

## Czym jest ‘Sytuacja’?

Hejka,

Podług erpegowej teorii Rona Edwardsa, istnieje pięć głównych elementów składających się na grę RPG. Są to: System, Postać, Setting, Sytuacja oraz Kolor. Czasami sędzę, że można by dodać szósty składnik: Gracza, ale to temat na inny artykuł i na inny czas. Kiedy projektujesz swoją grę, musisz zawrzeć w niej (w jakimś punkcie procesu game designu) wszystkie w/w składniki, które muszą w jakiś sposób współgrać z założeniami Twojego projektu oraz z sobą nawzajem. Podczas gdy pozostała część tego artykułu tyczyć się będzie głównie Sytuacji, pamiętajcie i nie zapominajcie o jednej bardzo ważnej sprawie: dobry projekt gry składa się z wszystkich powyższych elementów.

‘Sytuacja’ sprawia w projektowaniu gier problemy, zwłaszcza dla ludzi nieobeznanych z tego typu pojęciami, głównie dlatego że jej jest czymś co z jednej strony bardzo łatwo zauważyć gdy jej w projekcie brakuje ale z drugiej jest też czymś, co trudno określić nawet wtedy gdy w teorii się w nim znajduje. Zagmatwane? Rozjaśnijmy to nieco biorąc na przykład coś co łączy tak gry jak i literaturę.

- czym jest Sytuacja w Śródziemiu? Cóż, mamy sobie złego lorda ciemności mieszkającego w Mordorze, który to poszukuje pewnego pierścienia, będącego obecnie w posiadaniu hobbita z Shire. Zapisz sobie słowa: Lord Ciemności, Mordor, Hobbit, Shire oraz ‘poszukuje’.

- być może inny. Bliższy nam przykład: czym jest Sytuacja w Wampirze: Maskaradzie? Cóż, jesteś współczesnym wampirem zajmującym się polityką i mordującym niewinne osoby dla własnych korzyści. Zapisz sobie: Współczesność, Wampir oraz ‘zajmującym się’.

- i, by użyć gry Indie: czym jest Sytuacja w Dogs in the Vineyard? Cóż, mamy sobie świętych facetów (Psy), którzy przemierzają się z miasta do miasta by szerzyć sprawiedliwość tam gdzie to konieczne. Zapisz: Psy, Miasta oraz ‘szerzyć sprawiedliwość’.

Masz już wszystko zapisane? Świetnie. Zbierzmy to do kupy. Umieścmy Lorda Ciemności, Hobbita, Wampira oraz Psy w grupie A. Potem umieścmy Mordor, Shire, Współczesność i Miasta w grupie B. I wreszcie umieścmy ‘poszukuje’, ‘zajmuje się’ i ‘szerzy sprawiedliwość’ w grupie C. I teraz. Grupa A – jest pełna Postaci. Grupa B – jest pełna elementów Settingu. A grupa C – akcji. Czym więc jest ta Sytuacja? – „poczynaniami Postaci w Settingu” (zwróćcie uwagę na wielkie litery.

Ugh, no dobra Troy, nie przyszedłś tu po lekcję teorii – powiedz nam lepiej jak to wszystko działa w praktyce. Cóż, mniej więcej tak: pomyślcie o tym jak nudne byłoby Śródzieńie gdyby nie było tam Lorda Ciemności. Albo jak beznadziejnie wyglądałby Wampir bez tych wszystkich wampirzych intryg politycznych. Lub jakim pięknym sennym maratonem byłyby DITV gdyby Psy nigdy nie wkroczyły do miasta. Wszystko jest ze sobą powiązane – i tak też powinno być w Waszych projektach.

Postać oraz Setting są komponentami Sytuacji (dla wszystkich radykalnych erpegowych teoretyków – to tylko luźne skojarzenie). To znaczy, że każdy aspekt (i każda zasada) procesu tworzenia postaci powinna bezpośrednio łączyć postać gracza z Sytuacją lub, w przeciwnym wypadku, powinien zostać natychmiast z tego procesu usunięty (przynajmniej moim zdaniem).

Każda część Settingu która nie odwołuje się bezpośrednio do Sytuacji jest zbędna i niepotrzebnie zapycha miejsce w podręczniku. Sugeruję by albo ją z niego wyrzucić albo skrócić tak bardzo jak tylko jest to możliwe. Nie odwracaj uwagi graczy rzeczami, które być może nigdy nie zostaną użyte w rozgrywce.

W tym momencie powinniśmy zadać sobie kilka trudnych pytań. Zacznijmy od procesu kreacji postaci. Czy potrzebuję 7 cech postaci czy starczą mi 3? A może postaci w mej grze w ogóle nie muszą mieć żadnych cech głównych? A umiejętności? Czy naprawdę potrzebuję tej pięciostronicowej listy umiejętności – czy jednak wystarczy jak podzielę je na kilka grup a gracze sami będą sobie je dobierać gdy okaże się to konieczne? Czy warto zwracać sobie głowę czymś takim jak klasami postaci, ekwipunkiem, atutami? A jakby było mało pytań – w jaki sposób mam połączyć statystyki, ekwipunek i-tak-dalej z Sytuacją?

A jeśli idzie o Setting. Czy potrzebuję technicznego bełkotu który wyjaśni w jaki sposób w tej grze można podróżować z prędkością szybszą niż światło? Czy muszę wymyślać imiona każdego króla każdego królestwa świata przedstawionego? I czy rzeczywiście cała plejada zmyślnych BNów i magicznych artefaktów rzeczywiście wspomaga to co postaci graczy robią w tej grze?

Reguła jest prosta. Jeśli danego elementu nie używa się w rozgrywce – to po jakie lichy został on zawarty w grze? By wprowadzić do Twojego projektu elementy powiązane z Sytuacją, najlepiej tak konstruować Postać i Setting by na każdym kroku podkreślać to postaci oraz gracze będą właściwie w tej grze robić. Wkrótce sam zauważysz, że dzięki temu Twoja gra będzie o wiele bardziej solidna oraz dopracowana – a sami gracze nie będą mieli większych oporów by grać zgodnie z jej regułami.

Jako uzupełniające źródło, poczytajcie sobie blogowy wpis Josha – „Sitch and Scene”.

Kończąc, posłużę się pewną metaforą. Pomyśl o tych pięciu elementach RPG w ten sposób. Sytuacja – jest tym elementem z którym gracze pracują co chwilę. Postacie – to narzędzia dzięki którym gracze mogą tą pracę wykonywać. Setting – jest swoistym stołem operacyjnym na którym gracze manipulują Sytuacją. Kolor natomiast to pewne szczegóły, które dodajesz do sytuacji by była bardziej ‘cool’. A System to fotokopia za pomocą której możesz ująć całą pracę z Sytuacją.

Peace,  
Troy.

**Komentarz tłumacza:** Wyjątkowo, zawieram tu oryginalne wpisy pod w/w artykułem SD. Sądzę, że pomogą Wam lepiej zrozumieć pewne aspekty notki.

*Ricky Donato napisał.*

Uwaga, długi wpis nadciąga!

Dumałem nad tą całą Sytuacją przez dłuższą chwilę.

Chciałbym się upewnić czy, Twoim zdaniem, moje następne tezy są słuszne i czy to co piszę ma sens (lub nie)

Sytuacja to często zestawienie Sytuacja = Postać + Setting. Osobiście sędzę, że Sytuacja jest jakby częścią wspólną Postaci oraz Settingu. Innymi słowy, ilekroć nakładają się na siebie Postać/Postacie <-> Setting, przy czym czynią to w sposób w którym powstaje między nimi jakiś meta konflikt, wtedy właśnie mamy do czynienia z Sytuacją. I właśnie ten meta konflikt jest czymś interesującym, czymś co sprawia że gra jest fajna. Oto kilka przykładów.

1) Twój pierwszy przykład. W Śródziemiu Sauron i Frodo to Postacie. Samo Śródziecie (jako kraina) to Setting. Postacie wzajemnie na siebie 'nachodzą' gdyż Frodo ma Pierścień a Sauron chce ów Pierścień mieć (tak swoją drogą – czy przez takie założenie Pierścień nie jest częścią Settingu?). Sauron jest tym złym kolesiem, i ta informacja, jako element tła, jest także częścią Settingu. Frodo natomiast nie chce oddać Pierścienia złemu kolesiowi. A to powoduje meta konflikt – i to jest właśnie Sytuacja.

2) Podobnie jak w przypadku przykładu nr 1, ale tym razem zmienmy jedną z Postaci. Dajmy na to, Frodo nigdy nie posiadał Pierścienia, co oznacza że Postacie nie nakładają się na siebie i w związku z czym konflikt, tak jak Sytuacja, nie mogłaby zaistnieć. To samo tyczy się pana Saurona – jeśli uznamy, że nie chce Pierścienia. W obu przypadkach, jeśli nowa Sytuacja nie prezentuje się jako konflikt, cała gra nie jest warta świeczki.

3) Natomiast w D&D częstą Sytuacją jest nakładanie się Postaci (zwykle drużyny awanturników) i części Settingu (zwykle podziemi, które one eksplorują). Postacie muszą więc wkroczyć w obszar Settingu, w domyśle będący dla nich zagrożeniem. W takim układzie konflikt istnieje, choć dla Postaci jest nieodgadniony – Setting jako Setting stwarza pewne niebezpieczeństwo dla Postaci (podziemie z potworami), która jednak nie jest w pełni świadoma co ją czeka (jakie to będą potwory). Ba, skoro boimy się tego czego nie widzimy, i ponieważ Postacie nie wiedzą jak przygotować się do tego konfliktu, to samo też czyni taki konflikt bardziej niebezpiecznym i 'samonapędzającym'.

4) Dwie Postacie to Karczmarz i jego żona. Żyją sobie razem, także też prowadzą karczmę. Co prawda nachodzą na siebie [;P – dop. tłumacza], ale nie w sposób konfliktowy, ergo: nie ma tu Sytuacji.

Czy to ma sens? Czy w moim toku rozumowania widzisz jakieś błędne założenia?

*Troy napisał.*

Zestawienie Postać + Setting = Sytuacja jest zawsze zestawieniem dość luźnym. Jeśli wolisz używać określenia 'część wspólna' by określić te powiązania, nie ma sprawy. Ale musisz pamiętać o pewnej ważnej rzeczy gdy mówimy o Sytuacji lub w Konflikcie w RPG. Otóż – nie istnieje żaden Konflikt i żadna Sytuacja jeśli nie uczestniczy w nim/w niej postać gracza.

Jeśli zaprojektujesz setting opierający się na wielu osobach które posiadają problemy i swoje konflikty, moim zdaniem stworzysz bardziej wariację na temat shorta (short story) niż grę. Dopóki aktywnie nie zostaną w to wszystko zaangażowani sami gracze (chociażby jeden, chociażby i 14), w sensie erpegowym żaden konflikt nigdy nie nastąpił/nastąpi.

Podobnie. W Twoim Settingu mogą być wojny, kłótnie, nienawiści i tak dalej, ale dopóki nie ma graczy którzy zechcieliby się tym wszystkim zająć, z punktu widzenia erpegowców nie ma tu żadnej Sytuacji. To tylko element tła, opis którego tak naprawdę równie dobrze mogłoby w ogóle nie być. Sytuacja – z definicji – musi w jakiś sposób angażować graczy.

Wszystko jasne :)?

Peace,  
Troy.