

Tym razem będzie parę słów o projektowaniu gier i koncepcjach z tym związanych. Punktem odniesienia są gry historyczne, głównie wojenne. Zaczniemy od rozszyfrowania określeń użytych w tytule. Generalnie wyodrębnione zostały dwie przeciwstawne koncepcje:

Design for cause (projektowanie przyczynowe) – rozwiązania zawarte w zasadach gry zmierzają do tego by oddać wszystkie albo przynajmniej większość kroków, które prowadzą do uzyskania określonego wyniku w grze. Autor projektując grę skupia się na czynnikach, które doprowadziły do określonego wyniku, stara się je zidentyfikować i oddać w grze.

Design for effect (projektowanie wynikowe) – rozwiązania zawarte w zasadach gry upraszczają bardziej złożone procedury, koncentrując się na końcowym wyniku. Autor projektując grę skupia się na końcowym wyniku, redukując czynniki, które do niego doprowadziły.

Po części definicje oparłem na definicjach Alana Emricha, po części na artykule Lewisa Pulsiphera (o którym dalej). Patrząc na powyższe określenia, dyskusyjne jest przede wszystkim na ile pierwsze podejście wiąże się z większym poziomem komplikacji gier, a drugie z mniejszym. Są tacy, którzy twierdzą, że nie ma takiego związku, chociaż na ogół gry projektowane według pierwszego modelu są bardziej złożone.

Opisujący te pojęcia czasem dodają, że oba te podejścia nie występują w czystej postaci, że każde rozwiązanie w grze ma dwa aspekty i zwykle któryś z nich jest bardziej widoczny, a któryś mniej. Zyskało to nawet swoją azjatycko brzmiącą nazwę: **Yin-Yang**. To „trzecia droga”. Teoretycznie, gdybym chciał wyobrazić sobie grę zrobioną konsekwentnie w oparciu o pierwszy model (design for cause), musiałaby to być gra tak złożona, że aż nudna. Z kolei druga koncepcja (design for effect), stosowana bardzo konsekwentnie, łatwo może doprowadzić do projektów całkowicie abstrakcyjnych, oderwanych od rzeczywistości.

Można spotkać poglądy, że coś takiego jak design for cause tak naprawdę nie występuje, a wszystkie gry są oparte o design for effect. Autor projektujący grę zawsze musi mieć na oku końcowy efekt i nie może go ignorować. Wypadałoby tu przytoczyć całą obszerną argumentację, jaką znaleźć można w Internecie w artykule Lewisa Pulsiphera „Designing for Cause vs. Designing for Effect in Historical Games”.

Podobnie jak miałem to już swego czasu okazję pisać w różnego rodzaju tekstach (i co chyba nie jest bardzo odkrywcze) gra jest pewnym modelem rzeczywistości. Czyli czymś co oddaje ISTOTNE elementy rzeczywistości, ale nie oddaje ich WSZYSTKICH. Tak jak w praktyce nie istnieją symulacje „doskonałe”, oddające „wszystko”, tak i nie ma gier, które oddawałyby „wszystkie szczeble procedury” czy „wszystkie przyczyny”. To zawsze jest pewien wybór. Skoro mowa o grach historycznych, można zastosować analogię do literatury historycznej. Opisywanie historii także polega na dokonywaniu wyboru faktów, które się opisuje, interpretuje,

analizuje i jednocześnie POMIJANIU części z nich uznawanych za nieistotne, niemające znaczenia. To samo robią dziennikarze przygotowujący program informacyjny w telewizji – z tysięcy informacji o faktach, które zdarzyły się danego dnia, wybierają bardzo niewielką liczbę tych, o których zechcą powiedzieć swoim widzom. Nawet gdyby dziennik trwał 24 godziny na dobę, i tak nie byłoby w stanie powiedzieć o WSZYSTKIM.

Design for cause, rozumiany w ten sposób, że staramy się szczegółowo pokazać cały proces, wszystkie czynniki wpływające na przebieg zdarzeń, jest więc niemożliwy z tej prostej przyczyny, że rzeczywistość jest zawsze bardziej skomplikowana, a model zawsze coś musi pominać. Inna sprawa, że często trudno zidentyfikować wszystkie przyczyny. Chyba jednak nie wszyscy rozumieją to pojęcie w ten sposób. Być może chodzi tylko o pokazywanie bardziej szczegółowo różnych procesów jakie stara się zasymulować gra. Zazwyczaj tego rodzaju definicje i pojęcia tworzone są żeby potem w oparciu o nie coś udowodnić, stąd problemy z ich przystawianiem do rzeczywistości.

Jak to jest z kolei z design for effect? Czy jest możliwe konsekwentne jego stosowanie? Sprowadzając rzecz do absurdu, „idealna” gra stworzona według tej koncepcji musiałaby wyglądać w ten sposób: obliczamy jakie było końcowe prawdopodobieństwo zwycięstwa w bitwie, wojnie czy kampanii (w zależności od tego co przedstawia gra), uwzględniając wszystkie możliwe czynniki, które jesteśmy w stanie wytypować, i następnie po ustaleniu prawdopodobieństwa każemy graczowi wykonać jeden rzut kostką. Wynik rzutu określa nam wynik rozgrywki. Całkowita koncentracja na wyniku! Żadnych aspektów i czynników – wszystkie zostały uproszczone i wliczone do końcowej szansy na sukces danej strony konfliktu! Żadnych szczebli pośrednich – tylko jeden rzut kostką!

W powyższym idealnym modelu poszczególne gry różniłyby się między sobą jedynie stopniem prawdopodobieństwa (ustalonym w oparciu o dane historyczne!) na odniesienie sukcesu i ewentualnie rodzajem kości, którymi rzucamy. Są jednak gry wojenne, gdzie nie ma kostki (koronnym przykładem jest „Napoleon's Triumph”), w grach poza elementem losowym istotne są też decyzje. Model musiałby być więc rozszerzony o jakiś element decyzyjny, najlepiej pojedynczy... żeby nie było wielu szczebli i „kroków”, żeby nie bawić się w ustalanie przyczyn określonych efektów tylko od razu przejść do końcowego wyniku.

Tak jak Lewis Pulsipher z powodzeniem wykazał, że tak naprawdę nie ma gier historycznych opartych na design for cause, tak można wykazać, że nie ma gier historycznych opierających się WYŁĄCZNIE na koncepcji design for effect. Jego rozumowanie wymagałoby więc moim zdaniem dopelnienia. Jak to często bywa, problem tkwi chyba jednak w tym co dokładnie różni autorzy piszący na ten temat rozumieją pod pojęciami „design for cause” i „design for effect”.

Można to rozumieć w sposób bardziej „miękki” tzn. w przypadku design for cause autor bardziej koncentruje się na oddaniu tego jak coś działało, a w przypadku design for effect bardziej na końcowym wyniku. Wtedy już na pewno musimy przyjąć, że obie koncepcje mogą, a nawet w jakimś stopniu muszą współistnieć w ramach tej samej gry.

Jak te koncepcje mają się do konkretnych przypadków? Myślę, że to może zilustrować na ile są zasadne, sensowne i odpowiadają temu co spotykamy w grach. Jednym z dyskutowanych

często przykładów bywa kwestia tabel. Spotkałem się z opiniami wg których jeśli w grze występuje więcej niż jedna tabela do rozstrzygania walki, to już wskazuje to na design for cause. Niekoniecznie tak musi być, ale – zdaniem graczy, którzy myślą tymi kategoriami – funkcjonuje takie domniemanie. Nie ukrywam, że zastanawiało mnie to jako autora gry „Ostrołęka 26 maja 1831”, gdzie tabel do rozstrzygania walki, a zwłaszcza ostrzału (czy ostrzał to też walka?) jest więcej niż jedna. Z tym, że do każdej sytuacji stosuje się tylko jedną tabelę.

Występują np. w „Ostrołęce 26 maja 1831” o zgrozo aż 4 (słownie: cztery) tabele do rozstrzygania ostrzału artyleryjskiego, w zależności od tego, jakich pocisków użyjesz. Trzy z nich są do siebie bliźniaczo podobne, opierają się na tym samym schemacie i posługują tymi samymi rezultatami, czwarta nieco się różni, ale jest banalnie prosta. Generalnie, jak strzelasz kulami pełnymi – stosujesz tabelę 1, granatami – tabelę 2 itd. na tej zasadzie. Różne pociski dają nieco inne efekty, np. przy kulach pełnych występuje możliwość zadania strat kilku oddziałom stojącym w jednej linii (na kilku heksach), kartacze są bardzo skuteczne, ale można nimi strzelać tylko na bliski dystans. Granaty w większym stopniu dezorganizują oddział, ale zadają mniejsze straty w punktach siły itd. Gracz strzelając ma za każdym razem pewien wybór.

Po zapoznaniu się z różnymi przykładami i wywodami dochodzę do wniosku, że wyodrębnienie aż czterech tabel niektórzy zakwalifikują jako design for cause. Oczywiście, w części jest to prawda. Tyle, że jednocześnie jako autor dążyłem w tym przypadku nie tylko do tego by w grze pokazać różne rodzaje amunicji, jakich używała artyleria na początku XIX wieku, ale także do uzyskania konkretnych efektów grywalnościowych, np. uwzględnienie penetracji (odbijania się kul od podłoża i możliwości zadawania strat kilku oddziałom) może wpływać znacząco na to jak gracze ustawiają oddziały podczas rozgrywki, co z kolei ma wpływ na przebieg walki i wiele innych rzeczy. Da się więc wyodrębnić pewne efekty, które chciałem osiągnąć, poza samym faktem, żeby coś dokładniej pokazać.

Aktualnie przygotowuję grę „Ostrołęka 16 lutego 1807” mającą być rozszerzeniem wspomnianej wcześniej, co też skłania mnie do różnych refleksji, tego typu jak zawarte w tym artykule. Jak ciekawe i złożone potrafią być relacje między tymi dwoma sposobami podejścia do projektowania, postaram się uwidocznić na kolejnym przykładzie. Zabierając się w ogóle do przygotowania bitwy pod Ostrołęką z 1807 roku musiałem się zastanowić jak ocenić pod względem jakościowym oddziały obu walczących stron, czyli Francuzów i Rosjan. Jednym z kluczowych parametrów, który to oddaje, jest morale. Wiedziałem, że oddziały francuskie generalnie przewyższały jeśli chodzi o wyszkolenie i doświadczenie jednostki rosyjskie. Z drugiej strony zdarzało się, że piechota rosyjska w obronie potrafiła stać i ginąć w miejscu. Gorzej było, gdy musiała atakować i ogólnie przejawiać jakąś inicjatywę. Król pruski Fryderyk Wielki stwierdził niewiele lat wcześniej, że „Rosjanina nie wystarczy zabić, trzeba go jeszcze popchnąć, żeby się przewrócił”. To powiedzenie było nadal aktualne w epoce napoleońskiej.

Ostatecznie w „Ostrołęce 16 lutego 1807” morale Rosjan w stosunku do Francuzów zostało ukształtowane w ten sposób, że ogólnie jest ono niższe o 1 punkt, z wyjątkiem piechoty walczącej w obronie w zwartych sztykach (Rosjanie w tyralierze radzili sobie wtedy słabo, podobnie podczas walki w terenie zabudowanym – co gra także oddaje). Nie chcę się wdawać we wszystkie szczegóły, bo nie o to tu chodzi. Generalnie moje podejście na pierwszy rzut oka

można by śmiało zakwalifikować jako design for cause. Jednocześnie od początku miałem „w głowie” scenariusz przedstawiający końcową część bitwy. Jawił mi się on jako wyrównane starcie ze wskazaniem na Francuzów. Znając siły i ich rozmieszczenie oraz inne warunki bitwy nietrudno było mi sobie wyobrazić z góry jakie będą konsekwencje dania oddziałom określonych parametrów i dobierając je miałem na uwadze efekt końcowy. Od początku występował więc jakiś element design for effect.

Zaczęliśmy grać w scenariusz przedstawiający końcową fazę bitwy, frontalne, efektowne starcie na otwartej przestrzeni. Poza tymi czynnikami, o których pisałem wyżej, w tamtym czasie w walkach między Francuzami a Rosjanami istotną rolę odgrywało dowodzenie, a dokładniej rzecz biorąc różnica, jaka występowała tutaj, znowu na korzyść Francuzów. Rosjanie nie mieli sztabów z prawdziwego zdarzenia i oficerów sztabowych, ich kadra była gorzej wyszkolona, często podczas bitew bała się podejmować ryzykowne decyzje i brać za nie odpowiedzialność. Jak tego rodzaju niuanse (i kilka innych) oddać w grze? Do tego, żeby zrobić to bez większych komplikacji. Trochę brakowało mi pomysłu, w tle od początku był też problem zrównoważenia scenariusza.

Podczas kolejnych rozgrywek, przyglądając się zauważyłem, trochę przy okazji, że wyższe morale w obronie skłaniało gracza rosyjskiego do trzymania się w defensywie, zachowywania się biernie, przynajmniej znaczną częścią armii. Wpływ na to miało szereg innych czynników stanowiących „otoczkę”, ale najważniejsza była różnica morale piechoty – wyższego w obronie, a niższego w ataku. Pośrednio osiągnąłem więc to co chciałem. Gdy zauważyłem ten efekt, postanowiłem zagrać Rosjanami by zobaczyć czy planując swoje posunięcia i potem wykonując ruchy też mam jakąś blokadę w głowie, która skłania mnie do tego by raczej trzymać się w defensywie. Muszę przyznać, że było to bardzo ciekawe doświadczenie. Ostatecznie bez tworzenia specjalnych zasad dodatkowych, oddzielnych procedur, które tutaj raczej by się nie sprawdziły, dostałem to, czego z grubsza oczekiwałem. Wygląda to dla mnie jak nie do końca zamierzony design for effect. Swoją drogą, czy w ogóle design for effect może by niezamierzony?

Trzeci przykład dotyczyć będzie szeregu sytuacji, gdy autor musi przyjmować możliwość zaistnienia w grze alternatywnego przebiegu wydarzeń (w stosunku do historycznego). Nie mam na myśli drobnych szczegółów czy końcowego wyniku, który zawsze w grach tego typu może odbiegać od historii – w końcu na tym polega gra – ale sytuacji gdy autor musi zastanowić się czy bardzo istotne dla przebiegu bitwy wydarzenia bądź zależności musiały zaistnieć. Czasem równocześnie musi się zastanowić nad tym czy z punktu widzenia grywalności warto je uwzględnić, żeby gra była ciekawa. W „Ostrołęce 26 maja 1831” pierwszy scenariusz, gdzie często dochodzi do poważnych starć między Polakami a Rosjanami, pełny jest takiej alternatywności, bo tak naprawdę poważniejszych walk z rana... nie było. Czy w związku z tym jest to design for effect? Równie alternatywny, a może nawet bardziej, okazuje się scenariusz drugi w „Ostrołęce 16 lutego 1807”. Jednym z kluczowych czynników w nim jest pojawienie się na polu bitwy rosyjskiej 6 Dywizji gen. Siedmioradzkiego. Historycznie nie wzięła ona udziału w operacji, chociaż pierwotnie miała być użyta i Francuzi brali pod uwagę jej obecność. Co tutaj należałoby uznać za design for cause, a co za design for effect? Czy pozbawienie Rosjan możliwości jej użycia jest historyczne? Niby tak, bo przecież nie wzięła udziału w walkach. Przedstawiamy bitwę, która się odbyła. Wprowadzenie 6 Dywizji to historia

alternatywna i może wyraźnie zmienić przebieg rozgrywki (w stosunku do historycznego przebiegu bitwy). Z drugiej strony, wiele wskazuje na to, że Francuzi się jej spodziewali i nie znali dokładnie składu sił, z jakimi przyjdzie im się zmierzyć. Czy to, że od razu będą dokładnie wiedzieć czego się spodziewać i co z której strony ma nadejść oddaje realia historyczne?

Mam nadzieję, że za pomocą tych przykładów udało mi się choć trochę pokazać jak obie tytułowe koncepcje, czyli design for effect i design for cause mają się do konkretnych sytuacji, jakie spotykamy w grach. Moim zdaniem, od strony teoretycznej są to ciekawe koncepcje i ich wartość polega na tym, że jeśli autor zdaje sobie sprawę z tego, że istnieją takie dwa podejścia, może czasem bardziej świadomie dokonywać wyborów. W praktyce natomiast raczej nie istnieją gry oparte wyłącznie na jednej z tych idei. Co więcej, bardzo często poszczególne rozwiązania w grach stanowią jednocześnie przejaw jednej i drugiej, a często trudno powiedzieć której. Przy takich dywagacjach dużo zależy także od wiedzy i obeznania oceniającego zarówno z daną grą, jak i z grami w ogóle. Również od jego oczekiwań co do gry. Tam gdzie jeden widzi tylko bardziej złożone rozwiązanie, które nie wie po co znalazło się w grze, tam drugi jest w stanie zobaczyć jego sens niosący z sobą całą gamę możliwości.

[Dyskusja o artykule na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: *Raleen*

Opublikowano 04.12.2016 r.