

Co powinienem projektować?

Najlepszą – i w zasadzie jedyną słuszną – odpowiedzią na to pytanie jest zdanie: ‘coś, w co sam chciałbyś zagrać’. Z mojego doświadczenia wynika, że gry przy których zwykle najlepiej się bawiłem, zawsze były tymi, których autorzy, tworząc je, starali się przestawić nam swoistą instrukcję, za pomocą której określili oni to, co sami w RPG lubią – innymi słowy były to gry, w których autorzy urzeczywistnili swoją wizję dotyczącą tego, co sprawia im w rozgrywce przyjemność, co ich najbardziej bawi, et cetera. Bawiłem się więc dobrze właśnie w takich grach, w których autorzy zapraszali mnie do wzięcia udziału w niezłej zabawie, którą sami właśnie doświadczają. Ogólnie ujmując, sądzę że można to wszystko skrócić do jednego zdania – jeśli stworzyłeś coś, co Tobie i Twoim znajomym sprawia przyjemność, istnieje też spora szansa na to, iż taka sama sytuacja nastąpi w przypadku innych, niezwiązanych z Twoją grą, osób.

Dlaczego tak uważam? Cóż – powodów jest kilka. Jednym z nich, a przynajmniej tak mi się wydaje, jest zwykła ludzka uczciwość. Kiedy czytasz jakiś tekst, w którym autor (w dowolny sposób) jest naprawdę podekscytowany tym, co właśnie stworzył – to te podekscytowanie się przez niego przebija. Ten rodzaj wiedzy i ekscytacji przemieszcza się też od słów na samego czytelnika – a przez to powoduje to też to, iż czytelnik również zaczyna być podekscytowany i bardziej świadomy tego z czym właśnie się styka. Gra, która jest autentycznie zabawna dla Ciebie oraz Twojej grupy – z pewnością będzie czymś ciekawym, czymś z czym nie będziesz mógł powstrzymać swojej ekscytacji przed podzieleniem się tym z innymi osobami. Wbrew pozorom, to naprawdę wiele znaczy dla potencjalnego czytelnika – zwiększa to przede wszystkim szansę na to, iż nie tylko przeczyta on to co napisałeś ale również wypróbuje to we właściwej rozgrywce. Ekscytacja jest niczym wirus. Dla RPGów, ekscytacja ma swoje źródło w poufałości autora podręcznika z czytelnikiem oraz jego (autora) ekscytacji dotyczącej tego jak fajnie, jego zdaniem, gra się w jego grę.

Następnym powodem jest tzw. ogniskowanie. Weźmy na patelnię zdanie: „[coś co będzie sprawiał] przyjemność dla kogoś innego”. Zajmijmy się nim przez chwilę. Widziałem wielu nowych w branży designerów (sam się do nich zaliczałem) i wiele ich projektów, które na różnych forach opisywali słowami typu: „zamierzam stworzyć grę, która będzie się podobać wielkiej rzeszy graczy, przez co inne osoby kupią moją grę i będą się w niej dobrze bawić”. ‘Inne osoby’... ‘wielka rzesza graczy’... kim w ogóle są ci goście?

Nie no, serio – czy ktoś wie o co tutaj chodzi? Tego typu zdania dotyczą tak naprawdę niezdefiniowanej, nieokreślonej grupy ludzi – klepiemy je automatycznie, bez refleksji na temat tego co, zdaniem autorów, jest fajne w ich grach i co może być fajne dla innych ludzi. D&D sprzedało się lepiej niż dowolny inny erpeg, ale czy oznacza to, że każda grupa w ten sam sposób doświadcza dobrej zabawy podczas grania w D&D? Nie wiercie powyższym zdaniom ani trochę.

Jedną rzeczą, o której autor zawsze musi pamiętać – nieważne jakich medium używa/użyje – jest to, by zawsze patrzeć na to kim jest docelowa grupa osób, do której kieruje on swoją grę. Nie posiadasz tak na dobrą sprawę niczego, co pomogłoby Ci ustalić kim jest „rzesza graczy” lub kim są ci „inni ludzie”. Musisz się skupiać na tym by wyciągnąć tak wiele wniosków jak tylko się da podczas grania z Twoimi znajomymi. Fajną rzeczą jest to, że nie jesteś w tym wszystkim osamotniony. Istnieje wiele typów graczy, którzy zapewne podzielą radość tego, co uznałeś za fajne w swojej grze. A poprzez próby sprawienia by Twój projekt kierowany jest do mglistej i nieokreślonej grupy osób (zdania w stylu: „główny nurt graczy RPG” – też się do tego zaliczają) dosłownie miniesz się z czymś, co jest bardzo ważne: „tworzę RPG dla ludzi takich jak ja”. I, uwierz mi na słowo, takich ludzi jak Ty jest bardzo wiele.

Kolejną rzeczą jest pewna bojaźliwość. Wiele nowych w branży designerów przejawia ją w trakcie prac nad swoją pierwszą grą. Oczywiście, to całkowicie zrozumiałe. To zniechęcające, ciężkie i bardzo osobiste doznanie. Niektórzy ludzie (...tacy jak np. ja) zaczynają w pewnym momencie sądzić, że sam ‘sukces’ jest o wiele ważniejszy niż pokazywanie innym to, co sami w RPG kochają i w jaki sposób ich projekt może ową miłość spotęgować w sposób, który nie pokazała jeszcze żadna inna gra na świecie. Przez te myśli, zaczynają tworzyć sobie własne kompromisy. Ich myśli układają się mniej więcej w taki sposób: „O, nie, nikt poza mną tego nie polubi. Nikt tego nie zrozumie. Lepiej wyrzucić tą mechanikę. Więcej osób polubi moją grę jeśli po prostu uproszczę ją do granic możliwości. Inaczej z pewnością nie będzie to popularna gra.”. Nienawidzę tego typu myśli. Przez nie designer zdradza swe własne ideały i stara się, szczerze choć niefortunnie, zwiększyć potencjalny krąg ludzi dla których kieruje on swoją grę. Zignoruj tego typu obawy.

Istnieje jeszcze jedna rzecz, o której warto pamiętać – jeśli Ty i Twoi gracze miło spędzacie czas w trakcie grania w jakiś Twój projekt, wówczas jest on swoistą fabryką przyjemności. Przyjemności, która jest przecież celem projektowania każdej gry.

Dokładnie – przyjemność, to główny cel projektowania gry RPG.

Jeśli jesteś w stanie to zrobić, wtedy w ogóle nie musisz obawiać się o potencjalnych graczy.

Jeśli Twoja gra sprawia Ci wiele przyjemności, przyciągnie do siebie o wiele więcej graczy niż na początku sobie zakładałeś.

Usłyszają Twoje podekscytowanie oraz podekscytowanie tych, którzy zagraли w Twoją grę – i z pewnością zakupią to, co im zaproponujesz.

Widzicie, nie musicie tak naprawdę patrzeć na to co lubią ‘inne osoby’ i tak projektować swoje gry by zawierały one coś, co wg Ciebie im się spodoba (istnieje szansa, spora szansa, iż nie będzie to chybiony strzał z tym całym ‘określaniu co lubią inni’).

Prędzej zachęcisz ich do zagrania w Twoją grę poprzez zaprojektowanie takiej gry, którą uznasz za zabawną (i która, przynajmniej dla Ciebie i Twojej grupy, jest zabawna) i o której będziesz mógł opowiadać z ekscytacją oraz pasją.

Zachęcisz ich wówczas poprzez zaproszenie ich do wspólnej radości, której właśnie doświadczasz – i, jako osoba naprawdę kochająca RPG, podzielisz się z nimi czymś, co naprawdę lubisz.

Pamiętaj o jednej rzeczy.

To, co sądzisz, że może być zabawne – jest zawsze niepotwierdzonym założeniem.

To, co okazało się być zabawne – jest zdecydowanie potwierdzonym założeniem.

Które z nich wolałbyś ‘sprzedać’?

Peace,

Troy.

