

Po co projektować RPG?

Tym wpisem chciałbym zainicjować serię nieco krótszych artykułów które, mam nadzieję, zadośćuczynią oczekiwaniom nowych game designerów co do mojego bloga – oraz przysłużą się tym, którzy pomagają młodym projektantom w tworzeniu ich gier w dziale ‘Design’ na forum Forge.

Po co projektować RPG?

Jako game designerowi, wielokrotnie zadawano mi powyższe pytanie. „Po co projektować RPG? Przecież tego typu gier jest całkiem sporo, czemu by na tym nie poprzestać?”. Brzmi to dość przekonywująco, nie sądzicie? Faktem jest, że istnieją setki (jeśli nie tysiące) gier RPG. Pojawiały się one przez całą swą historię, trwającą już przeszło trzy dekady. Niezliczone suplementy, niewielkie press-runy czy core booki – było ich od licha i trochę. Czy naprawdę nie ma wśród całego tego dobrodziejstwa choć jednego erpega, który by nam odpowiadał?

Odpowiadam: „Tak, istnieje całkiem pokaźny zasób gier, które spokojnie odpowiadałyby nam i naszej wizji gry.”. Ale, powiedzmy sobie szczerze, ‘odpowiadałyby’ to dla nas trochę za mało. Nie, my chcemy maksymalizować radość jaką czerpiemy z grania. I dlatego szukamy gier, które zawierają to co lubimy oraz staramy się je wzbogacać, sprawiać aby były lepsze. Dlatego ciągle szukamy gier, które prześcigną to, co już osiągnęliśmy – które sprawia, że z rozgrywki w nie radość będziemy czerpać pełnymi garściami, gier które wybijają się na poziom wcześniej nieosiągnięty bądź nieznany. I właśnie po to je projektujemy. Bo wiemy, że poza tym co już wiemy istnieje ZNACZNIE więcej niezbadanych lądów do odkrycia. Bo wiemy, iż obecny system zasad pozostawia wiele miejsca dla naszych własnych pragnień/przemysłów. Sądzić, że któreś z nich (albo też wszystkie z nich) zadowolą gusta wszystkich z nas – jest absurdalnym mniemaniem wśród game designerów. I, powtórzę, właśnie po to projektujemy. Chcemy opróżniać kufel radości haustami, nie zaś spijać spływające z niego kropelki.

Zwłaszcza w dzisiejszej kulturze masowej, gdzie możesz wybrać się do Starbucksa i zobaczyć trzydziestkę kaw do wyboru – albo iść do McDonalda po to by zamówić jeden z dwudziestu różnych hamburgerów. Różnorodność to dobra rzecz. Możliwość wyboru – również. Znaleźć grę odpowiadającą Twemu stylowi bardziej niż wszystkie inne gry – bezcenne! I to jest nasz krzepiący okrzyk.

Powodem dla którego projektujemy jest właśnie maksymalizacja radości jaką czerpiemy z gry w RPG – i właśnie dlatego głęboko wierzymy w to, że osoby grające w nasze gry będą mogły maksymalizować też ‘swoją własną’ radość. To jest celem każdego forum designerskiego na Forge czy na RPGnet – i z pewnością jest to również cel dla wielu różnych blogów o RPG.

Peace,

Troy.