

Czym jest ‘Wielka Trójka’?

[w oryg. ‘The Big Three’ – dop. tłumacza]

Nie ukrywam, iż ten wpis jest chyba pierwszą notką w 100% pasującą do założeń mej strony. Moim celem jest przecież dostarczenie Wam podstawowych narzędzi, używanych w świecie projektantów gier role playing. Tym, czym będziemy się więc dziś zajmować jest omówienie narzędzia niezwykle często używanego na The Forge i – w mniejszym stopniu – na RPGnet. Osobiście używałem go aby wykonać trzy prace konkursowe zgłoszone do konkursu Ronnies, organizowanego przez Adept Press (w momencie jego publikacji, dwie z nich zdobyły w nim nagrody). Samo narzędzie jest więc zasadniczo zbiorem trzech prostych, niemniej niezwykle wnikliwych, pytań, dotyczących tego czym dana gra role playing jest oraz co bazowo ona robi. I właśnie tym trzem pytaniom została nadana nazwa ‘Wielkiej Trójki’.

Na początek, mały rys historyczny (albo tak naprawdę jego brak) pytań z Wielkiej Trójki. Nie jestem w stanie powiedzieć Wam kto pierwszy je wymyślił i użył – wątpię też aby ktokolwiek inny potrafił Wam taką osobę wskazać. Moim zdaniem pojawiły się one (prawdopodobnie jedno po drugim) na drodze pewnej ewolucji: jako swoista odpowiedź na potrzebę utworzenia pewnych ram pomocnych w dyskusji o projektowaniu gier role playing, kiedy ta zaczęła być czymś oczywistym w erpegowym fandomie. Podobnie, nie umiem też odpowiedzieć Wam kto nadał im taką nazwę. Jednakże wydaje mi się iż ich historia nie jest aż tak istotna – istotne jest to jak się tej Wielkiej Trójki używa i czemu jest ona taka ważna.

Wystarczy wstępu – czym więc jest Wielka Trójka? Odpowiedzią na następujące pytania:

1) O czym jest Twoja gra?

2) Co robią postacie?

3) Co robią gracze? [czasami dodaje się: ‘w tym MG, jeśli takowy istnieje’ – dop. tłumacza]

Na pierwszy rzut oka – chyba nie ma prostszych pytań, prawda? Każde z nich składa się góra z kilku słów. Żadnych dodatkowych pytań. Żadnego teoretycznego żargonu. Więc, o co tyle hałasu?

Cóż, haczyk jest w tym, że dla wielu (naprawdę wielu) game designerów powyższe pytania są najtrudniejszymi pytaniami na jakie kiedykolwiek musieli odpowiadać.

Po raz pierwszy napisałem o nich na The Forge w temacie: Troy’s Standard Rant #1 – oraz później, podczas ich głębszego wyjaśniania, w temacie: Troy’s Standard Rant #2. W zasadzie oba te artykuły są tu niejako warunkiem wstępnym, poprzedzającym jakiegokolwiek dyskusje na temat tych pytań.

Udzielanie odpowiedzi na te pytania może być trudne dla game designerów ponieważ są oni tak mocno przywiązani do stereotypów i rozwiązań znanych z klasycznych [oldschoolowych – dop. tłumacza] gier role playing mówiących o tym jak owe gry powinny wyglądać tudzież jak należy w nie grać. Bardzo często widzę też odpowiedzi przeróżnych ludzi na pierwsze z pytań, będące czymś w stylu: „Przecież chodzi o to aby się dobrze bawić, prawda? To jest w końcu celem wszystkich gier, co nie?”. Albo, jeszcze gorzej, odpowiadają oni w stylu: „Ok, ale czy aby gracze i postacie graczy nie są tożsamymi pojęciami?”.

Zadawanie takich pytań świadczy o tym, iż pytający jest osobą nową w środowisku game designerów – zresztą, ja sam odpowiedziałem podobnie kiedy zadano mi te trzy pytania podczas zajmowania się moim projektem ‘Ember Twilight’. Nie rozumiałem wówczas tych pytań. Ba, nawet nie próbowałem ich zrozumieć – przez co moja gra nie rozwinęła skrzydeł, nie pokazała pełnego tkwiącego w niej potencjału.

Jeśli i Ty nie rozumiesz tych pytań – i nie chcesz ich zrozumieć – czeka Cię bardzo długa i bardzo ciężka droga podczas tworzenia swoich własnych gier.

Dla tych, którzy zechcą zaznajomić się bliżej z tym narzędziem – jest jednak nadzieja. Po pierwsze, by móc spokojnie używać Wielkiej Trójki, powinieneś na dzień dobry wyzbyć się wszystkich swoich zapatrywań na temat tego „jak powinna wyglądać gra role playing”. Najlepiej by było gdybyś zapoznał się z wpisem i dyskusją z tego tematu: “Games, The Standard, and Spoons”, pióra Josha Bishopa Robiego (do którego wrócę jeszcze kiedyś na moim blogu). Po drugie – zanotuj najpierw swe pomysły na grę. Dlaczego? Cóż.

Nie zaczynaj tworzenia gry od oparcia jej na tych trzech pytaniach. Prawdopodobieństwo tego, iż cała ta układanka będzie działać – jest niewielkie, jeśli brać pod uwagę moje zdanie w tej sprawie. Rozpisz sobie (dość krótko) jak ma wg Ciebie wyglądać sesja, przygoda oraz kampania. Zdecyduj też co jest najbardziej istotne dla Ciebie w grze i dopiero wtedy ‘wróć’ do Wielkiej Trójki. Po trzecie – napisz sobie na kartce tzw. „snip-it” [streszczenie – dop. tłumacza], w którym w paru słowach odpowiesz na te trzy pytania. Da to ludziom dobry starter by rozeznąć się o co chodzi w Twojej grze (i o czym ona jest).

Nikt oczywiście nie broni Ci potem rozpisać znacznie dłuższe odpowiedzi dla siebie. Owa dłuższa wersja będzie po prostu Twym przewodnikiem, instrukcją którą będziesz używał w dalszym etapie projektowania gry.

Po czwarte wreszcie – zbierz swoje odpowiedzi (wraz z projektem gry) i zamieść je na The Forge w temacie: Indie Desing. Naprawdę nie mogę bardziej skrócić czwartego punktu: proś o i czytaj każdy feedback jaki nawinie Ci się pod nos.

A, no i bądź wówczas przygotowany do zmian oraz szlifierki swoich pytań. Feedback, który otrzymasz, znacząco wpłynie na Twoje postrzeganie projektu – bądź elastyczny. Żaden projekt nie jest idealny za pierwszym podejściem.

Ostatnia część mojego wpisu pozostaje otwarta na wszelkie pytania dotyczące Wielkiej Trójki – w końcu po to przecież wszyscy tutaj jesteśmy: aby zadawać pytania.

I jeszcze szybka notka dla weteranów game designu.

Ten wpis prawdopodobnie nie jest przeznaczony dla Was. Każdy Wasz feedback będzie tu oczywiście mile widziany, jednakże większość rad jakich tutaj udzielam kieruję w stronę nowych game designerów.

To, czym powinny być RPG Waszym zdaniem, a to czym powinny one być zdaniem gościa-świeżo-wyjętego z piekarnika (takiego jak ja) – to dwie różne rzeczy.

Peace,
-Troy.