

Jak dobrze wytłumaczyć mechanikę gry?

Hejka,

Jedną z największych barier, jeśli nie największą, którą trzeba przekroczyć by zacząć grać w RPG – jest kwestia nauczania się mechaniki danej gry. Istoty ludzkie są tak nieprzewidywalne w sposobie używania słów, w rozumieniu słów oraz w działaniu zgodnie z jakimiś słowami.

Na ten przykład, w latach 90' grałem w AD&D z trzema różnymi grupami graczy. Każda z tych grup inaczej interpretowała tekst zawarty w samej grze. Wszystko, od liczby czarów które otrzymuje czarodziej na poziom aż po rzut określający inicjatywę – nieznacznie różniło się od rozwiązań pozostałych grup. Nie dlatego, że używali oni swoich własnych house rules, ale dlatego, że inaczej zinterpretowali oficjalne zasady zawarte w podręczniku. Według mnie, nie jest to pożądana sytuacja. Jak więc możemy uniknąć tego typu niedopowiedzeń?

Po pierwsze, przykłady są fajne – pomagają ludziom zrozumieć coś, co jest dla nich nowe.

Dając graczom wzór którym powinni podążać dajesz im w zasadzie szablon za pomocą którego będą oni mogli eksperymentować z Twoją grą. Istnieją trzy typy przykładów, którymi chciałbym się teraz przez chwilę zająć: Ogólne, Faux-play oraz APeki.

Przykłady Ogólne są krótkimi notatkami zawierające informacje mające sprawić, że jakaś abstrakcyjna idea nabiera sensu. Przykładowo, jeśli chcielibyśmy wyjaśnić czym są Statystyki Główne postaci gracza, moglibyśmy użyć czegoś takiego: „Postać Johna posiada Siłę na 5, Zwinność na 4, Logikę na 10 oraz Charyzmę na 8.”. To właśnie przykład Ogólny. Zazwyczaj nie odnoszą się one do czegoś co zdarzyło się gdy ktoś grał w daną grę. Nie liczy się to jakich cyfr się użyje czy ilu było/kim byli gracze – tego typu przykłady nie będą tyczyć się żadnego późniejszego aspektu gry poza aspektem do którego je podano.

Przykłady typu Faux-play są często spotykane w RPG.

Przeważnie występują na początku (tak jak w przypadku mego Ember Twilight), w rozdziale poświęconym mechanice albo pod koniec podręcznika. Można je przyrównać do skryptu, który uaktywnia się gdy gracze siadają przy stole i zaczynają rozmawiać o toczonej właśnie rozgrywce.

Czasami zawiera się w nich sporo słów typu: ‘Świetnie!’ oraz używa wykrzykników. Tego typu przykład mógłby wyglądać tak:

MG: (rzuca kością, wypada 18): Okej, ork zamachnął się i uderzył Cię swoją maczugą. Zadał Ci 5 punktów obrażeń. Twoja tura, Jake.

Jake: Ouć, to boli. Oddaję mu (rzuca kością, wypada 17). Ha, trafiłem!

MG: Ładny cios, Jake! Zadałeś mu 8 punktów obrażeń. Ork gryzie piach.

Jake: Świetnie!

Nazywam te przykłady Faux-playem gdyż są one totalnie oderwane od rzeczywistości. Sądę, że istnieje niewiele osób grających w ten sposób w RPG, niemniej, to często umieszczany w podręcznikach przykład na to jak wygląda w nich właściwa rozgrywka. Jakkolwiek by na to jednak nie patrzeć, tego typu przykłady są pożyteczne. Demonstrują porządek w mechanice i pokazują jak poszczególne jej elementy są wykorzystywane w jednej, konkretnej sytuacji.

Przykłady APeków są używane wtedy gdy twórca gry korzysta z raportu Actual Play, czy to zamieszczonego gdzieś w Internecie czy to tego, który spisał na własne potrzeby, po czym zawiera go w tekście gry. Nie jest to częste zjawisko. Niemniej, APekowe przykłady ukazują czytelnikowi prawdziwą rozgrywkę.

Czytając APekowy raport zawarty w podręczniku, czytelnik zyska informację o tym w jaki sposób tak naprawdę grają w tą grę ludzie w prawdziwym świecie. To może być bezcenna informacja, zwłaszcza jeśli gra posiada bardzo kompleksową mechanikę.

W podręczniku istnieje wystarczająco wiele miejsca by zawrzeć wszystkie trzy typy przykładów. Twórca gry powinien wiedzieć o ich istnieniu oraz właściwie korzystać z każdego z nich.

Inną metodą, za pomocą której Twoja gra może lepiej uczyć graczy swej własnej mechaniki, jest... zrozumienie samego procesu przyswajania wiedzy przez ludzi. Na witrynie Story Games, Doyce Testerman popełnił serię postów dot. o technikach uczenia dorosłych ludzi.

Zamiast powielać jego pracę, zamieszczam poniżej linki pod którymi można ją przejrzeć:

[Teaching Your Game]

[niestety, żaden z tych linków nie działa. Zobaczę czy da się odszukać je gdzieś w sieci. Pamiętajcie o tym czytając mojego bloga - na razie jestem bardzo aktywny, ale, heh, kto wie co się będzie tu dziać za 5/6 lat ;) - dop. tłumacza]

Wreszcie, gra może uczyć mechaniki przez ‘sekcję treningową’ (tutorial).

Niektóre gry oferują czytelnikom możliwość zapoznania się z ilustrowaną opowieścią w której, tak wizualnie jak i tekstowo, wyjaśniane są im poszczególne zagadnienia mechaniczne.

Czasami gry oferują dla nowych w systemie graczy procedurę ‘krok po kroku’, za pomocą której mogą oni spokojnie stworzyć swoją pierwszą postać (i użyć jej w grze). To częste zjawisko w cRPG lub MMORPG, ale ‘biurkowe’ gry mogą zrobić to samo. Wszystko sprowadza się do tego co zamierza zrobić twórca gry.

Jest jednak niezwykle ważną rzeczą by dołożyć wszelkich starań aby gra wyjaśniała graczom mechanikę tak konkretniej jak to tylko jest możliwe.

Niepowodzenie w zaprezentowaniu graczom jasnych przykładów lub niezrozumienie procesu przyswajania wiedzy przez ludzi na pewno spowoduje spore problemy uaktywniające się za każdym razem gdy ktoś zechce zagrać w Twoją grę.

Jeśli chcesz sprawdzić czy Twoja gra dobrze uczy swojej mechaniki, daj ją komuś, kto nigdy wcześniej jej nie widział i poproś go by stworzył postać oraz by powiedział Ci w jaki sposób będzie on używał jej we właściwej rozgrywce.

Odpowiedzi mogą Cię bardzo zaskoczyć.

Peace,

-Troy.

