

Czym jest ‘Tradycyjna Gra’? [mainstream – dop. tłumacza]

Jest to drugi 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.

Na potrzeby tej strony (przeczytaj to co właśnie napisałem raz jeszcze) zamierzam teraz zdefiniować co rozumiem poprzez ‘Tradycyjną Grę’.

Po pierwsze, Tradycyjna Gra posiada MG. MG natomiast posiada w niej moc kontrolowania wszystkiego poza BG. Jest też głównym sprawcą kreacji fabuły całej kampanii dla graczy i, jako taki, jest również arbitrem wszelkich sporów. Gracze odgrywają jedną i tylko jedną postać i starają się ją odgrywać tak często jak to tylko możliwe (Actor Stance). Przez Actor Stance rozumiem właśnie to, że gracz odgrywa swą postać i nic poza nią (a.k.a. nie odgrywa niczego czego nie potrafiłaby zrobić w danym Settingu jego postać). Innymi słowy, każdy czyn postaci jest zgodny ze stanem wiedzy i możliwościami tej postaci. Wiedza gracza oraz jego prywatne cele są spychane na dalszy plan i poniekąd stają się rzeczą niepożądaną w grze. Tradycyjna Gra korzysta zwykle z rozwiązań typu Task Resolution, w którym trudności oraz przeciwności losu kreowane są przez widzi-mi-się MG z minimalnym wsparciem ze strony graczy.

W samej grze może nie być rzeczy typu: poziomy, klasy, rasy, listy ekwipunku, listy czarów, systemu walki, umiejętności, cech, et cetera. Powyższe czynniki nie określają gry jako Tradycyjnej bądź nie. Miejcie to na uwadze czytając to co napiszę dalej. Są to tylko elementy gry. Ich obecność w niej nie ma nic do tego czy ta gra jest tradycyjna czy nie.

Historia tradycyjnych gier sięga czasów od klasycznego DnD aż do dzisiejszych systemów ze Świata Mroku. Tradycyjne gry ciągle i ciągle starają się wzmacniać pozycję MG w rozgrywce oraz tłumić wszelką działalność pozostałych graczy poza odgrywaniem ich postaci. Często tego typu gry mówią wręcz wprost, że to od MG zależy tworzenie historii a postacie graczy są tylko jej dodatkiem i uzupełniającym kolorem. Propagują również mniemanie, że to MG jest tym, od kogo zależy kiedy dana kampania się kończy i kto, kiedy oraz ile otrzymuje PDKów lub innej nagrody (swoją drogą, ta funkcja zwykle bywa przedstawiana jako wyłączna działka prowadzącego). Ponadto, często zawarta jest w nich niepisana zasada, że jeśli gracz pragnie swoją postacią zrobić coś, co nie jest zawarte w jej karcie postaci, musi to odegrać albo niech nawet nie próbuje przystępować do rzutu kością. I tak, debaty, romanse i negocjacje są w tego typu grach zwykle pozostawiane ‘zasadzie odgrywania’, bez żadnego wsparcia ze strony mechaniki. I wreszcie – Tradycyjne Gry nie dają prowadzącemu żadnych narzędzi przydatnych mu podczas tworzenia Settingu, korzystać z działalności postaci graczy czy takie kierowanie Sytuacją by najlepiej pasowała do ich indywidualności (piwa mu, piwa! – dop. Skryba). Podług Tradycyjnej Gry wszystko powyższe ‘zrobi się w biegu’ albo dzięki, hah, a jakże, wspomniałem „poradnikowi dla budowniczych światów”. Co sprowadza się do tego, że oba w/w rozwiązania nie są ani efektywne ani tym bardziej skuteczne. Wcześniej czy później obie te metody rozsypią się jak domek z kart.

Oczywiście, nie wszystkie gry można zaliczyć w poczet tych tradycyjnych. Istnieje sporo dobrych gier które wyłamują się z tego utartego schematu. By nie być gołosłownym – Sorcerer, TsoY, DiTV, The Burning Wheel, Polaris, Breaking the Ice, Dust Devils, Prime Time Adventures, Inspectres, Multiverser, My Life with Master czy Universalis – są świetnymi ich przykładami. Czy raczej – wycinkiem z całej grupy świetnych przykładów.

W tej notce nie zamierzam rozwodzić się na temat tego czy tradycyjne gry to przeżytek czy nie – żadnych osądów na ten temat tu nie znajdziecie. Nieważne czy są one dobre czy nie, czy psują wizję rozgrywki graczom czy też nie – to jest temat na inną dyskusję. W tej notce chodzi mi o to, żeby ustalić co moim zdaniem jest Tradycyjną Grą oraz by prosić Was o feedback dzięki któremu będę w stanie tą definicję ulepszyć.

[EDYTOWANY]: Wielkie podziękowania dla Bankueia, Johna Kima oraz Fanga za pomoc w oczyszczeniu powyższego z wszelkich nieścisłości. Dzięki niej prezentuję Wam poniżej listę cech charakterystycznych dla Tradycyjnej Gry. Oto i one:

- MG posiada władzę absolutną podczas sesji,
- na barkach MG spoczywa obowiązek tworzenia całej fabuły oraz settingu gry,
- każdy gracz posiada jedną (i tylko jedną) postać
- każdy gracz jest zobligowany odgrywać postać zgodnie z założeniami Actor Stance [immersja? – dop. Skryby]
- gra proponuje rozwiązania typu Task Resolution
- trudności/przeciwności w grze ustalane są podług widzi-mi-się MG
- MG otrzymuje od gry niewielki zestaw narzędzi wspomagających jego funkcje w rozgrywce,
- rozwój postaci jest powiązany ze wzrostem wartości statystycznych,
- postaci graczy mogą umrzeć,
- kości są używane by wprowadzić do gry element losowy,
- tradycyjne gry zakładają długą (rozłożoną w czasie) rozgrywkę,
- cele Graczy i ich Postaci nie są wspierane przez mechanikę w fabule kampanii/podczas kreowania settingu.

Peace,
Troy.

Parę słów tłumacza – co prawda Troy przekopiował sporo rzeczy z komentarzy pod oryginalnym postem, ale jeden – moim zdaniem istotny – przegapił. Zamieszczam go poniżej.

Malcolm Sheppard napisał.

Sam pomagałem projektować spory kawałek podręcznika do ‘tradycyjnego’ RPG w czasach kiedy pisałem/tworzyłem poszczególne części do Maga:Wstąpienie. I moim zdaniem – to nie jest tak jak piszesz. Twoja definicja wskazuje na te aspekty projektowania gier, które wcale nie są uniwersalne a kilka z tych aspektów starasz się na siłę rzeczy czynić uniwersalnymi przez stosowanie na nich techniki reductio ad absurdum. Autorytet MG z założenia nie jest oznaką jego dyktatury.

Przyjrzyjmy się poszczególnym elementom składowym Twojej definicji:

- *MG posiada władzę absolutną podczas sesji,*

Nie – posiada on coś co sam nazywam ‘ostatecznym autorytetem’. A to natomiast jest czymś zupełnie innym od władzy absolutnej. Sam proces rozgrywki w RPG nie jest ‘hobbsowym’ bella omnium contra omnes – to raczej proces negocjacji pomiędzy istniejącymi zestawami czynników społecznych.

- *na barkach MG spoczywa obowiązek tworzenia całej fabuły oraz settingu gry,*

Nie całkiem i nie wszędzie. Dla przykładu, WoD dostarcza setting. Scenariusze wspierają fabułę. I to właśnie w WoDzie sieć społecznych zależności zawartych w settingu pobudza do powstawania sposobności ku tworzeniu fabuły.

- *każdy gracz posiada jedną (i tylko jedną) postać*

D&D uznało, że kwestia posiadania większej ilości postaci jest opcją dyskusyjną. Ars Magica dopuściła taką możliwość w rozgrywce – natomiast w przypadku innych gier rozmowy o niej ciągnęły się przez dość długi czas. Nawet Palladium's Beyond the Supernatural (oraz inne gry / suplementy) sugeruje że można grać wieloma postaciami po to by wyeliminować niektóre z nich podczas kontaktu z nadnaturalnym zagrożeniem.

- *każdy gracz jest zobligowany odgrywać postać zgodnie z założeniami Actor Stance.*

Bzdura.

- *gra proponuje rozwiązania typu Task Resolution*

- *trudności/przeciwności w grze ustalane są podług widzi-mi-się MG*

Kilkanaście systemów przeczy temu założeniu.

- *MG otrzymuje od gry niewielki zestaw narzędzi wspomagających jego funkcje w rozgrywce,*

To rzeczywiście wkurzająca dla prowadzącego sprawa (napędzana postawą twórców gier: 'szczeramy na to by udzielać rad MG, które równie dobrze może on wykorzystać w innych grach'). W wielu punktach tej tezy się z Tobą zgadzam, głównie dlatego że od MG niejako oczekuje się, że będzie prowadził wszystkim grę teraz-zaraz. Niestety, to założenie projektów tego typu gier (a przynajmniej takie otrzymałem polecenia w trakcie prac nad paroma z nich). Fakt faktem, gry powinny bardziej wspierać to jak w nie grać.

- *rozwój postaci jest powiązany ze wzrostem wartości statystycznych,*

To też w większej części prawdziwa teza. Niemniej, ktoś może się zacząć kłócić że wzrost, który nie jest powiązany w żaden sposób z cechami w grze nie jest w zasadzie żadnym wzrostem – tym bardziej takim, który gra może uznać za 'własny' (specyficzny dla jej zasad). Poza tym, często masz przecież wewnątrz-growe napięcia pomiędzy cechami postaci a jej ew. ulepszaniem (Człowieczeństwo kontra Pokolenie/Poziom Krwi w Wampirze).

- *postacie graczy mogą umrzeć,*

Jaaasne. Twoja postać nie może umrzeć. Może co najwyżej być 'spowolniona' ma jakiś czas.

- *kości są używane by wprowadzić do gry element losowy,*

Tak jak w Deadlands?

- *tradycyjne gry zakładają długą (rozłożoną w czasie) rozgrywkę,*

Być może tak, być może nie.

- *cele Graczy i ich Postaci nie są wspierane przez mechanikę w fabule kampanii/podczas kreowania settingu.*

Ta teza jest zbyt abstrakcyjna w swym twierdzeniu by ją poprawnie zinterpretować.