

Kiedy przejść z fazy Konceptyjnej do fazy Szkicowania?

Hejka,

Ponieważ powoli szykuję się do tego aby umieścić tutaj oficjalny komunikat w jaki sposób zamierzam publikować swoje gry – zamierzam też zebrać do kupy wiele różnych konceptów swoich własnych gier. Spośród wszystkich możliwych kroków składających się na proces projektowania gier RPG, kwestia wymyślenia konceptu danego designu jest najłatwiejszą rzeczą, z którą będziecie się w nim mierzyć. I dlatego, jako wstęp do tego artykułu, powiem Wam od razu, że samo posiadanie koncepcji gry tak naprawdę o niczym nie świadczy. Tak się bowiem składa, że zapewne każdy kto kiedykolwiek grał w RPG mógłby wymyślić doń jakiś koncept od ręki.

Okey, to o czym tak naprawdę będzie ten artykuł? Cóż, będzie on dotyczył tego po czym można sądzić, że Twój koncept jest już na tyle konkretny i przemyślany by zacząć prace nad tworzeniem spójnej wersji gry. Zapewne każdy z nas ma swoje własne sposoby na to by to sprawdzić, niemniej osobiście zwykle korzystam z pewnego rodzaju listy punktów. Na swoje potrzeby nazwałem ją „Listą Systemów Projektu”. Co w niej robię? – rozbijam mój koncept gry na siedem odrębnych części (‘Systemów’). Pomyślcie o tym wszystkim jak o liście, którą NASA sprawdza przed odpaleniem ich rakiet w kosmos. Jeśli okaże się, że brakuje mi kilku części z tej listy – ten koncept zostaje w moim brudnopisie. Jeśli jednak wszystko jest w porządku – siadam do pisania. Czym więc są te ‘systemy’ o których tyle tu teraz piszę? – pod tym artykułem znajdziecie ich listę (do ew. przeklepania, zapisania, et cetera). Teraz natomiast chciałbym poświęcić kilka akapitów poszczególnym jej punktom.

System #1 – System Rozgrywki [The Play System]. Ta część zawiera w sobie odpowiedź na pytanie: „Co robią gracze?”. Zawiera w sobie takie rzeczy jak: obramowywanie scen, prawa narracji, procedury wdrażania idei/akcji we wspólną wyimaginowaną przestrzeń świata gry w której mają miejsce poszczególne jej wydarzenia, zasady tworzenia stawek – i tak dalej. Są to, jak ja to nazywam, ‘zasady gadania’. System Rozgrywki pokazuje mi kto co i o czym mówi, kiedy może to mówić i jaką moc mają jego słowa. Zwykle te zasady pozostawiane są w gestii samych uczestników gry – co jest całkiem rozsądnym założeniem. Jednakże niektóre gry czynią z nich swoisty rytuał do którego przykładają w rozgrywce wielką wagę (np. Polaris).

System #2 – System Postaci. Ta część zawiera w sobie dwa aspekty postaci – zarówno proces jej kreacji jak i elementy, które wykorzystywane są w nim by daną postać stworzyć. System Postaci odpowiada na pytania: „Co trzeba zrobić by stworzyć postać?”, „Co gracz otrzymuje przez stworzenie swojej postaci [czyt. jakie opcje zyskuje mogąc nią grać – dop. tłumacza]?” oraz „Co przez stworzenie postaci zyskują inni gracze/MG?”. Postać jest swoistą połową komponentów składających się na Sytuację. Tak więc system kreacji postaci powinien zawierać w sobie jakiś konflikt (ponieważ to konflikt jest tym co napędza samą Sytuację). Zazwyczaj w/w konflikt będzie ‘przypięty’ do wyboru takich a nie innych cech postaci, jej historii czy zdolności którymi dysponuje. Podczas projektowania własnych gier zawsze baczę na to by budować sporo konfliktów, które gracze będą mogli dowolnie eksplorować podczas rozgrywki. Jednakże warto pamiętać, że w samej rozgrywce liczy się nie jedna a wszystkie postacie graczy w niej uczestniczące. Inni gracze – zwłaszcza jeśli jest wśród nich MG – będą w jakiś sposób dokonywać interakcji z tą postacią. Oznacza to, że same ‘pola’ konfliktów powinny być dostępne dla każdego gracza po to by mógł zaistnieć wspólny storytelling [tzn. by każdy gracz uczestniczył w tej samej grze – dop. tłumacza]. Podczas prac nad Twoim systemem postaci, pomyśl o tym które elementy składowe jednej postaci inni gracze (w tym MG) mogą użyć jako swoistej trampoliny wspomagającej ich własne czynności? Jeśli by rozbić to co napisałem powyżej, sądzę że System Postaci zawierałby się w trzech punktach:

- 1 – proces kreacji postaci.
- 2 – co gracz zyskuje przez stworzenie swojej postaci.
- 3 – co inni gracze/MG zyskuje przez to że gracz stworzył swoją postać.

System #3 – System proponowanych przez grę Rozwiązań [mechanicznych]. Istnieją dwa główne typy rozwiązań: rozwiązania typu Zadaniowe [Task] i rozwiązania typu Konfliktowe [Conflict]/ Każdy z nich natomiast można rozbić na style: Drama, Fortune i Karma. Nie jest moim celem w tym miejscu rozpisywać się drobiazgowo na ich temat (przynajmniej nie teraz) – sprawdźcie Provisional Glossary jeśli jesteście ciekawi ich znaczenia. Tutaj natomiast zawrę to co składa się na System Rozwiązań. Odpowiada on na następujące pytania: „Jakie rozwiązania wspierają element ‘losowości’ w Twojej grze?” [Where is the element of chance], „Jakie rozwiązania są ‘mediatorem’ dysput postaci?” [How can disputes between characters be mediated?] oraz “W jaki sposób rozwiązania wpływają na końcowy rezultat zadań/konfliktów?” [How are the outcomes of task or conflicts decided?].

Kilka punktów Systemu #3 może poniekąd zawierać się w Systemie #1 (System Rozgrywki) – nie przejmujcie się tym, wszystko w porządku! Wszystkie części gry powinny łączyć się z innymi w ten czy w inny sposób/styl. A kiedy powinno się angażować System Rozwiązań? Odpowiedź: zawsze gdy pojawi się jakaś dysputa/konflikt interesów pomiędzy postaciami i/lub graczami w grze – która(-y) nie może być rozwiązana(-y) tylko przez rozmowę. Hasło Vincenta – „Powiedz ‘tak’ albo rzuć kostką” – również wydaje się być bardzo właściwą odpowiedzią.

System #4 – System Końca Gry. Cóż, system końca gry jest raczej opcją niż koniecznością w procesie projektowania gier RPG. Znacząca ich większość nie posiada tego systemu, niemniej istnieje kilka gier w których jest on obecny. Odpowiada on na pytania: „Jaki jest ostateczny cel gry?”, „Jak kończy się historia postaci?” albo „Kiedy gra się kończy?”. Nie każda gra potrzebuje czegoś takiego jak jej koniec. Osobiście po prostu lubię tworzyć projekty, które go posiadają po to by określić jak będzie wyglądała sesja/kampania (z powodu braku lepszego słowa), co chciałbym aby robili w niej gracze oraz jaki jest sens samego grania w moją grę (a.k.a. jaki efekt chciałbym aby moja gra wywoływała w jej uczestnikach). Poza tym, sądzę że end-game jest pewnym narzędziem za pomocą którego akcje nabierają szybkości aż do sceny kulminacyjnej. Być może uznasz, że nie potrzebujesz go w swojej grze – niemniej zachęcam by podczas prac nad własną grą RPG rozważyć umieszczenie w niej jej końca i, jeśli tylko jej mechanika będzie wspierać ów koniec, popatrzeć na to jak sam koniec uwypukla to o czym jest/może być Twoja gra.

System #5 – System Nagród. Albo: „System Wspomagający”. Ten system zawiera w sobie odpowiedzi na pytania: „W jaki sposób wspieram te z działań/zachowań które chcę aby były obecne w rozgrywce – a w jaki sposób sprawiam że działania/zachowania w niej niepożądane (przynajmniej wg mnie) stają się zbyt ‘nieekonomiczne’ by ktokolwiek po nie sięgał?”, „Jakie mechaniczne nagrody otrzymują postacie?” i/lub „Jakie mechaniczne nagrody otrzymują gracze?”. Najlepszym (moim zdaniem) rozwiązaniem – jest rozdzielenie tego systemu na dwie części – na Nagrody dla Postaci oraz na Nagrody dla Gracza. WAŻNE by zrozumieć różnicę tych dwóch pojęć. Heh, zapewne byłby to niezły temat na kolejny artykuł w SD. Ale, na obecną chwilę – przykładami nagród dla GRACZA mogłyby być nadawane mu w grze prawa narracji, tokeny historii albo tzw. spotlight [jak na moje, jest to średnia ilość czasu który MG poświęca na sesji jednemu jej uczestnikowi – dop. tłumacza].

Natomiast przykładami nagród dla POSTACI mogłyby być punkty doświadczenia, dodatkowe powiązania czy wzrost własnej biegłości. Nie każda gra RPG posiada oba te typy nagród – ale warto jednak rozważyć czy akurat Twoja gra powinna (lub nie) je mieć. Pamiętaj, że system wspierający jest dla Ciebie, jako game designerowi, głównym narzędziem z którego korzystasz by pomóc innym ludziom grać w Twoją grę i czerpać z niej tyle ‘miodności’ ile tylko się da. Słaby system nagród zaowocuje najprawdopodobniej słabymi wrażeniami z samej rozgrywki.

System #6 – System Settingu. Setting jest drugą połową komponentów składających się na Sytuację [pierwszą jest System Postaci]. Miejsce w którym toczy się akcja gry ma wielkie znaczenie dla różnych typów konfliktów, które możesz uzyskać w swojej grze (a przez to, ile dodatkowych Sytuacji będziesz mógł w niej zawrzeć). Przez to założenie – wykreowanie Settingu dla Twojej gry jest dla niej KLUCZOWE. Ta część odpowiada na pytania: „Gdzie i kiedy toczy się akcja gry?”, „Jaki jest kontekst geograficzny i/lub socjologiczny do tej gry?” albo „Jakimi częściami fikcyjnego świata postacie NIE muszą zawracać sobie głowy?”. Moje własne gry mają tendencje do ogólnikowego opisywania settingu – ale nie jest to reguła podług której wszyscy tworzą swoje settingi. Każda gra będzie pod tym względem inna. Ty decydujesz o tym jak będzie rozwiązana sprawa settingu w Twojej grze. W każdym razie, samą ‘kwestię’ Systemu Settingu można ująć na przeróżne sposoby. Dajmy na to, White Wolfa ma swój Świat Mroku. Ale równie dobrze można wskazać w samej grze kilka wskazówek co do tego jak wygląda w niej setting – a resztę (czyt. jego wypełnianie) zostawić w rękach graczy. Przykładem może być InSpectres. Wreszcie, setting danej gry może tworzyć się samoistnie... podczas samej jej rozgrywki (na drodze rozmów między jej uczestnikami). Tak jest na przykład w grze Prime Time Adventures albo w grze Universalis. Musisz po prostu wiedzieć jak Twój System Settingu wspiera Sytuację w Twojej grze. Zapewnienie kontekstu konfliktom/akcjom w niej występujących – jest głównym celem settingu danej gry.

System #7 – System Odpowiedzialności. O tym systemie spokojnie możesz myśleć na końcu. Ten system określa bowiem kto co robi w Twojej grze. Jego broszką jest być na miejscu gdy trzeba zdecydować w którym punkcie rozgrywki ‘wskakuje’ do niej System Rozwiązań albo System Nagród. To on decyduje jakie (i ile) postacie graczy za co w niej odpowiadają. Zazwyczaj System Odpowiedzialności jest ‘listą rzeczy i procedur’ określającą kto za co będzie w rozgrywce odpowiadał. Czy Twoja gra ma MG? Czy Twoja gra pozwala jakemukolwiek jej uczestnikowi na wprowadzanie do niej konfliktów?

Czy Twoja gra ‘zmusza’ każdego jej uczestnika by ten odgrywał swoją postać? Ogólnie ujmując sprawę, System Odpowiedzialności odpowiada na pytania: „Jakie kto ma zadania w Twojej grze?” albo „Za co odpowiada każdy jej uczestnik?”. Czasami różne odpowiedzialności będą na siebie nachodzić. Czasami nie. Czasami będą nachodzić na System Rozgrywki. Czasami – wprost przeciwnie. Jednak na cokolwiek się w tym punkcie zdecydujesz, Twój koncept samej gry musi zyskać jasne określenie kto co w niej robi podczas właściwej rozgrywki oraz jakie narzędzia/reguły mechaniki/elementy gry wykorzystują poszczególni jej uczestnicy po to aby zadośćuczynić temu za co oni w niej odpowiadają.

Nieważnym jest przy tym wszystkim, którym z systemów zajmiesz się w pierwszej kolejności – osobiście pracuję nad nimi zależnie od przypływu inspiracji. Umieściłem je w takiej a nie innej kolejności w tym artykule gdyż w takiej a nie innej kolejności znalazłem je w pliku z mojego notebooka. Więc nie sądźcie, że powinniście traktować ich jako plan konceptualizacji dla własnych projektów. To nie tak. Moim zamiarem było tylko zasugerować Wam coś, co może być Wam pomocne (a co takie właśnie było w moim przypadku).

Reasumując. Używam powyższej metody aby zdeterminować czy mój koncept gry jest warty kontynuowania mojej pracy nad nim i przejścia na kolejny poziom game designu: fazę szkicu. Szkicowanie jest zapewne tematem na inny artykuł, niemniej, powiem póki co tak. Kiedy czuję, że mam już jakąś ideę, że chwyciłem za nogi ‘coś’ wielkiego – a także gdy poświęcam czas by przefiltrować to ‘coś’ przez każdy z siedem powyższych ‘slotów’, wtedy sądzą też, iż to co niegdyś naskrobałem w swoich notatkach w notebooku warte jest przerobienia na spójny dokument w moim komputerze. Owszem, Ty sam możesz mieć więcej/mniej systemów aby móc określić czy Twój projekt także jest tego wart. Ale, moim zdaniem, powinieneś posiadać jakąś metodę za pomocą której określasz to kiedy Twój projekt wart jest dalszych poświęceń a kiedy po prostu marnujesz na niego swój czas – uwierz mi, takie narzędzie jest naprawdę cenną rzeczą (żeby nie wspomnieć o tym ile za jego pomocą możesz zaoszczędzić czasu).

Lista Systemów Designu.

[tu były wypunktowane w/w systemy – dop. tłumacza]

Peace,

Troy.