

## Il Sistema conta, di Ron Edwards

Gennaio 1999 - Copyright Adept Press

Tradotto da Roberto Grassi con il permesso di Adept Press

L'articolo originale si trova qui:

[http://www.indie-rpgs.com/articles/system\\_does\\_matter.html](http://www.indie-rpgs.com/articles/system_does_matter.html)

Traduzione: Versione 0.1, 30 gennaio 2007

---

Negli ultimi venti anni ho sentito spesso ripetere questa affermazione tra i giocatori di ruolo. Eccola: *"Non è davvero importante quale sistema si utilizzi. Un gioco è tanto buono quanto i giocatori che lo giocano, e qualunque sistema può funzionare con il GM ed i giocatori adatti."* La mia opinione? Sono completamente in disaccordo.

"Certo," potreste dire, *"il mio GM Herbie può far 'girare' qualunque cosa. Il gioco può fare schifo, ma è in grado di togliere quello che lui non gradisce e poi diventa bello."* OK, bello. Herbie ha talento. Tuttavia, immaginate come sarebbe bello se non dovesse sprecare tutto quel tempo ad aggiustare (*culling, nella versione originale, N.d.T.*) le meccaniche di gioco. (Ricordate che qui sto parlando del sistema, non del contenuto dei materiali a disposizione come le fonti o la storia.) Quello che voglio suggerire è che un sistema sia intrinsecamente migliore di un altro, perchè, tra le altre cose, non fa perdere tempo a Herbie.

"Oh, okay," potrebbe ancora dire. *"Tuttavia, decidere quali giochi siano buoni è ancora una questione di opinioni. Nessuno può dire con certezza quale RPG sia meglio di un altro, è solo questione di gusti."* Ancora una volta, sono completamente in disaccordo.

E' bene, a questo punto, dare alcune definizioni. Innanzitutto, sto parlando dei giochi di ruolo tradizionali, in cui il GM è un umano ed i giocatori sono fisicamente presenti durante il gioco. Inoltre, per 'sistema' intendo un metodo per determinare una risoluzione di quello che accade durante il gioco. Esso deve 'funzionare' in due modi: nei riguardi delle persone reali che stanno giocando e dei personaggi che stanno sperimentando eventi immaginari.

---

### System Design: Parte Uno

Quello che segue è basato sulle idee presentate nell'articolo <http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/>, ma io intendo espandere la loro applicazione in maniera consistente. In quell'articolo, sono stati suggeriti tre tipi di obiettivi o di mentalità (*approcci, prospettive, come altre possibili traduzioni, N.d.T.*) dei giocatori di ruolo, nel senso che un giocatore approccia una situazione di gioco di ruolo sostanzialmente in uno dei tre modi, con qualche sovrapposizione possibile, ma non troppe.

**Gamista.** Il giocatore è soddisfatto se il sistema include una competizione (ostacolo, disputa, gara...) che lui o lei ha la possibilità di vincere. Di solito questo implica il personaggio contro i PNG, ma la categoria dei Gamisti include anche i 'System-Breaker' (*i.e. coloro che vogliono minare alla base le meccaniche del sistema, in un certo modo la competizione è contro il sistema, N.d.T.*) e il giocatore di ruolo 'dominatore'. GDR che piacciono ai Gamisti sono, ad esempio, "Rifts" e "Shadowrun".

**Narrativista.** Il giocatore è soddisfatto se una sessione di gioco di ruolo si tramuta in (*si esplica in, si risolve in, si complementa in, genera, deriva, come altre possibili traduzioni, N.d.T.*) una buona storia. GDR che piacciono ai Narrativisti sono "Over the Edge", "Prince Valiant", "The Whispering Vault" e "Everyway".

**Simulazionista.** Il giocatore è soddisfatto se il sistema 'crea' un piccolo universo 'in miniatura' senza barare (*aggirare l'ostacolo, come altra possibile traduzione, N.d.T.*). I Simulazionisti includono il ben noto sotto-tipo dei Realisti. Buoni giochi per i Simulazionisti sono "GURPS" e "Pendragon".

Io sostengo che un sistema GDR non può riuscire a soddisfare le tre aspettative in un colpo solo. Per esempio, quanto ci mette, in tempo reale, a risolvere un'azione di gioco? Il simulazionista accetta il ritardo se questo migliora l'accuratezza; il narrativista odia il ritardo; il gamista accetta il ritardo o i metodi complessi di calcolo solo se possono essere impiegati a proprio vantaggio. Oppure, che cosa rappresenta un 'successo'? Il narrativista ha bisogno che una risoluzione sia drammatica, ma il gamista vuole sapere chi ha avuto la meglio prima di affrontare il prossimo (temo che qui la traduzione sia stata infelice, N.d.T.) ostacolo. Ancora, come deve essere 'bilanciata' efficacemente la relazione 'giocatore-personaggio'? Il narrativista non è interessato a questo, il simulazionista pretende che essa rifletta il sistema sociale del mondo di gioco ed il gamista ha semplicemente bisogno di un buon campo da gioco.

Uno dei problemi principali che osservo nei sistemi GDR è che spesso essi cercano di soddisfare tutte e tre le prospettive di gioco citate prima, in un colpo solo. Il risultato, purtroppo, è la garanzia che quasi tutti i giocatori saranno irritati da qualche aspetto del sistema durante il gioco. Il tempo 'perso' dal GM è quindi dedicato, come nell'esempio di Herbie all'inizio di questo articolo, a rimuovere dal sistema quegli aspetti che non concordano con le aspettative di un gruppo particolare. Un buon GM, quindi, è qualcuno che riesce a fare bene quanto detto prima - ma perchè non eliminare questo step laborioso e fare in modo, per esempio, che un GM Gamista usi un gioco Gamista, andando dritti al punto? Io affermo che costruire un sistema che sia intrinsecamente in accordo con una delle tre prospettive sia la principale priorità del design di un sistema GDR.

(Notate, comunque, che potrei elogiare un dato sistema perchè concorda meravigliosamente con una delle prospettive, anche se non la condivido e detesto giocare a quel gioco. Questo è un aspetto importante, perchè ora ho un criterio per giudicare, invece che parlare solo di "quello che mi piace".)

---

## ***System Design: Parte Due***

Ora che il sistema ha una prospettiva ed un obiettivo da usare come metro di riferimento, è giunto il momento di analizzare in profondità il metodo di risoluzione con maggiore dettaglio. Qui seguo il suggerimento di Jonathan Tweet (trovato nel libro delle regole dell'eccellente GDR Everway) che ci sono tre modi di risoluzione nel gioco di ruolo.

- **Fortune:** che significa che un intervallo di risultati è possibile per ogni istanza risolutiva ("Ho lanciato 10 con 3 dadi, minore del mio skill 12; ce l'ho fatta!"). Molti sistemi GDR sono primariamente basati sul metodo Fortune per ragioni storiche; i metodi di risoluzione includono i dadi le carte e molte altri tipi di oggetti analoghi.
- **Karma:** che confronta due valori prefissati ("Ho 7 in scherma, tu hai 4, io vinco). Amber è uno dei pochi giochi principalmente basato sul Karma.
- **Drama:** in cui il GM (o più raramente, il giocatore) risolve la situazione dicendo quello che accade ("Lo infilzi!" dice il GM, senza lanciare dadi o consultare alcun tipo di tabella).

Un dato sistema può sicuramente combinare questi metodi, e difatti Everway consente al GM di forzare il sistema miscelando il tutto in maniera gradevole. Amber, ad esempio, modifica il suo sistema Karma con quello Drama; Extreme Vengeance modifica il suo metodo Drama con quello

Fortune; e Sorcerer modifica il suo metodo Fortune con quello Drama. Alcuni sistemi usano metodi diversi per differenti tipi di attività; ad esempio AD&D usa Karma per la magia e Fortune per il combattimento.

Prendiamo come riferimento i metodi Fortune perchè sono quelli più utilizzati. La domanda, a questo punto, diventa: assumendo che un sistema sia, ad esempio, principalmente basato sul metodo Fortune, quanto funziona bene durante il gioco? Suggesto di considerare due cose molto attentamente (questi termini sono mutuati dall'ecologia, tra l'altro).

- **Search time:** che significa "Quanto ci vuole per capire quello di cui hai bisogno per risolvere la situazione?". Questo include, ad esempio, sapere quanti dadi lanciare, calcolare i modificatori, considerare il risultato e così via.
- **Handling time:** che significa "Quindi, cosa succede?". Questo include il fatto di comparare il risultato con un altro lancio oppure con una tabella, procedere allo step successivo, se c'è, smarcare i punti ferita, controllare l'effetto sorpresa e così via.

Io, senza dubbio, non posso dire quanto sia poco o tanto, ma affermo che se questi valori non sono appropriati con l'aspettativa che il giocatore ha rispetto al gioco (Gamista, Narrativista, Simulazionista), i giocatori si lamenteranno, giustamente che il sistema 'si impantana' (Narrativista), è 'scorretto' (Gamista) o non è 'realistico' o 'accurato' (Simulazionista).

I meccanismi risolutivi di un sistema dovrebbero svolgere il loro lavoro in una quantità appropriata di tempo reale. Quale sia questo lavoro da svolgere e quanto sia appropriato, dipende dalla prospettiva. Un nuovo sistema GDR non è scusabile se riafferma il vecchio paradigma di

- (1) lanciare per l'iniziativa
- (2) lanciare per colpire
- (3) lanciare per la difesa
- (4) lanciare per il danno
- (5) controllare l'effetto sorpresa.

Questo è un residuo ereditato dalle meccaniche wargame ed è strettamente Simulazionista + Gamista. Il GDR, per voi, dovrebbe essere molto, molto, diverso. In "Zero", ad esempio, l'ordine delle azioni, il successo di ogni azione ed il suo grado di successo (incluso il danno), ed altri aspetti di risoluzione, sono determinati da UN lancio del GM, in tutti i casi, anche in combattimenti di massa. Questo sistema di gioco è davvero qualcosa che apre gli occhi a chi era abituato ai vecchi metodi.

(Ancora: mettiamo che io sia un Narrativista hard-core che gradisce di più i sistemi basati sul Karma, con un pò di Fortune, Secondo i principi esposti in precedenza, sono in grado di giudicare un sistema in base alle sue priorità, oltre che dire semplicemente 'quello che mi piace.')

Un'altra domanda interessante riguardo i metodi risolutivi è, cosa è davvero risolto in termini di meccaniche di gioco numeriche? Consideriamo tre cose: l'evento in sé ("Ho colpito?"), l'energia che ci vuole per farlo ("Perdi 4 punti Resistenza"), e il premio ("Hai fatto 18 punti di danno, ed hai ottenuto 18 punti esperienza, segnali). Cibo per la mente: forse un GDR ha bisogno solo di uno, al massimo due di queste cose e può fare a meno del terzo, non ha importanza quale. Sto ancora pensando a questo aspetto; al momento è solo una esposizione, non una conclusione.

---

## ***In Conclusione***

Per concludere, suggesto che un buon sistema sia uno che conosce le proprie prospettive e non perde tempo a definire le meccaniche per gli altri due. I suoi metodi di risoluzione sono appropriati

per gestire gli obiettivi che si propone di raggiungere: essi hanno "Search Time" e "Handling Time" che funzionano in quel contesto, rispetto sia a quello che i giocatori devono fare che a ciò che accade ai personaggi. (Si potrebbe persino affermare che il metodo sia intrinsecamente adatto, come il sistema, come i marmi in "Asylum" o le carte da gioco per "Castle Falkenstein"; questa idea mi piace ma non è assolutamente necessaria.)

Forse l'intera discussione su "sistema leggero" o "sistema pesante" è una perdita di tempo. Un sistema non è automaticamente migliore se è più o meno complesso di un altro. Il grado di complessità accettabile deriva dalla prospettiva del gioco e dovrebbe essere giudicato solo in quel contesto. Un gioco Simulazionista, basato sull'aspetto 'Fortune' deve essere abbastanza complesso, ma un gioco narrativista basato sul Karma è più soddisfacente con un sistema più semplice.

Prima di rispondere in maniera troppo veemente a questo saggio, considerate di comparare alcuni sistemi. Io rispetto la vostra opinione, ma è onesto tenere presente quanti e quali giochi di ruolo avete giocato realmente. Intendo dire, storie e sessioni di gioco con personaggi creati e gestiti dal giocatore, non demo durante un torneo o veloci sessioni di combattimento. Il mio sospetto è che coloro che hanno giocato più di cinque o dieci GDR seriamente saranno d'accordo nel sostenere che "il sistema non conta" è un mito da sfatare.