

Czym [kim] jest Mistrz Gry?

Czym [kim] jest Mistrz Gry??? Poważnie? – czy to, nawet jak na Socratic Design, nie jest aby nazbyt podstawowe pytanie? Heh, może i jest. Być może ten artykuł będzie być większą pomocą dla graczy niż dla projektantów gier. Przekonajmy się o tym sami. Od siebie dodam tylko, że przez lata styczności z RPG słyszałem już wiele definicji na temat tego kim jest MG. Przykładowo, MG jest bogiem. Lub moderatorem rozgrywki. Albo tym, który tworzy historie. Jest sędzią. Ostatecznym autorytetem. Przeciwnikiem. Wszystkie powyższe określenia mogą być prawdziwe – w zależności od tego do której gry je przyłożymy – niemniej, z punktu widzenia designera, samo nazwanie rzeczy po imieniu niewiele mu o niej mówi. Jeśli więc chcecie poznać jak ja to widzę (i czym dla mnie jest MG) – zapraszam do dalszej lektury.

Po pierwsze i najważniejsze – MG ciągle jest graczem. Jest uczestnikiem rozgrywki tak jak każdy inny gracz. Sądzę, że wielu nowych designerów często zapomina o tym bardzo ważnym założeniu. Gość chowający się za zasłoną Mistrza Podziemi, też chce tego samego czego pragnie osoba odgrywająca swojego półorka-barbarzyńcę. MG również pragnie czerpać z rozgrywki radość i, z pomocą systemu gry, dobrze się bawić z tytułu ‘pełnionej w niej funkcji’. Więc, ludzie, pamiętajcie o tym że jeśli pragniecie wdrożyć do Waszego projektu MG – MG powinien zajmować w nim tak samo ważne miejsce, które zajmują w nim ‘zwykli’ gracze. MG ma się dobrze bawić gdy bada elementy gry, opisuje postacie czy, po prostu, miło spędzać czas ze swoimi przyjaciółmi podczas sesji w której jest MG. Ten gość to nie bliżej nieokreślony mistyczny byt otulony zasłoną dymu oraz grzmotów.

Po drugie. Funkcja/rola MG w grze zawiera w sobie odpowiedzialność – czy raczej, pewien ‘poziom’ odpowiedzialności nakładany na niego przez samą grę. Wszyscy uczestnicy rozgrywki mają przydzielony pewien jej ‘stopień’ właśnie przez to, że grają w taką a nie inną grę. Zazwyczaj ‘zwykłym’ graczom gra nadaje niewielki ‘poziom’ odpowiedzialności – mają oni odgrywać jedną lub kilka postaci. Natomiast MG są zwykle obarczani odpowiedzialnością za wszystkie pozostałe aspekty rozgrywki – czyt. od MG gra często oczekuje, że będzie on dźwigać cały jej ciężar. A, wierzcie mi, jest on całkiem spory. Niemniej – powyższe założenie zaczęło się na przestrzeni ostatnich lat w pewien sposób zmieniać.

Wyobraźcie sobie przez chwilę pewne spektrum.

Po jednej jego stronie umieścimy gry typu D&D. ‘Zwykli’ gracze odgrywają tam jedną postać, wykreowaną i zdefiniowaną z pomocą ściśle określonych reguł (klasy i rasy). MG kreuje setting, BNów (tak przeciwników jak i przyjaciół BG) i kreuje przeciwności losu z którym postacie graczy będą się mierzyć podczas rozgrywki. ‘Zwykli’ gracze mają tu niewielki ‘poziom’ odpowiedzialności za jej przebieg, z drugiej strony – ‘poziom’ odpowiedzialności MG i jego wpływ na grę jest ‘raczej’ inwazyjny. Oczywiście, zdarzają się wyjątki i próby odchodzenia od tego schematu – przemieścimy się po spektrum w stronę jej przeciwległego punktu i będziemy mieć gry pokroju Ars Magica. W przytoczonej tu grze ‘zwykli’ gracze mogą nie tylko tworzyć własne postacie – ale również kreować całą plejadę innych (zwłaszcza sojuszników ich BG). MG co prawda ciągle ma wiele spraw na głowie (kreuje setting, BNów i wyzwania), ale przez powyższe założenie rozgrywki gracze wkładają w nią o wiele więcej wysiłku niż w przypadku systemów, które nie wspierają ich aktywności przez mechanikę gry (a Ars Magica, w pewien sposób, to właśnie umożliwia). Przemieszczając się dalej po spektrum, widzimy gry typu Dogs in the Vineyard. Tutaj MG jest odpowiedzialny za wykreowanie miasta, jego mieszkańców oraz Sytuacji. ALE – już w gestii pozostałych graczy gra pozostawia kwestię tego jak wszystko powyższe będzie się ze sobą łączyło. To gracze wykazują tendencje do kierowania całą akcją – MG gra proponuje rolę ich oponenta.

W takim układzie – przynajmniej moim zdaniem – odpowiedzialność za rozgrywkę rozkłada się po równo na każdego jego uczestnika, nieważne czy jest to ‘zwykły’ gracz czy MG.

Wreszcie, na samym końcu spektrum, mamy gry typu InSpectres. W tej grze cała odpowiedzialność za przebieg rozgrywki spada na barki graczy – niemalże wszystkie jej elementy są umieszczane w ich rękach (to oni decydują które części settingu eksplorować, kim/czym są potwory i jak skończy się cała przygoda). Rola MG jest bardzo prosta – MG jest po prostu tym, kto reaguje na to co robią gracze. Większość odpowiedzialności za rozgrywkę przejmują natomiast ‘zwykli’ gracze. Pamiętajcie, że pomiędzy punktem A (D&D) a punktem B (InSpectres) tego spektrum (a często nawet i poza nim!) – istnieją miliony gier... ale kiedy ustalisz już to jak ma wyglądać rozgrywka (właściwa sesja) w Twojej grze – i jeśli tylko umieściłeś w niej MG – przemyśl też to jaki ‘poziom’ odpowiedzialności za nią zamierzasz mu w niej przekazać.

I wreszcie po trzecie – MG jest ‘metronomem’ rozgrywki.

Często jest tak, że MG jest tym, kto zaczyna w niej daną scenę i tym, który ją kończy. Zwykle nazywa się to: „obramowywaniem sceny”. Niemniej, to właśnie w gestii MG leży to jak szybko – albo jak wolno – następują w rozgrywce poszczególne wydarzenia. Poprzez ten atrybut, MG musi być bardzo elastycznym w stosunku do pozostałych graczy. Musi ciągle rozważać to co jego gracze oczekują od danej sceny i jak dobrze się w niej bawią. Czasami sama scena może trwać ledwie kilka minut w świecie rzeczywistym – a w świecie gry ciągnąć się przez kilka godzin (lub dni)... i vice versa. Designerzy muszą więc zdecydować jak będzie wyglądać ta kwestia (oraz jak będzie z niej korzystał MG). Jakie narzędzia wdrożyć do projektu? Jak te narzędzia wspomogą rolę MG w kreowaniu, eksplorowaniu i kończeniu danej sceny? Czy tylko MG może kreować sceny? Czy z tego atrybutu MG mogą korzystać także inni gracze (i w jaki sposób)?

Kończąc – przyjrzyjmy się temu co udało nam się uzyskać z powyższych rozważań.

Rzeczą najważniejszą jest to, że MG też jest graczem, któremu gra przyznaje specyficzny ‘poziom’ odpowiedzialności za rozgrywkę (patrz: metronom).

MG w poszczególnych grach będą się od siebie nieco różnić właśnie tym ‘poziomem’ odpowiedzialności.

Zresztą, popatrzcie sobie na wszystkich Mistrzów Gry z którymi mieliście przez ten czas do czynienia.

Dlaczego dobrze prowadzili grę, dostarczając radości jej uczestnikom? Albo dlaczego, delikatnie mówiąc, byli w tym beznadziejni? Jeśli popatrzeć na projekt Twojej gry, jaki MG byłby dla niej najlepszy (i co by w niej, wg Ciebie, robił)? Jaki ‘poziom’ odpowiedzialności oraz ‘wiarygodności’ zamierzasz mu w niej przekazać (albo odwrotnie – odebrać mu)? Jakie narzędzie wspomogą go w prowadzeniu proponowanego przez Twoją grę stylu rozgrywki? I w końcu – co sprawi, że MG też będzie się dobrze bawił w Twojej grze?

Peace,

Troy.

