

Materiał promocyjny do kampanii:
<https://wspieram.to/GlowaPelnaGier>

**wspie
ram
.to**

SPIS TREŚCI

Po co Ci ta książka?

CZĘŚĆ PIERWSZA: SZCZYPTA TEORII

Dlaczego nie piszę gier?

Czym różni się gra od innych mediów?

Czy istnieje uniwersalna cecha dla dobrej gry?

Po co mi ta książka?

CZĘŚĆ DRUGA: PROJEKTOWANIE

Na początku był pomysł...

Skąd się biorą pomysły na gry?

Specyfikacja, czyli co ja w zasadzie projektuję?

Ile wart jest pomysł na grę?

Sinusoida projektanta

Jak stworzyć pierwszy prototyp?

Po co mojej grze temat?

Główna mechanika

Ostrożne obudowywanie rdzenia

Draft instrukcji

Pierwszy prototyp

Warsztat projektanta

Pierwszy test

Co dalej?

Przeprojektuj - Przetestuj - Powtórz

Zmień perspektywę

Gra jako symulacja

Gra jako wybór

Balansowanie

Losowość

Dynamika i tempo

Elegancja i struktura rozgrywki

Testowanie i naprawy

Podstawowe błędy w projektowaniu

CZĘŚĆ TRZECIA: WYDANIE I WSPÓŁPRACA Z WYDAWCĄ

Jak dzisiaj wydać grę?

Po co Ci wydawca?

Współpraca

Podpisywanie umowy

SINUSOIDA PROJEKTANTA

Nie wiem, na ile sytuacja, którą za moment opiszę jest doświadczeniem osobniczym charakterystycznym dla mnie i mojego sposobu pracy. Czy inne osoby projektujące gry też tak mają? Albo ogólnie twórcy wszelkiego rodzaju? Czy dotyczy to Ciebie, drogi Czytelniku lub droga Czytelniczko? Nie mam pojęcia. Ale wierzę, że w jakimś stopniu, choćby niewielkim, jest to doświadczenie wspólne nam wszystkim. Nawet jeśli Twój tryb pracy i odczucia, jakie Ci w niej towarzyszą, są inne, to być może ten fragment pozwoli Ci spojrzeć na nie w sposób bardziej świadomy. Mnie nazwanie tego doświadczenia zdecydowanie pomogło zrozumieć i zaakceptować mechanizmy, które jeszcze do niedawna (choć wciąż się to zdarza) powodowały u mnie sporą frustrację i stres. Dzięki temu mogłem dostosować swoje podejście, żeby zminimalizować ich negatywne efekty.

Moja wydajność i cykl pracy nad grą przypomina sinusoidę. Taką, której skrajne punkty zostały przesunięte wertykalnie w sposób nienaturalny i niezgodny z matematyką. Dotyczy to każdego jednego projektu. Niezależnie od tego, czy robię go dla siebie, czy na konkretne zlecenie. Czy mam do zaprojektowania wielką grę, czy mniejszy tytuł. Czy gra trafia na Kickstartera albo inną platformę crowdfundingową, czy jest wydawana w bardziej klasyczny sposób. Cykl jest stały i chociaż zaczyna się w różnych punktach, to zawsze obejmuje naprzemienne wzloty i upadki.

W przypadku gier, które wymyślam z wewnętrznej potrzeby, wszystko zaczyna się od niepohamowanej chęci projektowania, takiego twórczego szału. Mózg pracuje na najwyższych obrotach, przez co całość przypomina, za przeproszeniem, kreatywną szarstkę. Myślę jednocześnie o całej grze. W równym stopniu o głównej mechanice, co o małych i nieistotnych szczegółach. Wypływam z siebie kolejne pomysły, zazwyczaj nie nadążając z ich spisaniem. Kiedy tylko skupiam się na jakimś elemencie, mam wrażenie, że do głowy przychodzi mi właśnie genialny pomysł na inne rozwiązanie dla tej rodzącej się w bólach gry. Myślę, że na początkowym etapie jest to zjawisko dość częste, bo u wielu ludzi wiąże się ono z chęcią podzielenia się z kimś swoim genialnym pomysłem. Czujemy, że koniecznie musimy opowiedzieć komuś, na co właśnie wpadliśmy.

Nie jest to dobry pomysł. Człowiek brzmi wtedy, jakby był lekko obłąkany, a wypływający z niego strumień świadomości jest w większości bezwartościowy dla słuchaczy. Wiem to, bo bywam po obu stronach tej barykady, chociaż bardzo staram się nie robić już tego innym. Tylko jeden z moich przyjaciół, Kuba, bywa czasem zmuszony do wysłuchiwania tej niepokładanej papki.

Szczerze polecam się pohamować. Po pierwsze zazwyczaj zalewamy tym naszym geniuszem ludzi, których lubimy i cenimy. Już z tego powodu wypadałoby ich oszczędzić. Po drugie w takim momencie często podświadomie oczekujemy braw, oklasków i doceniania naszego wspaniałego pomysłu. Nawet jeśli w głowie wydaje się on genialny i ostatecznie powstanie z niego dobra gra, to treść płynąca z ust w takiej chwili jest zwykłym bełkotem. Jest też duża szansa, że trafisz na kogoś, kto Cię zgasi – chociażby przez to, że nie będzie podzielał Twojego entuzjazmu w odpowiednim stopniu. Nie ma co się dziwić: lekko nerwowy uśmiech jest naturalnym odruchem, kiedy ktoś bliski na naszych oczach zachowuje się, jakby postradał zmysły.

Takie twórcze napady zdarzają się kilkukrotnie w cyklu tworzenia gry. Zazwyczaj na późniejszym etapie są już nieco stonowane, ale trzeba sobie z nimi jakoś radzić, zwłaszcza że często towarzyszy im niemal euforyczny stan, przywodzący na myśl Archimedeśa i jego rzekomy okrzyk „Eureka!”. Uczucie radości sprawia, że niekoniecznie chcemy przerywać ten stan. Niestety jest to konieczne, bo jedyne, co powstaje w takim momencie, to masa pomysłów, które – jak pisałem wcześniej – dostarczają jedynie inspiracji i nie mają żadnej wartości, dopóki nie zostaną wprowadzone w życie i zrealizowane. To z kolei wymaga względnie szybkiego wyłączenia trybu szalonego naukowca i rozpoczęcia realnej pracy. Dla wielu osób, które zaczynają swoją przygodę z projektowaniem, jest to pożądaną trudnością.

Moja rada: jak najszybciej weź się do realnej pracy. Zapisz wszystko, co się da, w formie luźnych notatek lub kilku punktów. Następnie przełącz swój mózg na bardziej analityczne myślenie i skup się na jednym aspekcie, ignorując kolejne strumienie pomysłów. Wybierz konkretny element i zacznij rozpisywać go w szczegółach. Stwórz szkic planszy (zwłaszcza jeśli w grze ma być jakaś mapa). Zacznij rysować projekty kart z informacjami, które powinny zawierać. Rozpisz dostępne akcje i cele graczy. Już na tym etapie możesz też spisać wstępną wersję (tzw. draft) instrukcji, jeżeli gra jest niewielka i jesteś w stanie wyobrazić sobie wszystkie jej najważniejsze elementy.

Istotne jest to, żeby zacząć porządkować myśli i przełożyć swoje wyobrażenia na realne elementy. To powinno stosunkowo szybko przestawić mózg na analizowanie szczegółów i detali, które będą kluczowe dla gry. Z czasem wyłączy to też mechanizm pojawiania się kolejnych pomysłów. Niestety właśnie w tym momencie ten najbardziej radosny okres tworzenia dobiega końca, a my nieuchronnie zmierzamy do drugiej skrajności, jeśli chodzi o wydajność.

J.R.R. Tolkien mawiał podobno, że zawsze dobrze jest zacząć od mapy. Idąc za jego radą, prawie zawsze zaczynam swoją pracę od planszy (o ile ma ona występować w grze). W ten sposób zaczynałem projektować *First to Fight*, *Lords of Hellas*, *Nemesis* czy nawet *Frostpunka*, mimo że w tym ostatnim przypadku mapa była mniej istotnym elementem.

Osadzenie gry w przestrzeni daje nam punkt zaczepienia. Gdy już miałem mapę do *Hellasów*, mogłem zadać sobie kilka zasadniczych pytań. Czym będą się różnić poszczególne obszary? Co będą dawać graczom? W jaki sposób i jak szybko będziemy przesuwać po nich armie? Dzięki temu mogłem faktycznie zająć się konkretnymi problemami, zamiast męczyć się z natłokiem niepowiązanych ze sobą pomysłów. Dlatego właśnie plansza wydaje mi się bardzo dobrym sposobem na rozpoczęcie realnej pracy nad grą.

Takie momenty euforii i inspiracji są paliwem, na którym mogę jechać, wykonując realną pracę nad projektem. Mam wrażenie, że z początku praca idzie w zatrważająco szybkim tempie właśnie dzięki entuzjazmowi, który towarzyszy pierwszemu etapowi. W tym czasie staram się stworzyć pierwszy prototyp, żeby mieć coś namacalnego, co za moment będę mógł poddać weryfikacji (choć nie zawsze się to udaje).

Ale w pewnym momencie paliwo się kończy. Entuzjazm z lekka ulatuje, a wydajność drastycznie spada. Przed chwilą byliśmy w stanie stworzyć pół prototypu w kilka godzin, a teraz wymyślenie jednej karty czy rozwiązanie pojedynczego problemu przypomina walenie głową w mur. Dostajemy kreatywnego zatwardzenia, które często sprawia, że zaczynamy wątpić w sens projektu, a czasem i własną zdolność do dalszego tworzenia.

Zdarzyło mi się stworzyć całą grę w pojedynczym cyklu, czyli doprowadzić ją do względnie skończonej formy, zanim uleciał początkowy entuzjazm i wpadłem w bardziej mozolny etap prac. Tak było w przypadku wspomnianego już *InBetween*, pierwszej wersji *Knockdowna* czy *Origins*. Miałem wtedy to szczęście, że udało mi się wykonać pierwszy prototyp w bardzo krótkim czasie, kiedy byłem jeszcze totalnie nakręcony na projekt. Dodatkowo po pierwszym teście okazywało się, że większość mechanizmów działa, przez co nie miałem poczucia, że muszę wywalić dużą część gry do kosza. Nie polecam jednak nastawiania się na takie sytuacje. Zawodowy projektant nie może polegać na tego typu szczęśliwych trafach. O kompetencjach w zakresie tworzenia gier świadczy w dużej mierze to, jak radzisz sobie z tymi bardziej problematycznymi sytuacjami i projektami.

Moment spadku entuzjazmu jest wyjątkowo trudny i frustrujący dla projektanta. Szczególnie w grach robionych na zlecenie, gdzie zwykle nie ma tej początkowej euforii i bardzo często zaczyna się pod górkę – jest zadanie do wykonania, które już

na początku wydaje się bardzo trudne w realizacji. Niezależnie od tego, czy moment spadku wydajności nastąpi na początku, czy po okresie euforycznej kreatywności, możemy być pewni, że pojawi się w trakcie pracy nad każdym jednym projektem.

Mam parę uniwersalnych wskazówek, które pomogą Ci przetrwać te trudne momenty. Najważniejsza rada jest jednak taka: trzeba się z tym pogodzić. Jeżeli znasz ten stan i czytając te słowa czujesz, że masz podobnie, po prostu to zaakceptuj. Najgorsze, co można zrobić, to nakręcać się i jeszcze bardziej frustrować. Wiem, że nie zawsze można odłożyć projekt na potem. Niezależnie od trybu pracy, terminy – czy to zewnętrzne, czy nasze własne – gonią nieubłaganie. Ale nawet wtedy roztrząsanie sprawy w niczym nie pomoże. W takich sytuacjach chociaż na chwilę odkładam projekt i zajmuję się inną grą. Dlatego właśnie zawsze pracuję nad kilkoma tytułami w tym samym czasie.

Skuteczne bywa także zajęcie się bardziej mechanicznymi czynnościami. Można wtedy na przykład zaktualizować pliki dotyczące gry czy draft instrukcji, powycinać karty, skleić elementy albo popracować nad fizycznym prototypem. Skupić się na czymś, co nie będzie kreatywnym działaniem w obrębie danego projektu. Pomocne może być też wykonanie innych czynności mechanicznych – posprzątanie mieszkania, posegregowanie elementów do prototypów. Cokolwiek, co pozwoli głowie na dłużej odpocząć od myślenia o danym projekcie.

Dobrze: a jeśli nie masz już wyjścia, bo goni Cię czas i potrzebujesz zmusić się do myślenia? Może zabrzmi to głupio, ale ja chodzę. Łążę w kółko po moim mieszkaniu, robiąc bezproduktywne kilometry. Głupie, prawda? Ale jak to mówią: skoro głupie i działa, to może nie jest wcale takie głupie?

Choć zdecydowanie bliżej mi do postrzegania projektowania gier w kategoriach rzemiosła niż sztuki, wciąż jest to praca kreatywna, która charakteryzuje się sporą nieregularnością wydajności i jakości pracy. Trzeba się z tym pogodzić. Nie po to, żeby usprawiedliwiać się przed samym sobą, albo pozwalać sobie na pracę bez określania terminów realizacji projektu. Takie podejście uniemożliwiłoby zawodowe projektowanie gier. Ale im bardziej będziemy pogodzeni z tą nieregularnością i naszym sposobem projektowania, tym łatwiej będzie nam pewne rzeczy zaplanować. Trzeba przy tym brać pod uwagę swój styl pracy i mieć sporo pokory wobec tego, co i w jakim czasie jesteśmy w stanie zrobić. Planować swoją pracę, tak aby mieć czym się zająć w momencie, gdy zablokujemy się w jakimś projekcie. I zawsze mieć jakiś inny projekt, który przypomni nam, że robimy to wszystko, bo chcemy, a mimo trudnych momentów, tworzenie gier daje nam ogromną satysfakcję.