

## Czym są Rozwiązania Mechaniczne [Resolution]?

Dziś zamierzam poruszyć dość obszerny temat – porozmawiamy sobie o Rozwiązaniach. Są one jedną z najbardziej istotnych części każdej gry RPG – i przy okazji sprawiają najwięcej problemów. Wygląda bowiem na to, że ile gier, tyle rozwiązań. Owszem, były próby aby jakoś to uporządkować – OGL, CC d20, TsoY – pewnie znalazłoby się jeszcze kilka innych przykładów. Jeśli rozwiązania zaprezentowane w tych systemach przypadły Wam do gustu – zachęcam byście użyli je do swoich własnych gier. Niemniej, z własnego doświadczenia wiem iż tak naprawdę każdy niezależny twórca gry RPG marzy o tym by wykreować własny System Rozwiązań.

Rozwiązania są częścią Systemu – jednakże nie są jego całością. Są one tylko jedną z wielu metod na to by zdecydować co się dzieje wewnątrz gry. Dzisiejszy wpis podzieliłem na trzy główne części: IIEE, Rozwiązania typu Task, rozwiązania typu Conflict. Mam nadzieję, iż pod koniec postu będziecie trochę lepiej rozumieli to z czym to się wszystko je – oraz to jak można usprawnić Wasz własny system rozwiązań w Tworzonej przez Was grze RPG.

Ogólnie ujmując, większość systemów rozwiązań podąża – mniej lub bardziej ale jednak – ścieżkami wytyczonymi metodą IIEE lub Intencja-Inicjacja-Egzekucja-Efekt. Zapewne sami dobrze wiecie o czym będzie ta metoda traktować – nawet jeśli do tej pory sam termin IIEE był Wam nieznany. Czasami poszczególne punkty składające się na IIEE są bardzo sformalizowane mechanizmem samej gry – czasami jednak pozostawione są one woli graczy przejawiającej się podczas właściwej rozgrywki. Nim przejdę do pozostałych typów rozwiązań, przedstawię Wam pokrótce jak przedstawiają się poszczególne części IIEE.

IIEE.

Intencja – intencja jest pewnym ogłoszeniem mającym swe źródło w prawdziwym świecie (poza grą). Intencja mówi nam o tym co, poprzez działania swojej postaci, chce osiągnąć gracz w świecie gry. Strzał z łuku, hakowanie systemu komputerowego, strzelanie do dwóch przeciwników w strzelaninie, romansowanie z femme fatale – wszystko to są przykłady intencji. I, jak zapewne już to dostrzegacie, intencja nie oznacza jeszcze, że to co pragnie gracz naprawdę się dzieje.

Inicjacja – w tym punkcie postacie przechodzą z fazy intencji do fazy akcji. Nie należy tego mylić z kolejnym terminem, często używanym w grze RPG: ‘inicjatywa’. Niektóre gry pod tym pojęciem nakazują graczom rzucać kośćmi (lub używać podobnych metod) po to by zobaczyć w jakim porządku będą działać ich postacie. Czasami ‘inicjatywa’ poprzedza fazę Intencji w Systemie Rozwiązań – czasami natomiast znajduje się jeszcze dalej niż Inicjacja. Uważajcie więc by nie mylić tych dwóch pojęć. Inicjacja zachodzi wówczas gdy postać już coś robi. W Inicjacji nie można już powoływać nowych ogłoszeń co do tego co może a co nie może zrobić w danej akcji dana postać.

Egzekucja – w tym punkcie, akcja została zakończona. Wiemy czy postać uzyskała sukces, czy, przeciwnie – porażkę. Nie bierzemy tu jednak pod uwagę konsekwencji samej akcji. Ten punkt mówi nam tylko o tym czy dany proces zakończył się sukcesem, porażką czy czymś pomiędzy tymi dwoma skrajnościami.

Efekt – w Efecie do wszystkich powyższych etapów dorzucamy ramy danej akcji. Np. liczymy stracone punkty życia, rzucamy na wytrwałość przeciwko śmierci, ustalamy Upadek (fallout), modyfikujemy obszar Eksploracji typu Setting, Postać czy System (i wdramy te zmiany do gry) – i tak dalej i tym podobnie. W tym punkcie prezentuje się zmiany jakie zachodzą w narracji właściwiej rozgrywki.

Rzeczą istotną z punktu widzenia projektanta gier jest fakt, iż każdy powyższy etap może zostać pominięty, można dorzucać pewnego typu umowy między graczami lub też dodawać jakieś inne modyfikatory. Zwykle gry skupiają się tylko na jednym z dwóch ‘ważnych’ etapów – zwykle jest to albo Inicjacja albo Efekt. Jednakże, istnieje przecież całkiem spora koncepcyjna przestrzeń pomiędzy nimi. Być może zadecydujecie że Wasza gra będzie korzystać tylko z jednego lub dwóch etapów IIEE. W porządku, tak też można.

Pamiętajcie jednak by nie robić tego tylko po to by Wasz projekt był oryginalniejszy.

## Systemy Rozwiązań Mechanicznych

W dzisiejszych grach RPG można zaobserwować dwa główne Systemy (o których zresztą zaraz Wam napiszę): system rozwiązań typu task (‘zadaniowy’) oraz system rozwiązań typu conflict (‘konfliktowy’).

Przez wiele, wiele lat – istniał tylko jeden system. Pamiętam pierwsze chwile gdy gry Indie raczkowały i gdy designerzy zaczęli eksperymentować z czymś co dziś znamy jako rozwiązania typu ‘konfliktowe’. Wiele kilobajtów tekstu zostało przelanych na wielu różnych forach by ustalić wspólną politykę dotyczącą tego novum – co, oczywiście, wiązało się z wieloma sprzeczkami i kłótniami. Naprawdę nie sądzę by nowi w branży game desingerzy wiedzieli jakie batalie musieli toczyć tacy ludzie jak Ron Edwards, Jared Sorenson, John Wick czy Clinton Nixon by bronić swoich projektów przed notorycznymi atakami tych, którym nie podobało się to co oni z RPG robią. Przejrzyjcie sobie wątek Vincenta Bakera (Roleplaying Theory, Hardcore) by choć przez chwilę poczuć emocje tamtych czasów. Tak czy inaczej – jest to już kwestia na inną okazję.

Pokróćce cała sprawa z rozwiązaniami typu ‘zadaniowe’ polega na tym, że by rozwiązać jakiś konflikt na jedną akcję musi zewrzeć się wystarczająca ilość komponentów.

Natomiast rozwiązania typu ‘konfliktowe’ polegają na tym, że cały konflikt można rozwiązać jedną metodą – często bez użycia ‘umiejętności’ czy innych tego typu rzeczy.

Rozwiązania ‘zadaniowe’.

Rozwiązania ‘zadaniowe’ są dość proste. Postać stara się wykonać jakąś akcję a gracz używa kości, kart, punktów przeznaczenia lub jakiś innych mechanicznych/’zasobowych’ rozwiązań by zobaczyć jak dana akcja się zakończy. Opozycja to przeważnie jakaś statyczna trudność albo nawet przeszkody środowiskowe przez które wykonanie akcji jest trudniejsze. Wiele słynnych gier RPG używały tego typu rozwiązań – dla przykładu: D&D, Rolemaster, ZC, GURPS, SW d6 czy Palladium.

Sprzeczki o to która metoda jest ‘lepszą’ – czy to rzuć niżej niż ST / rzuć wyżej niż ST, pule kości, punkty przeznaczenia, karty do pokera, wojny k100 vs k20, liczenie do dwudziestu i tak dalej – są, generalnie mówiąc, bezcelowe. Rozwiązania ‘zadaniowe’ tyczą się tego kiedy (a kiedy nie) postać która ma na celu wykonanie jakiejś akcji musi ją wykonać za pomocą jednego rzutu (albo czegokolwiek) lub za pomocą serii rzutów (a.k.a. kolejnych akcji). Nie ma to nic do tego jakie są cele samych graczy, nie ma tu też miejsca na długo-terminowe konsekwencje dla tych akcji albo dla czegokolwiek co wykracza poza teraźniejszość, poza to co stało się tu i teraz.

Rozwiązania ‘zadaniowe’ są świetne dla ‘chrupiących gier’, w których celem zabawy jest ustawianie postaci graczy przeciwko jakimś wyzwaniom po to by zobaczyć czy ich strategia (jako graczy) pozwoli im je sprostać. Gamiści ogólnie rzecz biorąc lubią tego typu rozwiązania ponieważ dają im one szansę na pokazanie ich własnych strategii, sugestii, inwentarza postaci i jej umiejętności. Oczywiście, nie wszyscy gamiści wyznają iż tego typu rozwiązania są absolutną koniecznością. Równie dobrze mogą dobrze się bawić grając w gry z rozwiązaniami typu ‘konfliktowe’. Jednak, patrząc na to moim okiem, plusy korzystania z systemu ‘zadaniowego’ stają się niepodważalną zaletą gry mającej na celu stawianie postaci przeciwko jakimś wyzwaniom i/lub trudnościom.

Rozwiązania typu ‘zadaniowe’ są także całkiem niezłą rzeczą jeśli idzie o ‘chwycenie ducha’ Settingu lub Systemu – po to by wzmocnić sam Setting lub System. Dla przykładu, grałem naprawdę wiele razy w Mechwarrior RPG w latach 90’ (kurde, starzeję się niemiłosiernie!). Korzystał on z ‘zadaniowego’ systemu który symulował decyzję jakie pilot mecha miał podejmować podczas walki. To, po co w ogóle walczyłem z moim oponentem – nie było niczym istotnym z punktu widzenia mechaniki. Chodziło tu tylko o to by wzmocnić wagę podejmowanych w walce decyzji.

Nie jest to jednak zjawisko typu ‘engrossment’ (lub immersja) jak niektórzy zapewne chcieliby to widzieć. Nie. System ‘zadaniowy’ ma na celu po prostu bezpośrednie wzmacnianie oczekiwań graczy dotyczących właściwej rozgrywki (i robić to tak dobrze jak to tylko się da).

Innymi słowy – by wiedzieć jak mogłoby wyglądać pilotowanie takiego mecha.

Rozwiązania typu ‘konfliktowe’.

Tego typu rozwiązania – jakby z drugiej strony – zajmują się obrazem jako całością. Nie interesują się patrzeniem, punkt po punkcie, na to co się dzieje (tak jak robią to rozwiązania typu ‘zadaniowe’) – a zamiast tego skupiają się na tym co postać lub gracz chce zrobić. Wiele znanych gier używa tego typu rozwiązań. Przykłady to np. Sorcere, Dogs in the Vineryard, Universalis, The Shadow of Yesterday, Polaris czy chociażby Spirit of the Century.

Osobiście widziałem dwie różne metody powiązane z rozwiązaniami typu ‘konfliktowe’: ustalanie stawek oraz ustalanie intencji.

Ustalanie stawek, cóż, na przestrzeni lat straciło swój dawny splendor. Łatwo zrozumieć dlaczego. Generalnie, podczas ustalania stawek, gracze negocjują wynik danej rywalizacji przed rzutem kości (lub jakiegokolwiek innej metody która zawarta została w mechanice). Każdy gracz opisuje to co się stanie jeśli to właśnie on wygra daną rywalizację po czym dochodzą do tego wszystkiego wszystkie inne ‘orzeczenia’ tudzież kwalifikacje (jeśli tylko są potrzebne, oczywiście). Takie negocjacje trwają aż do momentu gdy gracze biorący udział w danej rywalizacji uznają, że wszystko już im odpowiada – po czym rzucają kośćmi (lub robią cokolwiek innego) by ustalić co się dzieje. Ktokolwiek wygrał – opisuje to, co się dzieje i dodaje wszelkie inne detale, które zostały uznane na drodze ustalania wszystkich poprzednich ‘stawek’.

Potencjalnym problemem tego typu rozwiązań jest to, że stawki mogą wymknąć się spod kontroli grających. „Jeśli wygram, będę rządził światem!” – to dobry przykład tego typu braku kontroli. Czasami rozwiązania ‘konfliktowe’ kładą Efekt przed Inicjacją. Taka opcja może prowadzić do niezrozumienia oraz do zabicia klimatu (przez co dostarcza ona mniejszej ilości satysfakcji) samej akcji na długo przed tym nim ona w ogóle się zakończy. Gra może mieć pewne reguły które hamują zapędy graczy i pomagają utrzymać same stawki w ryzach – przykładem może być Polaris. Silny kontrakt społeczny jest niezbędny by wszystko pozostało pod kontrolą. Dobrym przykładem tego w jaki sposób można to osiągnąć jest gra Dogs in the Vineyard Vincenta Bakera. Natomiast dobrym przykładem na to w jaki sposób można totalnie pokipić tą sprawę, jest moja własna gra: Hierarchy.

Inną metodą – prawdopodobnie łatwiejszą do opracowania – jest ustalanie intencji. Przykładowo, kiedy dwóch graczy uczestniczy w jakimś konflikcie w którym obie strony mają inny cel – każdy z nich opisuje intencje swojej postaci. Gracz może powiedzieć: „Mój łowca chce wychylić się zza stołu, rozbroić przeciwnika i przygwoździć go do rogu sali w celu dalszych przesłuchań.”. MG może powiedzieć: „Łotr chce zablokować Twój atak, pochwycić Twoją biżuterię i uciec przez drugie okno.”.

Gracze następnie używają kości (lub czegokolwiek) aby ustalić to czyje intencje będą wdrożone do gry.

Wygrywający starcie gracz opisuje to, co się dzieje.

Te dwie metody mogą wydawać się bliźniaczo podobne do siebie – niemniej, istnieje tu pewna różnica.

Większość gry posiada o wiele więcej możliwości niż przykładowe starcie pomiędzy łowcą a łotrem. Wiele może się wydarzyć tak przed, w trakcie, jak i po samej akcji. Wiele z ‘zasobów’ gry może zostać użyte by przyspieszyć efekt końcowy akcji a, w przeciwieństwie do rozwiązań typu ‘zadaniowe’, częściowy sukces akcji może jednak znaczyć w tego typu grach wiele. Częściowym sukcesem dla łowcy może być rozbicie przeciwnika. Częściowym sukcesem dla łotra może być ucieczka nawet mimo faktu iż żadna biżuteria nie została skradziona. To wszystko zależy od tego jaką narrację poprowadzą gracze po tym gdy ustalą kto wygrał dany konflikt.

Dlatego też osobiście uważam, że jedną z bardziej istotnych rzeczy dotyczących rozwiązań typu ‘konfliktowe’ jest właśnie to: angażowanie wszystkich graczy do gry. W rozwiązaniach typu ‘zadaniowe’ – efekt jest wyznaczany przez reguły gry. Jeśli zawalisz test otwierania jakiegoś zamka – zamek pozostanie zamknięty (a często drugi rzut jest zabroniony). Zawsze możesz dodać jakąś narrację jeśli tylko chcesz, ale, tak naprawdę z punktu widzenia mechaniki gry nie sprawisz by zamek w magiczny sposób sam się przez to otworzył. Jeśli tak się dzieje – to tylko kontrakt społeczny między graczami może zostać wdrożony w tą akcję, innymi słowy: może w jakiś sposób zmienić sam System (przez duże S). Jeśli natomiast użyje się rozwiązań typu ‘konfliktowe’, gracze (pamiętajcie, że MG też się do nich zalicza) mają w rękach to jak zakończy się dana akcja.

Negatywny wynik na kościach podczas otwierania zamku może mieć naprawdę wiele znaczeń. Może się okazać, że kłódka została otwarta, lecz jest jeszcze kwestia niezdezaktywowanej pułapki. Może się okazać, iż postać gracza otrzymała jakieś obrażenia podczas prób otwarcia. Może się wreszcie okazać, że wytrych ułamał się w zamku. To oczywiście całkiem proste przykłady – i mam nadzieję, że nie będziecie przez nie sądzić, że system ‘konfliktowy’ jest zawsze taki prosty. Nie jest. System ‘konfliktowy’ decyduje o tym kto otrzyma prawa narracji by orzec co się dzieje (a co się nie dzieje) i, co ważniejsze, to on zadecyduje o tym czy postać osiągnie swój cel czy nie.

Tego typu rozwiązania są, moim zdaniem, najlepsze do tych gier, które wolą przesuwac emfazę w stronę narracji i plotów niż w stronę mierzenia się z jakimiś trudnościami i/lub problemami. Podczas gdy te ostatnie rzeczy mogą być częścią konfliktów z jakimi zmagać się będą gracze w rozwiązaniach typu ‘konfliktowe’ – same fizyczne przeszkody stojące na drodze deklaracji graczy nie są aż tak ważne z punktu widzenia samej opowieści.

Uderzenie pięścią, efekt utarczki słownej czy uśmiech uciśnionych – są małymi szczegółami, nieistotnymi a przynajmniej nawet rozwiązania typu ‘zadaniowe’ nie starają się sprawić aby było z nimi inaczej. Kluczem do zrozumienia rozwiązań ‘konfliktowych’ jest fakt, iż skupiają się one nie na indywidualnych akcjach lecz – zamiast tego – na indywidualnych motywacjach. Ufam, że niczego nie pogmatwałem.

Podsumujmy to wszystko. Po pierwsze – to nie jest kwestia skali. Jeśli sądzisz, że rozwiązania ‘zadaniowe’ skupiają się tylko na akcjach teraz-zaraz, jesteś w błędzie. Jeśli sądzisz, że rozwiązania typu ‘konfliktowe’ nie mogą zostać zastosowane do tego by opisać co się dzieje – krok po kroku – podczas walki, też jesteś w błędzie. Różnica pomiędzy nimi zawiera się w pytaniu: ‘co jest na szali?’.

Weźmy znów nasze otwieranie zamku.

Znajdziesz to w każdym RPG, fantasy, s/f, western, w czymkolwiek. Pochodzenie nie jest istotne. Dodajmy jednak trochę Kolory. Powiedzmy, że postać chce otworzyć kłódkę po to by móc szpiegować ludzi będących w drugim pokoju.

Rozwiązania typu ‘zadaniowe’ każą graczowi najpierw rzucić na to czy otworzy tą kłódkę. Porażka tego rzutu zaowocuje tym, że żadna dalsza akcja nie ‘wejdzie do gry’ (lub – potencjalnie nie będzie miała takiej możliwości). Rzut – lub cokolwiek – zadecyduje tylko o tym czy kłódkę udało się otworzyć czy też nie – a sama trudność otwierania jej będzie zapewne zmodyfikowana przez to jak dobrze jest ona zrobiona i jaki ma mechanizm.

I to wszystko, nic poza tym.

Natomiast rozwiązania typu ‘konfliktowe’ – nie interesują się tak naprawdę samą kłódką, czy raczej nie skupiają się tylko na samej kłódce. Skupiają się na motywacji postaci – która chce szpiegować innych ludzi. Rzut – lub cokolwiek – nie zmodyfikuje samej kłódki ale same otoczenie (chęć innych ludzi by nie być szpiegowanymi, chęć tych którzy chcą by ich metody pozwoliły im nie być szpiegowanymi i tak dalej).

Kłódka jest tylko częścią tego wszystkiego, ale nie jest tym wszystkim.





‘Szalą’ jest to, czy postać zyska cokolwiek przez szpiegowanie innych ludzi – dajmy na to, czy zaspokoi swoją motywację.

Czy rozumiemy przez to to, że postać ‘pokonała’ kłódkę? Nie. Jeśli rezultatem rzutu (lub czegokolwiek) będzie to, że postaci nie udało się niczego dowiedzieć, może to oznaczać że winna jest nieotwarta kłódka. Ale może to być również sprawką tego, że ściany były jednak zbyt grube. Może też się okazać, że podsłuchiwanie rozmawiali zbyt cicho. Ewentualnie, że nemesis postaci była obecna w pokoju obok i wyzwalała ją na pojedynek nim ta zaczęła podsłuchiwać.

Lub że krzyki dziecka i rozmowa kobiety z innego pokoju odwróciła w jakiś sposób uwagę postaci.

Możliwości ogranicza jedynie narracja graczy i ich wyobraźnia. Rzut nie oznacza że jakaś akcja zakończyła się, per se, niepowodzeniem – rzut modyfikuje tylko okoliczności zdarzenia i dokłada do niego ewentualne komplikacje. Dla rozwiązań typu ‘zadaniowe’ porażka mówi: ‘stop, spróbuj inaczej’. ‘Zadaniowe’ rozwiązania eksplorują wyzwania wykonywania jakiejś akcji. ‘Konfliktowe’ rozwiązania eksplorują wyzwania uzyskiwania przewagi nad innymi postaciami.

RPG musi posiadać jakiś typ rozwiązań. Nie można tego obejść gdyż, prędzej czy później, postacie zetkną się z jakimś konfliktem. Jeśli tego nie zrobią, wtedy nie ma żadnej narracji.

Czasami konflikty są objęte jakąś wielką skalą, na przykład walka o nieśmiertelne dusze mieszkańców jakiegoś miasta.

Innym razem konflikty są małe – przykładem może być otwieranie zamku. Każdy system może, w jakiś sposób, te konflikty rozwiązać.

Zadecyduj o to który z nich bardziej Ci odpowiada – oraz sprawia by gra była ciekawsza. I trzymaj się tego planu.

Peace,

Troy.