

Czym jest System?

Hejka,

W poprzednich artykułach poruszałem takie tematy jak to czym jest Sytuacja czy czym jest Setting. Dzisiaj zajmiemy się pobieżnie kolejnym kluczowym elementem każdej gry RPG – Systemem. Warto jednak zaznaczyć, że będę korzystał z dość Topornej Definicji [w zasadzie, w oryg. była nazwa własna: ‘lumply principle’, autorstwa Vincenta... także też nie było to nic dobrego ;) – dop. tłumacza] – więc jeśli będziecie mieć z tym problem, cóż, obawiam się że ten artykuł nie będzie Wam zbytnio pomocny.

Niemniej, owa Toporna Definicja brzmi: „System (zawierający ale nie będący ograniczanym przez ‘reguły’) definiuje się jako metody na to w jaki sposób dana grupa osób akceptuje konieczność kreowania fikcyjnych wydarzeń podczas właściwej rozgrywki gry.”. Gdy pierwszy raz przeczytałem powyższe zdanie, moja mina wyrażała coś w stylu jednego wielkiego „Heł!?!?!?” (...po polsku nie brzmi to najgorzej ;) – dop. tłumacza). Ale, przez lata zajmowania się projektowaniem gier, przeczytałem naprawdę sporo wyjaśnień – i wreszcie odpowiednia śrubka wskoczyła we właściwe miejsce.

Generalnie – System jest duży. Serio, jest naprawdę duży. Powinniśmy nawet używać wielkich liter po to by nadać SYSTEMOWI odpowiednio stosowne do jego wagi znaczenie. Poza tym, poprzez ten sposób pisania, z pewnością dałoby się uniknąć wielu niejasności oraz omyłek – mających swe źródło w tym, iż gdy ktoś (zwłaszcza ‘świeżak’ erpegowej teorii lub game designu) widzi słowo ‘System’, może równie dobrze pomyśleć, że jest to coś takiego jak np. System D20 i palnąć gafę w stylu: „Hej, cały system to po prostu SRD, nie?”.

Cóż, nie całkiem.

By zrozumieć czym jest SYSTEM (wg topornej definicji) – często pomagałem sobie rozbiciem go na dwie części: część poświęconą Regułom (Zasadam) oraz część poświęconą Procedurą. Na potrzeby tego artykułu, Reguły zawarte są w tekście danej gry. Są one tymi wydrukowanymi na papierze zasadami, niemodyfikowanymi w żaden sposób przez żadnego z uczestników rozgrywki. Reguły gry opisują to jak jej Autor chciałby aby w nią grano. A więc wszystko co jest – od deski do deski – zawarte w podręczniku to właśnie Reguły.

Natomiast wszystko to co nie zostało zawarte w podręczniku a co ma jakiś wpływ na rozgrywkę – będę nazywał tutaj Procedurami.

PRZYKŁAD REGUŁY (A): „Rzuć 3 x k6 siedem razy by ustalić siedem statystyk Twojej postaci. Przydziel je – w optymalny dla Ciebie sposób – do odpowiednich rubryk na Twojej karcie postaci.”.

PRZYKŁAD REGUŁY (B): „Wybierz dla swojej postaci jedną rasę z ośmiu ras zawartych w podręczniku. Ten wybór określi rodowód/tło Twojego BG.”

Procedury – z drugiej strony – mogą obejmować zmodyfikowane Reguły (często nazywane ‘house rules’ [‘zasady stołu’ – dop. tłumacza]), dialog między uczestnikami gry podług którego ustalą oni kim będzie ‘przywódca’ danej grupy postaci, kto będzie pierwszy rzucał kością, kto będzie prowadził narrację przebiegu wydarzeń/czynów dokonywanych przez BG, jak będą zażegnywane konflikty między graczami/ich BG w stylu nie uwzględnionym przez Reguły – i tak dalej. Procedury to czynności które przeważnie ‘krążą wokół stołu’ podczas rozgrywki – rozumiem przez to, że są one (te porozumienia, czynności) poniekąd unikalne dla danej grupy osób grającej w dany system RPG. Procedury są wszystkim co jej uczestnicy między sobą ustalą albo zaakceptują – a co ma jakiś wpływ na wydarzenia w świecie gry. Czasami Procedury mają swe podłoże w Zasadach, czasami jednak nie.

PRZYKŁAD PROCEDURY (A): „Hej ludziska, zamiast rzucać 3 x k6 na to by ustalić staty BG – rzućmy zamiast tego 4 x k6 z pominięciem najniższego wyniku. Podzielcie je w sposób najbardziej Wam odpowiadający.”

PRZYKŁAD PROCEDURY (B): „Ludzie – w tym świecie gry nie ostał się żaden elf. Więc, wybierając swoją rasę postaci, pomijajcie elfy – nie możecie być jednym z nich.”

Patrząc na SYSTEM w ten sposób – możecie się przekonać, że naprawdę jest on wielki. Zawiera w sobie wszystko co może zostać ustalone ‘na drodze konsensusu’ (a.k.a. wszystko to, co ‘krąży wokół stołu’), nieważne jak silne/słabe będzie powiązanie tego wszystkiego z Regułami samej gry. Tego typu SYSTEM składa się nawet z rzeczy, które niektórzy ludzie określają mianem ‘meta-gry’. Coś w tym jest – wszystko co w jakikolwiek sposób wpływa na wydarzenia w świecie gry jest częścią SYSTEMU.

Co to oznacza dla designera? Designer musi pamiętać, że SYSTEM jego gry, niezależnie od intencji samego autora, zawsze będzie zawierał w sobie dwie części: Reguły oraz Procedury. Powiedziano nawet, że jedynym co w SYSTEMIE kontroluje twórca gry jest właśnie część Reguł – czyt. to, co napisał w swojej grze. Nie zawsze jednak jest to prawdziwa teza. Designer może zachęcać uczestników gry do tworzenia w niej własnych Procedur. Fakt faktem, wiele gier zostaje tak przerabianych (a często – usprawnianych) przez graczy by mogli oni wyciąć z cielska SYSTEMU niezbędne im Zasady, do których można odwoływać się wtedy gdy pojawią się jakieś spory w rozgrywce. Designer musi dać jasny sygnał (zwykle rozumie się przez to zamieszczenie go w tekście w podręczniku) graczom aby ci wiedzieli kiedy użycie Procedury może być prawdopodobnie lepszym rozwiązaniem jakiejś akcji – a kiedy powinno się korzystać z jakiejś Zasady zamiast odwoływać się do jakiejś Procedury. To Ty będziesz musiał zdecydować, czy Twoja gra będzie miała Ścisłe Reguły (przykładowo, będzie zachęcała graczy by ci grali zgodnie z zasadami tak często jak to tylko możliwe) czy Luźne Reguły (przykładowo, gra będzie zachęcała graczy by ci improwizowali i przystosowywali reguły w sposób im najodpowiedniejszy).

To co teraz napiszę jest bardzo ważne. Żadna grupa nigdy nie będzie grać w 100% zgodnie z zasadami danej gry. Ułomna ludzka komunikacja oraz (nie)zrozumienie tego co poeta miał na myśli – to czynniki przez które taka możliwość nigdy nie powstanie. ALE – żadna grupa nigdy nie będzie też grała w daną grę z pominięciem wszystkich jej Reguł. Ludzie grają w gry bo tekst zawarty w podręczniku inspirowuje i intryguje ich na tyle by spróbowali w nią zagrać. I to chyba jest właśnie sęk całej sprawy – Reguły są po to by dawać graczom rady, być dla nich jasnym, sumiennym drogowskazem wskazującym im co oferuje im rozgrywka w danej grze. Designer, podczas projektowania swojej gry, ciągle musi zadawać sobie dwa kluczowe dla SYSTEMU pytania:

„KIEDY chcę aby gracze korzystali z moich Reguł, zawartych w podręczniku gry, po to aby ich wykorzystywanie służyło ‘udoskonalaniu’ rozgrywki?”

Oraz

„KIEDY mogą oni z czystym sumieniem ‘przejąć’ moją grę, po to aby mogli zastosować w niej swoje własne Procedury?”

Peace,

Troy.