

Czym są Heartbreakery?

Hejka,

Jest to trzeci artykuł z serii tych krótszych, 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.

Jakby mało było kontrowersji ostatnim razem (po opublikowaniu mojej notki o tym czym są Tradycyjne Gry) – postanowiłem że następne na patelnię pójda właśnie Heartbreakery ;D. W razie gdybyście jeszcze tego nie czytali – sugeruję byście najpierw zapoznali się z moim Uniwersalnym Zaprzeczeniem, o którym piszę w tym artykule.

Samo rozmawianie o Heartbreakerach może być dla niektórych dość drażliwym tematem, ale sądzę że Socratic Design jest odpowiednim miejscem by poświęcić im kilkanaście linijek tekstu. Raz zresztą już o nich tu wspominałem (tutaj) – wówczas przedstawiłem Wam o tym jak niektórzy ludzie używają tego pojęcia i dlaczego ich podejście uważam za niewłaściwe, a nawet krzywdzące. Zapewne powtórzę kilka zawartych tam tez, ale wydaje mi się że będzie to dobrym wstępem do dalszych rozważań zaprezentowanych poniżej. A, i oczywiście polecam Wam przeczytać Artykuły Rona Edwardsa (Fantasy Heartbreakers oraz More Fantasy Heartbreakers). Zresztą, to właśnie dzięki niemu to określenie w ogóle powstało – ale z pewnością nie było jego zamiarem uczynić z niego młota za pomocą którego obraża się i miażdży zapał świeżo upieczonych game designerów.

Zamierzam podzielić ten artykuł na dwie części. Po pierwsze – czym NIE jest Heartbreaker?

Otóż:

- nie jest niepełnoprawnym projektem RPG,
- nie jest grą niewartą publikacji,
- nie jest oznaką głupoty,
- nie jest oznaką niekreatywnego projektowania gier.

Oczywistym pytaniem nasuwającym się po powyższym, jest kwestia tego „czym są [Fantasy] Heartbreakery”? Są to:

- projekty starające się usprawnić inną grę,
- czasami – istne kopalnie inspiracji,
- jednym ze sposobów na game design,
- projekty, które często starają się ‘uchwycić’ jakieś emocje,
- projekty, które często wykazują tendencje do podążania szlakiem rozwiązań wytyczonym przez Tradycyjne Gry,
- projekty, które często dostarczają sporo satysfakcji i zabawy podczas rozgrywki,
- projekty, które rzadko zostają zapamiętane na dłużej.

Zatrzymajmy się na chwilę na ostatnim punkcie. Ze swej natury, Heartbreaker jest podobnym do jakiejś innej gry (założenie to tkwi zresztą w jego definicji). Niektórzy mogą potraktować to jako niezbyt miłą docinkę, niemniej nie do końca można to tak odebrać. To tylko pewna obserwacja tego czym są Heartbreakery. Przez fakt bycia podobnym do innej opublikowanej gry, Heartbreaker stawia się w roli emulatora, który stara się przyciągnąć do siebie uwagę jej fanów (nie rozmawiamy w tej chwili o kwestii sprzedaży), innymi słowy, jest dla niej pewną konkurencją.

Nawet jeśli projekt nie jest Hearbreakerem, zazwyczaj projekt RPG czerpiący garściami z kanonu fantasy – natychmiast zostanie przyrównany do D&D, Runequest, Palladium czy Rolemaster. Gra z gatunku horrorów zawsze będzie mierzona przez pryzmat Zewu Cthullu lub Wampira. Czasami te porównania doprowadzają do konkluzji, że mimo wszystko proponowana przez autora gra – jest inna niż te, z którymi się ją porównuje. Tak było w przypadku Burning Wheel, Riddle of Steel czy Sorcerer. Czasami jednak te porównania prowadzą do redundancji.

Redundancja jest jednym z największych wrogów projektów gier. Wiele jest jej powodów. Po pierwsze, gracze są czasami leniwi. Wysiłek jaki oczekujesz by włożyli oni w naukę nowych reguł które prowadzą do czegoś, co już dobrze znają ze swoich sesji – może okazać się barierą nie do przeskoczenia, punktem decydującym czy warto zagrać w Twoją grę czy, a przeważnie tak się dzieje, dać sobie spokój i wrócić do tego co sprawdzone i dobre. Po drugie, gracze są bardzo terytorialnymi istotami. Każdą podobną do ich ulubionej gry grę będą traktować jako zagrożenie. Jakakolwiek rękawica rzucona ich ulubionej grze przez jej ‘klona’ odbiorą jako atak na swoje przekonania i wartości. Wystarczy spojrzeć na to co się działo z Palladium w wątku poświęconej tej grze na forum RPGnet. Po trzecie zaś, kreatywność i oryginalność są cechami projektowania ciągle będącymi w cenie. Czasami właśnie to co nowe i niespotykane do tej pory jest tym co przyciąga uwagę wielu osób. ‘Nowość’ ukazuje się więc czymś bardzo pożądanym, czymś co może maksymalizować przyjemność czerpaną z rozgrywki – właśnie przez fakt, że oferuje w niej nowe możliwości dla jej uczestników.

Problem w tym, że Hearbreaker nie odnosi się do żadnego z powyższych założeń. Ci, którzy siedzą w swych bunkrach i warczą na wszystko co zbliży się doń na strzał z łuku – na pewno nie będą chcieli spróbować czegoś nowego. Natomiast ci, którzy chcą spróbować czegoś nowego, nie znajdą tak wiele innowacji w Hearbreakerze aby zagrać właśnie w niego. Także, nawet przed swoją publikacją, na Heartbreakera już czeka wrogie mu środowisko, gotowe go przysparzać, zdeptać i odrzucić. Nie minie wiele czasu aż odpowiedzialny za niego game designer zniechęci się – a aktualizacje jego witryny www (tak jak i aktualizacje samej gry) staną się tylko wzmianką w annałach archiwum projektów RPG Johna H. Kima.

Niemniej, bycie emulatorem innej gry nie jest jedyną cechą Heartbreakerów – ba, tego typu fakt nie zawsze czyni z danego projektu Heartbreakera. Jest jeszcze drugi, bardziej istotny, aspekt przez który poszczególne gry zyskują takie miano. Skąd więc biorą się te ‘prawdziwe’ Heartbreakery? – cóż, ich narodziny wiążą się nie z procesem projektowania (przynajmniej nie w znaczący sposób), co z procesem samej publikacji.

Stanowczo zbyt często (co możecie przeczytać sami w esejach Rona i przykładach z mojego własnego życia), koszty tworzenia Hearbreakera który przejdzie z etapu projektowania do etapu publikacji są dla jego autora(-ów) niezwykle wysokie. Często stara się on wydać swoją grę jako drukowany podręcznik (uzyskany tradycyjnie lub przez usługę POD), porównują ceny i starają się ustalić ile powinni sobie zażyczyć za jedną kopię swojej gry by jakoś się im to wszystko zwróciło. Niestety, prowadzi to zwykle do magazynu pełnego setek tysięcy kopii gry – praktycznie niemożliwych do sprzedania przez jej autora. Pewnie, powie on: „Wow! Zobaczcie ile mamony zyskamy jeśli zamówimy 2 000 podręczników!” – problem w tym, że te podręczniki ostatecznie wylądują na jakiejś zapomnianej przez wszystkich półce, pokrytej grubą warstwą kurzu. Takie są realia.

Realia są też takie, że game designer nurtu indie dosłownie zabiłby za to by sprzedać 1 000 egzemplarzy swojej gry na rok, nie mówiąc już o większej ich ilości.

I to właśnie przez takie a nie inne realia niemożliwym jest korzystać z ‘pomocy’ dystrybutorów i użerać się z ich mottem: ‘zapłać mało – zapłać późno’. I wreszcie przez fakt, że nie istnieją niezliczone legiony fanów RPG, czekających z niecierpliwością na kolejną grę fantasy / S-F / o superherosach /o wampirach.

I to jest właśnie istota prawdziwych Heartbreakerów – całkiem niezli projektanci gier topią mnóstwo pieniędzy w projekt, który kochali, któremu poświęcali czas i wysiłki po to by uczynić nią lepszą – tylko po to by przekonać się, że zamiast satysfakcji z dobrze wykonanego zadania, otrzymają coś, co od początku było kłamstwem.

Kłamstwem, które kazało im wierzyć, że sklepy czekają na ich projekt, dystrybutorzy dbają o klientów a nie o czubek własnego nosa, zaś każdy z nas może osiągnąć sukces Johna Wicka i jego Orkworld.

Moim zdaniem, o wiele lepiej jest zacząć skromnie: zamówić druk 200 podręczników zamiast rzucać się od razu na głęboką wodę. Albo, jeszcze lepiej, zacząć sprzedawać swoją grę za pośrednictwem takich serwisów jak RPGNow i DriveThru RPG.

Dzięki temu zobaczysz jaka będzie reakcja na Twoją grę – a zarobione prze to pieniądze mogą zostać wykorzystane aby w przyszłości sfinansować druk podręczników oraz wskazać nad którymi elementami warto by było jeszcze popracować w przypadku przygotowywania reedycji.

Więc – czy powinniśmy starać się unikać projektowania Heartbreakerów? Cóż, moim zdaniem – tak. Wiem, że każdy z nas czuje pewną pokusę by zacząć jakiegoś tworzyć. Ja czuję ją cały czas. Jeśli jednak jest to Twoja pierwsza zaprojektowana gra i nie planujesz jej sprzedawać (innymi słowy – nie planujesz wydawać na nią ani złotówki), wtedy, hej, nie jest to takie złe! Możesz na mnie liczyć jeśli poprosisz o feedback do Twojego projektu. Ale, szczerze powiedziawszy, zawsze będę Wam radził by kierować twórczy zapał w inną stronę.

Serio, spróbujcie zaprojektować grę będącą czymś nowym i oryginalnym. Wtedy wróć tutaj i sam oceń czy odpowiada Ci cały ten design heartbreakerów.

Być może niektórzy z Was uznają, że jestem w tym momencie cyniczny. Że sędzę, iż tylko niektóre typy gier zasługują na publikowanie – natomiast te, które nie idą wytyczanym przeze mnie szlakiem są skazane na jedną wielką porażkę. Nic bardziej mylnego. Będę bronił prawa każdego z nas do publikowania gier które publikować chcemy.

Też miałem swoje przeżycia związane z etapem ‘heartbreakerowości’ – i żywię do nich wielki sentyment.

Mym celem w tym artykule jest przestrzec młodych game designerów przed pułapkami w które mogą wpaść tworząc swojego Heartbreakera. Miejcie świadomość, że podejmując decyzję o projektowaniu tego typu gry – będziecie mieli przed sobą długą i trudną drogę do przejścia.

A naprawdę nie chciałbym by ktokolwiek z Was żył z pewnym poczuciem winy, z którym osobiście musiałem się, właśnie przez tą decyzję, mierzyć.

Peace,
Troy.

