

Co poza Kośćmi?

Hejka,

Dzisiaj porozmawiamy sobie trochę o proponowanych przez gry rozwiązaniach mechanicznych – zwłaszcza tych, które nie kręcą się wokół korzystania z kości. Oczywiście, zajmiemy się tym jedynie pobieżnie. [...]

Po pierwsze, warto zaznaczyć że nie używanie kości w Twojej grze wcale nie sprawi, że stanie się ona automatycznie świetna / bardziej cool. Nie sprawi to też, że Ty sam będziesz postrzegany przez innych game designerów w fandomie erpegowym jako gość który zjadł zęby na grach z nurtu independent (o ile oczywiście chciałbyś być tak postrzegany). Jeśli cała mechanika nie będzie sensowna, wybór by nie używać kości nie sprawi również, że Twoja gra będzie w jakiś sposób lepsza. Nie bierz tego artykułu jako wezwania do tworzenia gier, które nie używają kości – albo jako artykułu wychwalającego zalety nietradycyjnych rozwiązań mechanicznych. Ten artykuł jest tlko informacyjnym wpisem traktującym o paru tego typu rozwiązaniach, które używałem, z którymi się jakoś bawiłem / grałem w ten, czy w inny sposób. Aha, no i nie bierz moich poniższych słów jako listę pomysłów w jaki sposób można użyć mechanikę niewykorzystującą kości. Poniższe rozwiązania są tylko czymś, co w pewnym momencie mej twórczości brałem pod rozważę jeśli idzie o implementację ich do swoich własnych gier. Być może Ty sam uznasz, iż są to pomocne rzeczy :).

Karty: talia kart zamiast zestawu kości może być ciekawym narzędziem wprowadzającym do rozgrywki element losowy. Z pominięciem Jokerów, masz 52 możliwości. To całkiem sporo – i z pewnością warto zastanowić się nad talią kart gdy sądzimy, że k20 oferuje nam zbyt mało możliwości, zaś k100 – zbyt dużo. Poza tym, możesz także porządkować te karty w różne grupy. Masz cztery symbole, 2 kolory oraz 12 figur (bez asów, jeśli z asami – to 16 figur), to sporo możliwości. W zależności od tego czy chcesz by jakiś wynik pojawiał się częściej/rzadziej w rozgrywce, spokojnie możesz tak poukładać karty by ustalić szanse oraz prawdopodobieństwo wystąpienia takiego a nie innego rezultatu. Jeśli zdecydujesz się na to by wdrożyć Jokery, masz możliwość wrzucić do gry naprawdę rzadkie i potężne efekty, które nie będą pojawiać się w rozgrywce aż tak często by stanowić jakieś zagrożenie dla balansu całej gry (niemniej na tyle często by gracze wiedzieli, iż zawsze mają szansę na to by na jakiegoś z nich trafić).

Poza tym miej na uwadze, że istnieje sporo gier, które wykorzystują standardową talię 52 kart. Gry takie jak poker, black-jack czy euchre mogą być spokojnie zaimplementowane do projektu RPG tak by imitowały system proponowanych rozwiązań mechanicznych. Gra wewnątrz gry – wydaje się być dobrym określeniem.

Monety. Rzucanie monetami było grą w którą prawdopodobnie każdy z nas grał gdy był dzieckiem. Przeważnie wdrożenie monet do gry powoduje bardzo niskie ‘stawki’ gamblingu – i zapewnia wyniku z zakresu binarnego (orły albo reszki). Mimo to monety mogą stać się ciekawymi rozwiązaniami w RPG zwłaszcza gdy gracze będą rzucać wieloma monetami po to by ustalić rezultat czy to kontr-rzutu wykonanego przez przeciwnika, przeciwko ST w jakiejś tabelce czy po prostu trudności danego testu. Monety są ogólnie dostępne, ale mogą stać się istnym utrapieniem gdy okaże się, że gracze muszą rzucać zbyt wieloma monetami by ustalić wynik jakiejś akcji. Niemniej, fakt że są one szybkie w użyciu, łatwe do znalezienia jako swoistego systemu proponowanych w grze RPG rozwiązań mechanicznych, niekoniecznie musi być kiepskim pomysłem.

Domina. Domina rzadko znajdują zastosowanie wśród twórców gier RPG, ale nie zmienia to faktu, że są one równie dobrym rozwiązaniem jak każde inne. Na rynku dostępnych jest wiele różnych zestawów domina. Niektóre zestawy oferują kostki domina zaczynające się od tzw. ‘podwójnego zera’ (‘puste’ domino) po ‘podwójnej szóstki’ (sześć kropek po obu stronach klocka domina). Są jednak nawet i takie, których ‘rozpiętość’ waha się od podwójnego zera aż do podwójnej 18! I, oczywiście, istnieje jeszcze sporo zestawów uplasowanych ‘gdzieś pomiędzy’. Same domina mogą być użyte w grze na wiele sposobów, a jestem przekonany, iż to co poniżej napiszę na pewno nie zamyka listy potencjalnych możliwości. Po pierwsze, możesz użyć różnych ‘brzegów’ domina by, jako swoisty test przeciwny (bazujący na ilości klocków domino), ustalić kto wygrał daną akcję/test. Domino złożone na 6/8 ‘wygra’ z dominem złożonym na 1/2. Możesz dosłownie budować linie domina na stole i założyć, że jeśli gracz nie jest w stanie ‘dokooptować’ do niej któregoś z posiadanych klocków, to jego postać nie może wykonać jakiejś akcji. W tym sensie kostki domina są jakby quasi-strażnikami mechaniki. Gracze mogą też np. budować swoje własne linie domina a następnie wydawać klocki domina by wdrożyć do rozgrywki pożądane przez nich efekty. A to dopiero początek – istnieje naprawdę wiele innych twórczych możliwości wykorzystania domina w RPG. Kluczem do sukcesu jest jednak wykorzystanie przewagi rekwizytów, którymi równie dobrze mogą być właśnie klocki domina.

Rozumiem przez to to, że są one fizycznie istniejącymi obiektami, mają zawsze dwie wartości, prawdopodobnie posiadają różne kolory oraz zasady dla gier, które wykorzystują je w swojej rozgrywce.

Tokeny. Tokeny mogą być wszystkim – od szklanych paciorków, przez plastikowe dyski aż po płatki róży. Tokeny zarządzają pewnymi ‘zasobami do których zyskał gracz w trakcie gry a które mogą służyć jako pewien rodzaj ‘odliczania’ czasu pozostałego do końca właściwej rozgrywki. Są one fizycznie istniejącymi obiektami i przez to prawdopodobnie każda osoba siedząca przy stole będzie wiedziała kto oraz ile ma tokenów do wykorzystania w grze. Jeśli idzie o proponowane rozwiązania, tokeny mogą służyć jako ‘licytacja’ wojen, jako porównanie wartości, jako swoisty gambling czy, po prostu, jako coś co można zużyć w trakcie gry by wdrożyć do rozgrywki jakiś element. W trakcie licytowania wojen, gracze mogą ustalać stawki tokenów dopóki dopóty któraś ze stron podda się lub obie strony nie będą w stanie przechylić szali zwycięstwa na swoją stronę. W przypadku porównywania wartości jakiś pul tokenów, może służyć do wzmocnienia faktu, iż powinno się gromadzić się je jak najwięcej po to by móc pokonywać przeciwników. Im więcej tokenów posiadasz, tym silniejszych przeciwników możesz pokonać. Gambling jest w założeniu podobny do licytacji wojen – ale poza wygraną, zwycięzca otrzyma też z powrotem jakąś ilość tokenów. Przegrany straci je wszystkie. Gambling uwypukla konieczność zarządzania ‘zasobami’ oraz ciągłej kalkulacji ryzyka. Wreszcie, zużywanie tokenów jest najprostszym sposobem na to by jakoś wdrożyć je do gry. Gracz musi mieć X tokenów by wygenerować efekt Y. Nie ma tutaj wcale elementu losowego dopóki X jest w jakiś sposób ‘losowy’ i nie podlega jakimś ciągłym zmianom.

Punkty puli. Punktu puli działają podobnie jak tokeny, ale są łatwiejsze do ‘ukrywania’ przed innymi graczami. Przeważnie, na karcie postaci istnieje jakieś miejsce do tego aby notować ile dany gracz ich posiada. Mogą być wykorzystywane w taki sam sposób jak tokeny, ale nie wymagają użycia fizycznie istniejących obiektów na stole rozgrywki, (z)używanych w jej trakcie. Nie ukrywam, że jedna z moich gier korzysta właśnie z rozwiązań proponowanych przez punkty puli (napiszę o niej więcej gdy będę miał okazję). A, no i jest jeszcze jedna rzecz związana z zestawieniem ‘punkty puli vs. tokeny’ – wymiana tych pierwszych między różne pule jest całkiem prosta i bezproblemowa. Zamiana punktów między, dajmy na to, „Pulą Mocy” a „Pulą Relacji” to kwestia gumki i paru machnięć ołówkiem.

Każdy może to zrobić szybko i łatwo. Liczenie tokenów, baczenie na kolory/grupy/znaczniki każdego z nich i umieszczanie ich w odpowiednim miejscu, może być nużącym i czasochłonnym zajęciem.

Rozmowa. Wreszcie, ostatnim sposobem na nie-kostkowe rozwiązania mechaniczne, którym się zajmę, jest właśnie rozmowa. Spośród wszystkich powyższych wymyślnych rzeczy o których wyżej wspominałem, ta jest akurat najbardziej podstawową. Zasadniczo, prawdopodobnie ciągle z niej korzystacie gry gracie w RPG w waszych grupach. MG może powiedzieć: „Okej, więc wchodzisz do baru...” a inny gracz może odpowiedzieć: „Chwila, najpierw chciałbym wyciągnąć coś z saszetki mojego auta...”. Powyższy przykład pokazuje jak rozmowa może rozwiązać dany konflikt. Pewnie, cała Wasza gra może opierać się tylko na tego typu zasadach, jednakże zawsze musi istnieć jakaś ‘cena’ którą gracze muszą zapłacić by wdrożyć jakąś akcję. Ty, jako game designer, musisz w pewien sposób zaufać graczom, że ci nie będą sobie biegać niczym wolne elektrony i opisywać jak to ich postaci zdobywają świat w pojedynczym ‘teście’. Przez takie założenie tak na dobrą sprawę niewiele dajesz też samym graczom do robienia. IMO, ludzie przeważnie czują się bardziej komfortowo gdy jednak mają jakiś przedmiot ‘celu’, który mówi im co się dzieje. Kości, karty czy punkty są popularne nie bez powodu. Rozmowa może być natomiast nader kłopotliwym elementem do wdrożenia w system mechaniki Twojej gry. Używaj jej z rozwagą.

Jak już wspomniałem – nie jest to zbyt odkrywczą notka.

Zwykły i prosty katalog kilku mniej tradycyjnych rozwiązań mechanicznych. Przez jej podanie ani Was nie zachęcam, ani też nie zniechęcam do korzystania z nich – jednak na potrzeby tej strony i przyszłych rozważań, chciałem po prostu zawrzeć to w jednym miejscu.

Zawsze dobrze jest wiedzieć, iż istnieje sporo różnych rozwiązań mechanicznych tylko czekających na bycie wykorzystanymi w Twojej grze.

No, dobra – trzymajcie się wszyscy! :)

Peace,

-Troy.