

Czy min-max [power-play] jest zły?

Przez pewien czas, istniała w sieci pewna dyskusja na temat tego czy mini-maks jest złą rzeczą. W końcu, hej – gracze po prostu wybierają optymalną (najlepszą) strategię i za jej pomocą znajdują pewien rodzaj niszy dla swoich postaci. I są tacy, którzy twierdzą że to ma sens. Zresztą, naprawdę ciężko naskakiwać na kogoś tylko dlatego, że ten ktoś chce aby jego/jej postać była the best! Taka osoba po prostu optymalnie korzysta z dostępnych jej reguł. Niemniej, fanboje mini-maksu pomijają pewien kluczowy aspekt ich ukochanego stylu gry. Po prawdzie, widziałem trzy tezy, legitymizujące tzw. PoV: mini-maks nie jest zły, mini-max może być czymś zły, mini-max jest zły. Pozwólcie że wyjaśnię.

Weźmy na początek: ‘mini-maks nie jest zły’. Mini-max jest pewną strategią. Okresem czegoś. Powiedziałbym nawet, że mini-max jest oczywistą i naturalną strategią. Poprzez minimalizację zawartych w ‘postaci’ elementów (umiejętności, statystyki, ulepszenia – cokolwiek), które będą rzadko używane w rozgrywce lub minimalizacja tych elementów w ‘postaci’, które wywołują powstanie ‘w niej’ jakiś słabych punktów – jest rozsądne. I odwrotnie, maksymalizacja tych elementów zawartych ‘w postaci’, które przysłużą się podczas jej odgrywania lub maksymalizacja tych elementów ‘w postaci’, które zapewnią jej dodatkowe beneficja – jest logiczne. ‘Eureka! – jak mogłem nie grać w ten sposób wcześniej’, nie sądzicie? Fakt, w procesie tworzenia postaci (Chargen) albo podczas rozwoju postaci, mini-maks jest niepodważalnie prawidłową oraz przynoszącą wymierne korzyści, strategią. Szczęśliwie, ci którzy je oczerniają – są raczej w mniejszości, niemniej ciągle są obecni.

I to właśnie prowadzi mnie do zajęcia się tematem: dlaczego mini-maks może być czymś zły.

Niektórzy ludzie i grupy które grają w RPG, widzą w strategii mini-max persona non grata rozgrywki i/lub uznają mini-max za niesportowe zachowanie podczas jej trwania.

Sądzą oni, że ta strategia podkopuje zarówno ducha gry [dodaje do niej rywalizacji – dop. tłumacza] jak i ducha samej ekipy graczy. Jeśli brać powyższy warunek pod uwagę, fakt, mini-max może być czymś złym. O wiele ważniejszy niż dobra strategia jest bowiem Kontrakt Społeczny, który dana grupa ustaliła między sobą (świadomie albo nieświadomie). Jeśli mini-max gwałci te ustalenia, automatycznie staje się czymś niepożądanym w danej rozgrywce.

Co zrobić w takiej sytuacji? Cóż, ja widzę to tak – istnieją trzy opcje. Pierwsza – kwestia używania tej strategii jest kwestią otwartą i uzgadnianą na drodze dialogu oraz kompromisu akceptowalnego dla wszystkich uczestników gry. Wyjdźcie z rozwiązaniem, za sprawą którego cała grupa będzie zadowolona – przez co rozgrywka, oraz czerpany z niej fun, będzie mogła być kontynuowana. Druga – Kontrakt Społeczny zawsze na pierwszym miejscu. Czasami bywa i tak, że ktoś z grupy musi, dla dobra pozostałych graczy, poświęcić preferowany przez siebie styl gry po to by umożliwić danej grupie większą satysfakcję z gry. I trzecia opcja – po prostu, ktoś zawsze może opuścić daną grupę. Jeśli kompromis jest niemożliwy do osiągnięcia a brakuje dobrej woli pozostałych graczy by dostosować się do stylu gry każdego z jej uczestników, być może to właśnie jest najlepszy moment na pożegnanie i poszukanie sobie nowej grupy, w której dany styl będzie w pełni akceptowalny. Ciągłe pozostawanie w sporze rujnuje zabawę wszystkim graczom przy stole. Każda z nich sam musi zdecydować czy warto.

Pozostała więc sytuacja, w której mini-max jest zły (podług mnie, oczywiście). Uznaję, że tak właśnie jest kiedy w trakcie tworzenia [Chargen] / rozwoju postaci, min-max jest dominującą strategią wybieraną przez graczy. W takim układzie, gra wymaga rewizji. Min-max jest tylko jedną ze strategii, którą można wykorzystywać w grze – a nie jedyną dostępną. Jeśli projekt nakierowuje postacie w tryby maszyny min-max – cóż, sądzę że game designer sam się przez to ograniczył. Pozostawił w swojej grze mnóstwo wolnej przestrzeni, w której mógłby zawrzeć znacznie bardziej interesujące strategie do bycia wykorzystanymi przez graczy. Zwłaszcza jeśli gra skupia się na strategicznym wykorzystaniu elementów ‘postaci’ – wtedy okrajanie tego wszystkiego do strategii min-max jest doprawdy złym pomysłem. Tak naprawdę nie ma w niej ani krzty strategii. To po prostu ciągle i monotonne podążanie utartym oraz jedynym szlakiem proponowanym przez zasady gry. Inni mogą się nie zgadzać z tym stwierdzeniem – w porządku. Ale, tak szczerze, nie wierzę że tego typu gry mają potencjał by wyprodukować takiej ilości ‘funu’ niż te, w których istnieją różne, urozmaicone strategie. Istnieje ich przecież znacznie więcej niż prezentowany tu min-max.

By podsumować to co tu napisałem – min-max jest oczywiście strategią jak każda inna (ergo: jej wykorzystywanie w rozgrywce jest ‘prawomocne’). Ale, gracze powinni pamiętać o tym jaki jest ich Kontrakt Społeczny – zaś designerzy powinni pamiętać o inkorporacji innych strategii do gier. Nawet jeśli coś jest ‘prawomocne’ – niekoniecznie oznacza że jest dobre.

Peace,

Troy.