

Czym jest 'Matematyczny Syndrom'?

Hejka,

Dziś porozmawiamy sobie o problemie designerskim, który jest mi szczególnie bliski (przez co, być może, artykuł nie będzie poszerzał w wielkim stopniu horyzontów w temacie projektowania gier).

Czym on jest?

Syndrom Matematyczny jest terminem, który wykułem by opisać problem na który natykam się czasami podczas projektowania własnych gier. Często staram się przewidzieć jak będą w nie grać różni ludzie, bardzo to zresztą lubię, niemniej często prowadzi to do wniosku iż w moją grę będzie można grać tylko w ten sposób. To może być subiektywne odczucie – czasem nawet nieumyślnie powoduję taką sytuację. Niemniej, dla przyszłych (i kolejnych) rozważań na temat projektowania gier i samej rozgrywki, sądzę iż warto poświęcić temu zjawisku kilka akapitów tekstu.

Gra cierpi z powodu Matematycznego Syndromu kiedy istnieje w niej jakaś opcja dostępna w trakcie tworzenia postaci (chargen), która jest bardzo optymalna. Tak bardzo, że, cóż, gracz który wybierze inną opcję rozwoju swojej postaci, tak naprawdę podetnie gałąź na której ona siedzi. Zminimalizuje jej rolę w rozgrywce. Ujmę to inaczej: Matematyczny Syndrom występuje wtedy gdy wizja projektanta gry nieumyślnie powoduje że staje się ona jedyną słuszną drogą by ‘móc w nią grać’ – i, przez to, kiedy dana gra zostaje ‘rozegrana w ten sposób’, nie istnieje żaden powód by do niej wracać i starać się rozegrać ją na inne sposoby (gdyż są one bezowocne i niespecjalnie interesujące).

Ta wada designerska (nazywam ją wadą na moje własne potrzeby) jest czymś, tak myślę, istotniejszym z punktu widzenia systemów wspierających Gamistów i Narratywistów. Przynajmniej tyczy się ona ich bardziej niż innych kreatywnych agend. Piszę o tym dlatego, że głównie dla takich osób tworzę swoje własne gry. Sądzę, że, jako Gamiści, kochamy tworzyć optymalne ścieżki rozwoju swoich postaci. W naszej naturze leży ‘wyszukiwanie’ matematycznych wzorów tkwiących w grze.



Jednocześnie jednak, sądzymy że gra która daje nam na talerzu ‘jedyną słuszną drogą’ (grania) jest, cóż, zbyt prosta by zajmować się nią dłużej niż to konieczne. Narratywiści, z drugiej strony, czasami wpadają w pułapkę przez tworzenie swoich gier, które adresują tylko jedno Założenie. Jeśli gracze nie będą grali tak jak oni zakładają, jeśli nie będą deklarowali ściśle określonych akcji w ściśle określonych sytuacjach – wtedy cały sens rozgrywki gdzieś znika. Gracze idą przez to ścieżką wytyczoną im przez projektanta gier.

W czym się on przejawia?

Najlepiej przedstawić Matematyczny Syndrom na przykładzie. Takoż. Kiedyś stworzyłem grę pod tytułem Lichdom. Gra zaczynała się od tworzenia przez graczy map relacji, celi oraz potrzeb ich postaci. Postaci, które miały też jedno zadanie – stać się lichem (taki był też cel samej gry). Aby to osiągnąć, musieli poświęcać ludzi i rzeczy dla nich cenne po to aby zyskać upragnioną nieśmiertelność. Jednakże, jeśli poświęciliby ich zbyt wiele, ich postacie straciłyby swoją poczytalność a gracz w takiej sytuacji straciłby swoją postać i przegrał grę (swoją drogą: sądzą, że przegrywanie w RPG może być naprawdę fajne, ale to jest temat na inny czas).

Istniało wiele ‘zasobów’ mechanicznych, którymi posługiwali się gracze. Jednakże, podczas beta-testów, okazało się że istnieje naprawdę spora ilość magicznych cyfr relacji które mogą poświęcić BG nie wpadając przy tym w szaleństwo. Z tego co pamiętam, było 8 możliwości. Z czego sześć czy siedem mogło zaszkodzić graczom jeśli ci mieli pecha w kościach – niemniej tych ostatnich było stanowczo zbyt mało by robiło to jakiegokolwiek znaczenie. Po wielu próbach naprawienia tej usterki (i modyfikacjach w tworzeniu postaci, systemie nagród) okazało się, że cel gry stał się zbyt łatwy – sprowadzał się on do tego by znaleźć odpowiednią kombinację zasobów które trzeba poświęcić by wygrać rozgrywkę.

I tak za każdym razem grać.

W rezultacie, gra pozbawiona została jakiegokolwiek wyzwania i tajemnicy. Gracze doskonale wiedzieli co i kiedy robić (i ile ich to będzie, mechanicznie, kosztować). Skasowało to jakikolwiek sens ‘poświęcenia’ czegokolwiek – tak jak i zanegowało emocje związane z prawdziwym odczuciem straty czegoś ważnego. Gra była martwa – co było dość ironiczne, biorąc pod uwagę fakt, iż była o lichach. Ale nie tak ją sobie wyobrażałem.

By naprawić problem, musiałem trochę w jej wnętrznościach pogrzebać chirurgicznym skalpelem. Co zrobiłem. Nie rozwiązało to jednak problemu [westchnięcie].

Odkryłem za to Matematyczny Syndrom w wersji Lite. MSL istnieje wtedy gdy dostępna jest nie jedna a kilka możliwych linii którymi można – a nawet trzeba – podążać by móc wygrać. Ale, uwaga – nie nachodzą one na siebie w żaden sposób. Zdecydowałem bowiem, iż w samej grze nie było zbyt wiele konfliktów, gdyż wszyscy gracze posiadali ten sam cel (nawet MG, serio) – czym było, oczywiście, zostanie lichem. Więc – zmieniłem nazwę gry na „Liches vs. Paladins”. Gracze mogli zdecydować czy chcą grać postacią pragnącą stać się lichem CZY TEŻ pragną stać się paladynem, który zamierza powstrzymać plugawe knowania tych pierwszych. Sądziłem – hej, świetna sprawa! Gracze będą zawsze knuć przeciwko sobie a MG – jeśli ciągle będzie potrzebny – zawsze będzie mógł zostać przy roli sędziego.

Mając na uwadze powyższe – stworzyłem podobne co w przypadku lichy reguły dla paladynów.

Jako że zawsze istniały dwa, wzajemnie się zwalczające obozy, nie brałem pod uwagę kwestii matematyki. A powinienem. Wierzyłem, że gracze będą starali się przeszkadzać sobie nawzajem i negować dążenia swych rywali. Przykładowo, jeśli zły czarodziej chciałby poświęcić swego ucznia na ołtarzy, cny rycerz mógłby wskrzesić chłopaka i uczynić go swym giermkim. Albo lich porwałby giermka paladyna i poświęcił go dla esencji niezbędnej do istnienia. Nie zamierzam zanudzać Was dodatkowymi detalami nt. tego jak działała ta gra – chciałem po prostu byście mieli jej obraz.

W każdym bądź razie – nie wyszło tak jak planowałem. Liche posiadały swoje własne źródła zasobów będące w separacji do źródeł paladynów. Ścieżka paladynów natomiast była odrębna od ścieżki rozwoju samych lichów. W rezultacie, nie dochodziło do wielu relacji na linii liche – paladyni i w zasadzie do samego finału one nie występowały. Łatwo przewidzieć, że w finale wszyscy – i liche i paladyni – nie niepokojeni sobą nawzajem, zawsze mieli maksymalne statystyki. Wszystko zależało od przypadku i serii rzutów kośćmi. Wow. Szczęście decydowało o wyniku. Jestem pewien, że to widzicie – nikt nie bawił się przez to dobrze.

Dlaczego jest on zły?

Pomijając fakt, że były dwie optymalne ścieżki rozwoju w grze, ostateczny efekt był taki sam. Koniec był widoczny już na samym początku gry. Decyzje graczy zostały tak naprawdę ustalone bez udziału samych zainteresowanych – przez takie a nie inne reguły. Wszystko to było kwestią tego by wyszukać te reguły i zrobić z nich użytek. Takie założenie sprawiało, iż te reguły wcale nie były takie fajne. Tworzenie postaci zawsze wyglądało tak samo. Można też było przewidzieć następne deklaracje gracza. Problem potęgował też fakt, że dwie wyżej wymienione optymalne ścieżki nigdy się nie przecinały. Balans obu nigdy nie został w żaden sposób zachwiany. Balans, w tym aspekcie, to: ‘odpowiednie wsparcie systemu dla stylu gry preferowanego przez designera’.

Gdy wszystkie odpowiednie matematyczne wzory zawarte w grze zostaną odkryte – gra zostaje w 100% zdemaskowana. To coś w stylu: „aha... a więc tak się to skończy”. To powoduje też to, że kwestia ponownej rozgrywki w taki tytuł stoi pod dużym znakiem zapytania – oraz sprawia, że gracze którzy chcą grać inaczej, są traktowani przez mechanikę gry jako gracze ‘gorszej kategorii’. To nie reguły gry role playing zadecydują o wygranej – tylko chłodna matematyczna kalkulacja jednego z graczy. Interakcja pomiędzy uczestnikami została zanegowana przez umieszczone w grze reguły. Jak dla mnie, mało to zabawne. Dla gry RPG – interakcja pomiędzy uczestnikami jest esencją gry – jest tym, dlaczego w ogóle gramy.

Dobra gra zawsze będzie stawiała powyższe na pierwszym miejscu.

Niektórzy gracze mogą być rozczarowani jeśli dana gra zostanie ‘rozpracowana’. Poniekąd sądzę, iż większość z nich będzie. Tajemnica, wybór, wyzwanie i silny wpływ tego wszystkiego na decyzje podejmowane przez graczy – to klucz do dobrej gry RPG (przynajmniej moim zdaniem). Matematyczny Syndrom wykraja z niej wszystko co dobre.

Jak można go uniknąć?

Najlepszą metodą na uniknięcie Matematycznego Syndromu – to beta-testy. Wiem, że są one czymś o czym nie chcielibyście teraz czytać. Beta-testy są jednym z najtrudniejszych etapów projektowania gry RPG – ale są też najbardziej dla niego konieczne. Jeśli gra posiada wielką ilość elementów składowych – beta-testy będą JEDYNYM sposobem na to by mieć pewność, że balans w grze został zachowany (zobacz powyższą definicję balansu).

Po pierwsze, sugerowałbym Wam skupienie się na Waszej 'idealnej wizji rozgrywki', nie na jej mechanice.

Zadecydujcie jak chcecie by wyglądała sesja w Waszej grze. Nie martwcie się o kwestię reguł i innych tego typu rzeczy. Pomyślcie o właściwej rozgrywce. Jak szybko ma się ona toczyć? Jak szybko ma następować przejście od sceny do sceny? Jak szybko gra powinna dojść do kulminacyjnego punktu?

Rozważ te pytania przed przystąpieniem do wypełniania mechanicznego pudełka Twojego projektu. Gdy będziesz już miał wizję tego jak powinna wyglądać sesja – możesz zająć się dodawaniem liczb.

Oczywiście owe liczby – pewnikiem – będą ulegać zmianie podczas pierwszych beta-testów Twojej gry.

Czy zawsze jest to coś złego?

Biorąc pod uwagę to kim jesteśmy i naszą kreatywność w sztuce – nieczęsto zdarza się, że coś zawsze jest złe.

Więc, oczywiście, odpowiedź brzmi: 'nie'. Jeśli chcesz stworzyć coś, hm, coś w stylu jednostrzałowej, niewielkiej gry, wtedy nie jest to takie złe. Fakt faktem, może to być dokładnie tym czego Ci do jej tworzenia potrzeba. Nie jest niczym złym stworzenie gry, która 'ma być rozłożona na czynniki pierwsze' – jeśli rzeczywiście o to Ci chodzi, jeśli taki właśnie jest Twój cel. Problem z Matematycznym Syndromem pojawia się wtedy gdy sama kwestia tego zjawiska została nieumyślnie zaimplementowana w grze.

Jeśli chcesz by Twoja gra była 'powtarzalna' – to Matematyczny Syndrom będzie Ci tylko przeszkadzał.

Zabije on chęć graczy chcących pobawić się w niej trochę dłużej.

Peace,

-Troy.

