracować i sprawić by były jeszcze lepsze) oraz każą Ci się realistycznie zastanowić nad tym jakie są Twoje plany wydawnicze (oraz co tak naprawdę przez publikację swojej gry chcesz osiągnąć). Zaprojektowanie darmowej gry oraz opublikowanie jej jako PDF jest całkiem niezłym celem wydawniczym. W sumie, zaprojektowanie wersji podręcznikowej (oraz jej wydruk) też nie jest złym planem, niemniej bądź przygotowany na to że będziesz musiał walczyć o jej publikację jak lew. Pogadaj z Vincentem, Ronem czy Natem Peteresenem. Ci goście znają się na tym jak mało kto. A jako uzupełniające źródło – polecam zainteresowanie się tym tematem.

No dobrze. Zatrzymajmy się na chwilę i spójrzmy wstecz, zadając sobie przy okazji pytanie co możemy wynieść z artykułów o P19. Oż kurczę! Toż to przecież jeden wielki proces game designu! A przynajmniej ja tak go widzę. Zaczyna się od fazy koncepcyjnej i kieruje Cię przez cały proces projektowania wszystkich najważniejszych części składowych RPG, kończąc na produkcji. Pamiętajcie jednak o tym, że P19 to nie lista zakupów (na której odhaczamy poszczególne pozycje) – tylko łańcuch powiązanych ze sobą elementów, dzięki którym widzicie co, jak i dlaczego. Odpowiedzieliście na pierwsze pytanie – odpowiadacie na drugie. Mając te dwa pytania za sobą – odpowiadacie na trzecie. Mając 3 pytania – bierzecie się za czwarte. I tak dalej. Wykorzystujecie całą wiedzę z poprzednich pytań po to by odpowiedzieć na kolejne. A żadne, powtarzam, **ŻADNE** z nich nie może być oderwane od pozostałych. Wszystkie są od siebie zależne.

Skoro już na nie odpowiedzieliśmy – to co teraz powinniśmy z nimi zrobić? Cóż, odpowiedzi to jedno, ale gdy już umieścicie je w jakimś wątku na forum – proście o konkretną pomoc (feedback) do konkretnych elementów Waszej gry. Nie rzucajcie tych pytań w próżnię, oczekując że ktoś się nimi odpowiednio zajmie. Nie. To Wasza broszka – to Wy musicie wskazać czytelnikom czego od nich oczekujecie. Przecież ci ludzie nie czytają Wam w myślach. P19 jest świetnym narzędziem – dopóki tylko nie jest beczynnie pozostawionym samemu sobie.

A czy, skoro mamy już opracowany cały P19, możemy napisać że to koniec? Heh, guzik – to dopiero początek. Istnieje co najmniej tyle samo pytań (jeśli nie więcej), które powinny zostać przeanalizowane przez młodego/młodą game designera/game designerkę. Być może kiedyś o nich napiszę. Ale, póki co, zajmijmy się tym co już mamy. Czy jakaś część jest niejasna? Czy ciągle jesteście niepewni czego P19 od Was oczekuje?

Peace,
Troy.

Kilka słów od tłumacza: w drodze wyjątku, zamieszczam pewną adnotację do pytań nr 14) i 15) (oryginalnie zawartą jako komentarz pod tekstem z SD) – przeczytajcie, bo te pytania często sprawiają problem, jak widać nie tylko polskim Autorom gier fabularnych.

Troy napisał.

(...) Pytanie nr 14) każe Ci zastanowić się jakie wrażenia z gry są pożądane u jej uczestników. Innymi słowy: jakie odczucia (emocjonalne, społeczne, intelektualne i/lub psychiczne) chcesz by gra u nich wywoływała? Moim zdaniem gra RPG powinna być czymś więcej niż: ‘idź tam, zrób to’. Powinna w jakiś sposób rozwijać graczy, uczyć ich czegoś. Gdy skończą grać w Twoją grę – jakie komentarze dotyczące emocji płynących z rozgrywki chciałbyś usłyszeć? Jakie wartości (przykładowo: praca w zespole, odwoływanie się do indywidualizmu, współczucie, poczucie sprawiedliwości) chciałbyś by były w Twojej grze ogniskowane? Tego typu przemyślenia będą codziennością podczas analizowania pytania nr 14) z P19.

Natomiast pytanie nr 15) jest powiązane z pytaniem nr 16). Każe ono zastanowić się game designerowi by spojrzeć i osądził swój projekt tak obiektywnie jak to możliwe po to by mógł wskazać, w które jego elementy włożył więcej zapалу i detali (Kolor = Detale). Przykładowo, w wielu RPG z kanonu Fantasy, setki jeśli nie tysiące linijek poświęca się Walce czy Magii. To oczywiście pożądane zjawisko jeśli dany system obraca się tylko wokół walki/magii – ale co, jeśli jest zgoła inaczej? Pamiętaj, każde pytanie jest powiązane z poprzednim – zwłaszcza z pierwszym na liście P19. Część ‘Dlaczego akurat te elementy?’ w pytaniu nr 15) ma na celu zmuszenie game designera do zastanowienia się dlaczego w zasadzie poświęcił tyle uwagi tym a nie innym częściom gry. Czy przez to rozgrywka w jakimś sensie nabrała dodatkowego kolorytu (w znaczeniu: gra się lepiej)? Czy dzięki temu lepiej zaakcentowano to o czym jest ta gra (i zadośćuczyniono temu co zapisano w pytaniu numer jeden)? A jeśli odpowiedź na oba powyższe pytania brzmi ‘nie’ to DLACZEGO game designer postanowił poświęcić czas na dopracowanie akurat tych elementów? Czy rzeczywiście było to konieczne? A jeśli nie było – to co powinno się z tym zrobić?

Nie tracić czasu na detale które nie akcentują niczego z pytania numer jeden z P19.