

Czym są Prawa Narracji?

Hejka,

Cóż, być może na moim blogu poruszyłem właśnie najbardziej istotną rzecz. Mam nadzieję, że uda mi się ją zawrzeć w dzisiejszym wpisie. Będący szczerym, nie jestem do końca zadowolony z tego w jaki sposób ten artykuł się kończy. Zapewne w niedługim czasie pojawi się jego część druga.

Prawa Narracji, jeśli brać pod uwagę prostą definicję, to możliwość by opisać coś co zdarza się podczas gry po to by uwiarygodnić to, co opis ustanawia jako fakt dokonany w świecie przedstawionym. Okej, może jednak nie jest to aż taka prosta definicja. Ujmę to inaczej. Prawa Narracji generalnie dyktują kto kiedy mówi coś co jest ważne.

Prawa Narracji często przebijają się we wszystkich grach. Prawa Narracji (i to kto je posiada) są ważne w dwóch instancjach – instancji Wewnątrz-Rozwiązaniowej oraz Wątko-tworzącej. Tworzenie wątków to inaczej narracja która przemieszcza postacie graczy przez rozgrywkę, w której nie istnieje żaden konflikt lub wyzwanie. Przykładem może być podróżowanie przez trasę, opis pomieszczenia baru, ekspozycja muzealna lub deskrypcja miejsca/rzeczy/osoby (albo też opis ogólny). Nie zamierzam poświęcać temu zjawisku wiele czasu – Vincent zrobił to świetnie w swoim wątku „Roleplaying Theory Hardcore” w punkcie „Roleplaying’s Fundametal Act”. Gorąco polecam zapoznać się z tym artykułem. Zwykle dana osoba posiada Prawa Narracji kiedy trzeba dodać ramy jakiejś sceny lub opisać jej przedmioty/lokacje.

Druga instancja narracji, instancja Wewnątrz-rozwiązaniowa, jest ważniejsza i bardziej ciekawsza – przez co i odpowiedniejsza dla tego co robię tu, na Socratic Design. Jeśli więc nie przeczytałeś mojego wpisu poświęconego Rozwiązaniom – sugeruję nadrobić zaległości. Będę bowiem w znacznej części bazował na tym co tam napisałem.

Wewnątrz-rozwiązaniowe Prawa Narracji mogą istnieć w każdym punkcie IIEE. Na początku... Prawa Narracji w systemach rozwiązań były dość sztywno ulokowane. W większości gier gracze nie będący MG otrzymywali Prawa Narracji do w fazie Intencji oraz Inicjacji – zaś MG otrzymał te prawa by opisać to co się dzieje w fazie Egzekucji oraz Efektu.

Przykładowo, w AD&D możesz powiedzieć, że Twoja postać podrzuca swoim mieczem. Ale, jeśli go upuścisz, to od MG zależą to jakie wywoła to konsekwencje. W innych grach, EE może być nieco ‘luźniejsze’ – i zostawiać kilka ‘mniej-ważnych’ zasad w rękach graczy. Dobrym przykładem może być gra Rolemaster. Gracze mogą opisać to jak ich gracz zamachują się mieczami jednak, po rzucie, MG może skonsultować się z tabelką, która wskaże mu ilość obrażeń, ran, krwawień i konsekwencji wywoływanych każdym ciosem. Jednakże, tak po prawdzie, w wielu grach Prawa Narracji nie były przekazywane graczom by ci mieli szansę opisać to, co dzieje się po rzucie. Przynajmniej jeśli brać pod uwagę ich reguły.

Gry podążające tradycyjną ścieżką – opierały się głównie na D&D, które wdrożyło ten typ dichotomii Praw Narracji. Dominacja tej metody nad innymi istniała przez wiele dekad i, możecie sami się o tym przekonać, ciągle trwa w mainstreamowych produkcjach. Ta metoda hołubi też rozwiązaniom typu ‘zadaniowym’ (no, przynajmniej bardziej niż ‘konfliktowym’), nie jest to jednak reguła.

Choć oddanie MG kontroli nad finalnym przedostatnim (i/lub ostatnim) punktem IIEE stało się wyznacznikiem tradycyjnych i szeroko zaakceptowanych metod alokacji Praw Narracji – osobiście ciągle miałem z tym faktem pewne problemy. Po pierwsze, takie rozwiązania ograniczają – ba, zabraniają – graczom możliwość ujrzenia tego jak ich postacie wychodzą z danego konfliktu lub wyzwania. Muszą oni polegać na kimś innym – a nie na sobie – kto opíše co zrobili ich postacie lub jakie poniosły one szkody. Po drugie, stopowało to kreatywność samej grupy przez położenie ciężaru narracji na plecy tylko jednej osoby. Wreszcie, co najbardziej istotne, ścisła separacja praw narracji może bardzo łatwo doprowadzić do spadku znaczenia samego sukcesu lub porażki. Już wyjaśniam co mam na myśli.

Weźmy stary erpegowy przykład – skradanie się obok strażników. Mówiąc wprost, sytuacja jest taka, że gracze chcą się przemknąć obok nich aby wejść do środka budynku. Po pierwsze, spójrzmy na APeka który spisałem gdy grałem w grę nazwaną Mechwarriorem.

Gracz: Chcę prześlizgnąć się obok strażników i przejść przez drzwi do pokoju którego strzegą (Intencja).

MG: W porządku, modyfikator to 2. Rzucaj. (Inicjacja)

Gracz: No i poszło! [testuje swoją umiejętność Skradania. Sukces] (Egzekucja)

MG: Przemknąłeś się obok strażników, jednakże w tym pokoju natknąłeś się na kolejnego strażnika, właśnie robiącego sobie przerwę na kawę. Zauważył Twoją postać, co robisz? [Efekt]

Na tym przykładzie – MG totalnie zanegował rzut gracza. MG kontrolował tak setting jak i Efekt rzutów, więc nie łamał zasad. Po prostu podzielił dany budynek na część dla strażników i na część dla wojska. Ambicja i cele gracza były dla niego drugorzędną sprawą (lub też na potrzeby przygody, w którą wówczas graliśmy). Rzut stał się bezcelowy gdyż, nie ważne jaki był jego rezultat, w efekcie gracz został zauważony przez strażnika. Ktoś mógłby zapytać – więc po co w ogóle był ten rzut, jaki był sens by go wykonywać? To dobre pytania.

Odwróćmy trochę tę sytuację. Niech teraz gracz ma Prawa Narracji które może wykorzystać w Efekcie rozwiązań mechanicznych.

Gracz: Chcę prześlizgnąć się obok strażników i przejść przez drzwi do pokoju którego strzegą (Intencja).

MG: W porządku, modyfikator to 2. Rzucaj. (Inicjacja)

Gracz: No i poszło! [testuje swoją umiejętność Skradania. Sukces] (Egzekucja) Świetnie! Moja postać prześlizguje się obok strażników i wkracza niezauważona do kolejnego pokoju.

ALBO, sprawmy by gracz skiepscił ten rzut.

Gracz: No i poszło! [testuje swoją umiejętność Skradania. Porażka] (Egzekucja) Auć. Strażnik zauważa mnie gdy przypadkowo zderzyłem się z biurkiem. (Efekt) Wyciągam mój blaster i staram się go unieszkodliwić nim zaalarmuje całą bazę.

W obu tych przykładach, akcje, rzuty i cele gracza są ustawione w centrum zainteresowania gry. MG pomaga obramować scenę – ale bez jurysdykcji nad tym jak opisać sukces/porażkę akcji.

Sam mechanizm rzutu kośćmi nadal jest istotny. Ten aspekt ciągle dotyka i dotykać będzie całej rozgrywki.

Weźmy inny przykład – przeszukiwanie pokoju w poszukiwaniu jakiejś wskazówki. Moje doświadczenie z gry ZC:

Gracz1: Chcę włamać się do biurka.

MG: Oukej, rzuć kostką.

Gracz1: Moja umiejętność – 65. [rzuca 75 – porażka].

Gracz2: Szukam czegoś ciekawego w koszu niszczarki.

MG: Rzuć na zauważanie.

Gracz2: [Rzuca 88, porażka] Noż kurdę.

Gracz 3: Dajcie mi spróbować z tym biurkiem [umiejętność na poziomie 43. Rzut – 55. Kolejna porażka]

MG: Oukej, nie udało Wam się otworzyć kłódki do biurka, ale na samym biurku leży otwarta koperta. Znajduje się w niej stary zwój...

Na tym przykładzie, MG zanegował efekt porażki. Ktoś może powiedzieć, że to nie jest aż takie złe (no, przynajmniej jeśli brać pod uwagę przykład ze strażnikami) – ale, prawdę mówiąc, blisko mu do tego by było. Nie zaistniała bowiem żadna konsekwencja porażki. Jednakże MG wpadł na jakiś pomysł by sama akcja posunęła się do przodu. W innym przypadku – gra by się zatrzymała. Jeśli gracze mieliby Prawa Narracji za pomocą których mogliby określać konsekwencje też porażki – akcja na pewno by się nie zatrzymała.

Dla przykładu, mogłaby ona wyglądać w ten sposób.

Gracz1: Chcę włamać się do biurka.

MG: Oukej, rzuć kostką.

Gracz1: Moja umiejętność – 65. [rzuca 75 – porażka]. Oukej, wyłamałem zamek i otrzymałem 2 punkty obrażeń... zdołałem jednak otworzyć to dziadostwo. W środku znalazłem dokument który łączy lokalnego biznesmena z kultem na którego ślad ostatnio natrafiliśmy.

To nie jest jednak takie proste jeśli brać pod uwagę proces projektowania gier.

Znam to aż za dobrze z własnego doświadczenia.

Długo czasu zajęło mi zdecydowanie kto i kiedy otrzyma Prawa Narracji w mojej grze The Holmes and Watson Comitee. Zajęło też trochę czasu mojej grupie graczy by zrozumieć jak mogą ich używać. Jednakże, odkryłem że jest o wiele ciekawiej gdy dać graczom (w tym i MG, oczywiście) możliwość określania co się dzieje z ich postaciami. Akcja i fikcja samej gry skupia się bardziej na tym co chcą jej uczestnicy niż na tym co pragnie osiągnąć (czyt. co zaplanował) jeden gracz.

Nawet jeśli Twoja gra rozbija Prawa Narracji dla graczy i da im możliwość określania tego co się dzieje gdy osiągają sukces – a dla MG pozostawi decydowanie o tym co się dzieje gdy coś im się nie uda to i tak będzie to lepszym rozwiązaniem niż dawanie MG totalnej kontroli nad Egzekucją i Efektem.

Ale nawet wtedy nie sądzę by było to zbyt ciekawą opcją tak dla designera jak i dla gracza.

Czy ZAWSZE trzeba inaczej alokować Prawa Narracji? Oczywiście że nie!

Twoje wizje co do swojej własnej gry mogą wymagać bardziej tradycyjnego podejścia. Ale nie używaj go tylko dlatego że jest łatwiejsze. Spraw by Twoja gra była wyzwaniem tak dla Ciebie jak i dla Twoich graczy.

Peace,

Troy.