

Czym jest Siła Emfazy [‘uwypuklenia’]?

Hejka,

Na chwilę gdy piszę te słowa, jestem gdzieś w połowie kończenia prac nad layoutem jednej z moich gier RPG. Zaczynam już powoli projektować kolejną. Odkryłem, że te dwie czynności łączy jedna rzecz – że pragnę zwrócić większą uwagę czytelnika na pewne aspekty mojej gry oraz sprawić by skupiał się na tym co jest naprawdę w niej ważne (czyt. by poświęcał mniej uwagi innym elementom. Owszem, jestem przekonany że każde słowo zawarte w tekście danej gry – powinno być ważne. Jeśli nie jest ważne – to po co w ogóle autor gry umieścił je w swojej grze? Zbędne Kłaczki czy Wypełniacze w tekście są automatycznie dostrzegane przez bardziej doświadczonych roleplayowców – żeby nie wspomnieć iż wywołują one swoistą dezorientację u nowych miłośników tej formy spędzania wolnego czasu. Jeśli więc znajduję w swoich projektach jakąś część tekstu który uznaję za nieważny z punktu widzenia tego jak winno się grać w moją grę – powinienem po prostu go z niej wykroić.

Powyższą dobrą radę otrzymałem parę lat temu od innego game designera. Niemniej, doszedłem też do wniosku, iż pomimo że wszystko zawarte w danej grze powinno być istotne dla samej gry – to istnieją różne poziomy tej ‘istotności’.

Weźmy na przykład walkę i magię w, dajmy na to, D&D (edycji dowolnej).

Popatrzcie sobie jak wielką część poświęca PHB [Player’s Hand Book – Podręcznik Gracza, dop. tłumacza] tym dwóm zagadnieniom! Mniej więcej 2/3 podręcznika zawiera w sobie spisy broni i czarów. Fakt – te dwie rzeczy są kluczowe w rozgrywce w D&D i przez to właśnie zostały Silnie Uwypuklone w tekście który się na nią składa.

Popatrzmy teraz na Kreację Miasta w grze DitV.

To jest to ‘coś’. Sam autor to przyznaje. Ta część gry obejmuje krocie opisów – a jeśli zajrzycie na witrynę internetową gry, przekonacie się iż zostały tam zawarte przykładowe Miasta do wykorzystania w rozgrywce. Kreacja Miasta została potraktowana silnym promieniem: „Siły Emfazy”, gdyż Autor gry uznał, że jest ona bardzo ważna z punktu widzenia rozgrywki.

Ale czy rzeczywiście ‘ważne rzeczy’ powinny być silnie uwypuklane? Odpowiedź brzmi: nie.

Jednym z moich ulubionych przykładów gry w której celowo NIE uwypuklono jej kluczowego atutu jest (czy może raczej był) The Riddle of Steel, pióra Jakea Norwooda (przy okazji Jake, jeśli to czytasz – odezwij się, sporo lat minęło). Kluczowym atutem w TRoSie, jest moim zdaniem Atrybut Duchowy postaci gracza. Ale zamiast rozpisywać się o nim strona po stronie w podręczniku, Autor postanowił rzucić go do worka razem z innymi elementami obecnymi w procesie tworzenia postaci. Z drugiej strony, jego książka posiada wszystkie rzeczy potrzebne do rozegrania walki. Ba, posiada najprawdopodobniej najbardziej realistyczny system reguł walki jaki kiedykolwiek został wdrożony w RPG. I to właśnie jego używał Jake jako główny punkt reklamowania i sprzedawania swojej gry. Ale spytajcie się dowolnej osoby która w nią grała przez dłuższy okres czasu – a przekonacie się, która rzecz była istotniejsza z punktu widzenia rozgrywki. ‘Ważność’ Duchowego Atrybutu postaci była (bo miała być) odkrywana podczas rozgrywki – nie było założeniem Autora aby odgrywać wszystkie atuty gry przy pierwszym kontakcie czytelnika z TRoSem.

Zacząłem się zastanawiać nad „Siłą Emfazy” podczas projektowania jednej ze swoich gier. Posiadała ona rozwiązania mechaniczne nazwane przeze mnie „Walk Away”. Gra wypełniona jest takimi tematami jak: przemoc, trudne decyzje, poświęcenie. Takie jest jej założenie – to jest celem gry. Ale chciałem też zaoferować ostateczną trudną decyzję, która może zostać podjęta przez graczy = poddanie się. Nie chciałem oczywiście by podejmowali tą decyzję często – ale chciałem by była ona w niej jakoś obecna. Także podczas gdy inne atuty mojej gry zostały okraszone przykładami oraz dodatkowym opisem, mechanika „Walk Away” ich nie posiada. Być może poświęcę jej kilka linijek tekstu. Ale chciałbym by była czymś, co odkryją sami gracze podczas właściwej rozgrywki – niekoniecznie już podczas pierwszego przeczytania podręcznika.

Więc, w jaki sposób można wdrożyć do projektu „siłę emfazy”? Poniżej macie kilka sugestii:

- ciekawy layout,
- grafiki,
- ostrzeżenia,
- ‘wielomówność’ [pewnie świadoma dwuznaczność, verbiage – dop. tłumacza]
- ‘kapitalizacja’

- ilustracje,
- powtórzenia,
- promocja,
- notatka reklamowa.

W jaki sposób wykorzystanie siły emfazy może wpłynąć na kontakt czytelnika z daną grą? Może przyciągnąć jego uwagę do mechaniki. Może sugerować mu wykorzystanie we właściwej rozgrywce jakiejś konkretnej części tekstu zawartego w grze. I spowoduje, że nie będzie obojętnie podchodził do mechaniki/zasad/samego tekstu. Generalnie, silna emfaza daje sygnał alarmowy dla odbiorcy, że to co właśnie czyta jest – z jakiegoś powodu – ważne dla samej gry. To co zostało silnie zaakcentowane w jej tekście – prawdopodobnie będzie silnie akcentowane w trakcie właściwej rozgrywki.

W jaki sposób wykorzystanie ‘niewielkiej dawki’ siły emfazy może wpłynąć na kontakt czytelnika z daną grą? Może ukryć niespodzianki, które czekają na niego podczas właściwej rozgrywki. Może sprawić, że częstotliwość używania jakiejś reguły w rozgrywce będzie mniejsza. Może też zaprezentować graczom opcje z których mogą korzystać bez konieczności czynienia z nich musu muszącego być obecnym w każdej rozgrywce. Wreszcie, może być ona wykorzystana jako kontrast dla tych ‘silniejszych’ emfaz w podręczniku, mających wskazać czytelnikowi miejsca naprawdę w nim istotne.

Większość z powyższych tez jest dla mnie raczej oczywista, ale uznałem że ten esej będzie adekwatny do rozważań na temat tego w jaki sposób projektuję swoje gry. Zarówno ‘silna’ jak i ‘słaba’ dawka emfazy musi być zawarta w jej tekście. Wykorzystana właściwie, emfaza da czytelnikowi głębsze zrozumienie tego o czym tak naprawdę jest dana gra i jaką rozgrywkę proponuje w niej autor. Wykorzystana niewłaściwie – spowoduje w niej bałagan z powoduj którego ucierpi jej spójność.

Wiem, że to wszystko jest w pewnym sensie oczywiste, ale w żaden sposób nie zmienia to faktu, że jest to także istotne podczas game designu.

Peace,
Troy.