

Jaka przyszłość czeka gry RPG?

Hejka,

Obiecuję, że wkrótce będę zamieszczał tutaj nieco bardziej praktyczniejsze notki powiązane z procesem projektowania – niemniej, powyższe zagadnienie wydaje mi się na tyle interesujące iż postanowiłem poświęcić mu jeden artykuł na SD. Sądzę bowiem, iż warto tu porozmawiać przez chwilę o tym jak wyglądać będzie przyszłość gier RPG... z punktu widzenia game designerów, a nie z punktu widzenia samego przemysłu tychże (bo tak zwykle przedstawiana jest ta sprawa). Czasami bowiem inżynierowie (cóż, projektanci gier poniekąd mogą patrzeć na siebie w taki właśnie ‘inżynieryjny’ sposób) powinni spojrzeć krytycznym okiem na swoje projekty po to aby mogli odpowiedzieć sobie na pytanie kiedy je usprawnić (...z pominięciem takich kwestii jak aktualne ograniczenia czy brak odpowiednich technologii).

Potraktujcie to jako swoiste ćwiczenie umysłowe – perspektywiczne, gdyż za jego pomocą możecie (albo i nie) zyskać wiele profitów w przyszłości. Wyobraźcie sobie, że jesteście w stanie stworzyć erpegowy stół dowolnej gry, taką czystą kartę, bez żadnych obligujących elementów pokroju mechaniki, technologii czy sposobów na rozprowadzanie gier RPG. Do tego właśnie będę tu dzisiaj zmierzał. I tak, patrząc na całe te moje ‘przezroczyste’ d20 – mógłbym założyć, że w przyszłości gry RPG będą korzystały z takich oto rozwiązań:

= witryna MySpace/kanal You Tube. Per se, nie będę pisał tutaj o tym czy są ani co robią te dwa serwisy. Zauważcie jednak, że przez ostatnie 5 lat widoczny jest pewien trend, podług którego trendy są „nowe rzeczy tygodnia!”. Popatrzcie sobie na poniższe produkty/serwisy: **MySpace**, **YouTube**, **iPod**, **iPhone**, **Windows ME**. Dostrzegacie wspólny mianownik? Bingo! Przypatrzcie im się dobrze. Każdy z tych produktów gloryfikuje ‘moje ego’. Nasza kultura, zwłaszcza Amerykańska, staje się coraz bardziej indywidualistyczna (a wręcz i radykalnie indywidualistyczna). Nowe rzeczy pojawiające się na rynku wręcz krzyczą: „wybierz właśnie mnie - bo za moją pomocą wyrazisz siebie!”. Sam aspekt społeczny (i odpowiedni komentarz) tego fenomenu jest tematem na inną dyskusję, ale, jako designerzy RPG, powinniśmy zawsze mieć na uwadze to jak postępuje ten wzrost obsesji na punkcie własnego ego... jeśli idzie o proponowane produkty/usługi, oczywiście.

Sądzę, że w przyszłości każdy RPG tworzony z myślą o uzyskaniu jakiegoś sukcesu, będzie musiał zawierać w swojej mechanice odnośnik do tego co robią gracze w prawdziwym życiu.

Muszę w tym momencie spauzować i zaznaczyć, że pierwszym, który to zasugerował był Ron Edwards (w grze Zero at the Bone). Niemniej, z każdym dniem wierzę, że to założenie staje się coraz bliższe spełnieniu się w rzeczywistości. Gracze w przyszłości będą chcieli odnosić się do działalności innych graczy i być rozpoznawalnymi w danej społeczności poprzez ich dokonania, słabości czy doświadczenie. Gry które wdrożą w rozgrywkę zainteresowanie jakie przejawiają gracze w prawdziwym świecie, jakiegoś rodzaju ich wady, lęki, aspiracje, relacje, słabostki i tak dalej – idealnie wpasują się w rynek wyznaczony przez generację MySpace.

Chcesz by w Twoją grę grali nowi gracze? Przekaż im na własność mechanikę Twojej gry. Spraw by gra była o nich samych – a na pewno ją kupią.

= powrót do pudełka (i planszy): RPG to gry, prawda? (nie zamierzam prowadzić tu debat na temat ‘czym jest gra?’, zajmę się tym kiedy indziej). Ale, nie da się ukryć, większość RPGów jest sprzedawana w podręcznikach, instrukcjach obsługi dla użytkowników albo w książkach stylizowanych na komiks. W przyszłości sądzę że same gry RPG powrócą do starych metod kojarzonych z grami planszowymi. RPGi będą pakowane tak jak tego typu gry, które, fakt faktem, odnoszą dziś znaczące sukcesy i, przez ciągle ewoluującą różnorodność, przyciągają do siebie nowych nabywców.

Przez ostatnie dwie dekady, pakowane w stylu planszówek gry RPG traciły na znaczeniu (z wielu różnych powodów). Koszta oraz fakt, że sprzedawcy książkowi doszli do wniosku, że łatwiej jest im gromadzić książki niż pudełka – są dwoma odpowiedziami na pytanie dlaczego tak się stało (ważniejszymi, dodajmy).

W przyszłości widziałbym RPG pakowane tak jak dziś planszówki, wraz z wieloma mapami, graficznymi przykładami, kartami postaci, ściągawkami zasad, miniaturami oraz fizyczną przestrzenią samej gry (jakąś planszą czy siatką), krótkimi instrukcjami ‘jak szybko zacząć grę?’ oraz notkami od designera – co z pewnością byłoby o wiele tańsze i tak samo dostępne jak POD w dzisiejszych czasach. Przez to, przez całe to pakowanie RPG w stylu planszówek, sądzę też, iż same RPG byłyby tańsze i dostępnejsze na szerszą skalę niż to, co widzimy dzisiaj. Oczami wyobraźni widzę jak serwisy takie jak Lulu stają się pionierami tego powrotu.

Poza tym, przez ten powrót gry RPG mogą uplasować się na lepszej pozycji w rywalizacji z grami planszowymi – które swoim zasięgiem obejmują w końcu znacznie więcej grup graczy.

Zresztą, wyobraźcie sobie jak by to było – idziecie sobie między rzędami półek w sklepach typu Wal-mart czy Tor-R-Us, wypełnionymi takimi grami jak Monopolu czy Scrable oraz, a jakże, T.S.o.Y., Burning Empires, My Life With Master czy The Mountain Witch. Wszystkie zapakowane w lśniące pudełka wypełnione takimi dobrami jak mapy, karty podpowiedzi, przykłady z rozgrywek i listy od Luka, Clintona i Tima. Całkiem fajna wizja, nie?

= Next Genowe modyfikowanie. GURPS i D20 to przykłady gier, które można modyfikować. Niemniej, te gry to tak na dobrą sprawę TONY makulatury! Przebijanie się przez te wszystkie strony i materiały dostarczane przez te dwa systemy – może zająć wiele dni, jeśli nie tygodni. I tylko po to by po tym wszystkim ustalać z pozostałymi graczami, które podręczniki będą wykorzystywane w grze, a które z jakich przyczyn nie. Przyznajcie, jest to a) nieporęczne oraz b) czasochłonne. Darujmy sobie jednak artykuł w którym narzekalibyśmy na GURPSa / d20. Pomyślmy w zamian za to o tym, jak może wyglądać modyfikowanie RPG w przyszłości.

Przede wszystkim, główny system gry powinien być a) darmowy i b) dostępny w sprzedaży. Tak, tak – dobrze przeczytaliście. Dobrze wyglądający PDF puszczone za darmo w sieć będzie świetnym rozwiązaniem dla wielu osób – natomiast dla tych, którzy woleliby mieć instrukcję obsługi ‘w rękę’ w czasie gry, firma mogłaby zapewnić sprzedaż jej drukowanej wersji (za niewielką cenę, oczywiście). System będzie więc zredukowany do niezbędnego minimum. To może być równie dobrze opis proponowanych przez grę Rozwiązań wraz z kilkoma przykładami. Wszystko co pozostałe – będzie tak naprawdę pozostawione w rękach graczy (dosłownie). Projektanci gier powinni dodać kilka komponentów do gry bazujących na tym, co chcieliby zobaczyć w niej sami gracze. I tak np. każda osoba która opłaci określoną kwotę, otrzyma za to to, co chciałaby widzieć w grze, ba, być może nawet autorzy specjalnie przygotowują dla niej nową wersję, wydrukują ją i prześlą bezpośrednio do zainteresowanej osoby (...albo, jeśli preferuje wersję PDF, po prostu prześlą ją jej na mail). Jeśli ta osoba chciałaby system kreacji postaci tworzący tylko elfy, luz, zapłaci dajmy na to 20\$ a tworzący grę ludzie stworzą i spiszą dla niej podręcznik tworzenia postaci poświęcony tylko elfom. Jeśli chciałaby ona nowe zasady używania dział laserowych, zapłaci te 20\$ i dostanie książkę poświęconą laserom.

To pokrewne podejście do tego co prezentuje nam Greg Stolse (na swojej stronie wspierającą model Odkupu).

Warto jednakże zaznaczyć, że jest to ciężka harówka napędzana wymogami klientów. Sam twórca gry z pewnością opierałby się na kilku wzorcowych projektach gier po to by trzymać wszystko w ryzach, ale każda książka byłaby na swój sposób unikatowa i personalizowana tylko pod jednego klienta i jego wymagania/potrzeby. Jakby dłużej nad tym pomyśleć, sądzę że Jonathan Walton wspomniał o tym podczas GenConu w zeszłym roku. Jest to mimo wszystko naprawdę wyspecjalizowane podejście. Każdy klient otrzyma własną wersję gry, bazującą na jego własnej wizji oraz preferencji rozgrywki.

= Seryjne RPGi (a.k.a. odrodzenie meta-plotów). Meta-ploty? – no nieee! Ech, przejdźcie nad tym do porządku dziennym. Meta-ploty nie są takie złe, przynajmniej nie same w sobie (i poza sobą zresztą też nie). Problem tkwi w tym, że klienci zostają nagle zasypywani tuzinami tuzinów książeczek które żyją jakby swoim własnym życiem i jakoś nie przejmują się tym, że sami gracze nie są jeszcze ‘gotowi’ aby je jakoś przetrwać. Seryjnym RPG byłaby więc gra, która, dajmy na to, nakazuje jej uczestnikom ogrywać swoje postacie na dość niewielkim obszarze/lokacji z załączoną do niego/niej jakąś pasjonującą historią. Oczywiście taka książka byłaby objętościowo niewielka. Zawierałaby, dajmy na to, pierwszy „rozdział” całego wątku zawartej w grze opowieści. Załóżmy, że najszybciej co 3-4 miesiące ukazywałaby się nowa książka. Nie no, bądźmy realistami, zapewne bardziej prawdopodobne byłoby to, że ta nowa książka ukazywałaby się co 6-12 miesięcy oraz zapewniała nieco większy wycinek całej historii (tudzież story-linii)/wątku/świata gry.

Główną rzeczą powiazaną z tego typu seryjnymi erpegami jest fakt, że designer zawsze byłby zmuszony pamiętać aby nigdy nie zdradzać graczom tego jak mają grać w swoje postacie oraz tego w jaki konkretny sposób powinni oni uczestniczyć w ewoluującym wątku gry. Sprawa ta byłaby ‘raczej’ trudna do zbalansowania/ciągłego utrzymania – i, nie da się ukryć, doprawdy nie wiem na dzisiejszy dzień w jaki sposób można by było zrobić tak by było dobrze.

Pozostawiam to do odkrycia i wdrożenia przyszłym twórcom gier ;).

Niemniej, każdy kto chciałby podążać ścieżką seryjnych gier RPG (w sposób zaprezentowany powyższej), będzie zapewne musiał wypuszczać co jakiś czas Antologię. Tego typu Antologie będą zawierały wszystkie książeczki wypuszczone do tej pory a odnoszące się do tzw. łuku historycznego danej gry. Dzięki temu nowi gracze będą mieli zagwarantowane wsparcie ze strony systemu – automatycznie będą wiedzieć na czym stoją w danej grze.

Seryjne RPG (...a także sam proces ich powstawania) mają tą zaletę, że opierają się na lojalności i tzw. stałej widowni, z której rekrutować się będą ciągli, 'powtarzający się' nabywcy.

= Hybrydy RPG. Od początku swojego istnienia, głównym konkurentem RPG były oraz są gry video. To dotyczy się każdego typu gier – od gier komputerowych, przez gry na konsole aż po MMORPG. W danych czasach gry komputerowe były oczywiście zamkniętą kulturą raczej niewielkiej grupy osób posiadających Atari czy Nintendo. Dzisiejszy elektroniczny gaming (dzięki rozwojowi Internetu, działalności Microsoftu, pojawieniu się Wii, przyprawiającemu o obłęd footballowi) - stał się jak najbardziej nurtem mainstream. Nasz teoretyczny RPGowy stół będzie musiał w przyszłości dostosować się do zmian wyznaczanych przez powszechność elektroniki w społeczeństwie.

Zapewne gry RPG będą musiały też wdrożyć do swojego designu elementy takie jak MP3 czy Podcasty, jako ważne części składowe danego projektu. Np. blog firmowy z pewnością będzie dodawał nowe treści rozbudowujące grę oraz jej główne zasady. Pliki wideo umieszczane na serwisach typu MySpace, YouTube czy Flickr będą zapewne miło widziane wśród wielu grup graczy – zwłaszcza jeśli będą to przykłady rozgrywki lub prezentacja nowych jej zawartości. Interaktywne mapy, materiały ilustracyjne, puzzle, maszyny do rzucania kośćmi, zagadki a nawet dźwięki umieszczane w internecie – na pewno pozytywnie wpłyną na odbiór Twojej gry przez potencjalnych jej nabywców. Zresztą, powyższe rzeczy spokojnie mogą być także udostępniane do ściągnięcia na iPody, PDA czy laptopy po to aby można je było użyć od razu 'na stole' gry. Te dodatkowe 'ficzery' będą mogły być albo udostępniane w stylu pay-for-play z darmowym rdzeniem gry lub jako zestaw darmowych rozszerzeń usprawniających w jakiś sposób rdzeń gry (dostępny oczywiście w sprzedaży).

W przyszłości, technologia będzie miała niebagatelny wpływ na mechanikę samej gry. Można by nawet powiedzieć, że będzie ona zintegrowana z nią tak jakby nigdy nie była to osobna część designu.

= e-Booki. Nie jestem do końca przekonany czy tego typu innowacja wpłynie w jakiś sposób na RPG (tutaj macie przykład działalności Sony). Być może tak, być może nie. Ogólnie, idea jest prosta – klient może ściągać elektroniczne książki i czytać je tak jak zwykle. Dzięki temu publikacja samych PDFów weszłaby na nieznany do tej pory poziom.

W przyszłości będzie pewnie możliwe aby wdrażać efekt 3D w takie podręczniki oraz inkorporować doń filmy / animacje objaśniające to, jak grać w daną grę.

Poza tym, możliwość szybkiego wyszukiwania interesujących nas rzeczy w podręczniku (takich jak cech, tabelki, kart, zasad, etc) – może być wielkim plusem takich e-Bookowych erpegów.

Ba, widziałbym nawet system głosowy wdrożony w eBooki, który odpowiadałby za przekazywanie informacji w stylu: „Wskaż mi obraz wampira...” czy „Przejdź na stronę 83...”.

Gry, które wskażą nam w jaki sposób można będzie wykorzystać w pełni potencjał drzemający w nich produktach – wskażą nam też nowe sposoby na poszukiwanie nowej widowni.

Oczywiście, wszystko powyższe jest marzeniami o niebieskich migdałach.

Te wizje mogą się wydarzyć – ale równie dobrze mogą zostać w sferze mrzonek. Ale głównym moim celem jest sprowokowanie Was do burzy mózgów na poletku designu RPG.

Musimy patrzeć na to, co pozornie jest poza naszym zasięgiem, na to, co wykracza poza znane nam dziś rozwiązania (tak mechaniczne jak i dystrybucyjne).

Gry typu independent wykazują w tym wszystkim pęd godny naśladowania dla wszystkich z nas, którzy pragną wykorzystać pewne innowacje czy nieklasyczne metody. Także, przesłanie tej notki jest następujące:

„Miejsce, gdzie teraz jesteśmy – jest ok. Miejsce, gdzie będziemy – będzie jeszcze lepsze.

Zacznijmy myśleć o tym w jaki sposób możemy wszystko zmienić aby to marzenie zrealizować.”.

Peace,
-Troy.