

Więc, do czego zmierzamy?

Hejka,

Jest to trzeci czwarty (i ostatni) z serii tych krótszych, które, mam nadzieję, zadośćuczynią oczekiwaniom nowych game designerów co do mojego bloga – oraz przysłużą się tym, którzy pomagają młodym projektantom w tworzeniu ich gier w dziale ‘Design’ na forum Forge.

W pytaniu tytułowym warto zaznaczyć, że pisząc „my”, mam na myśli „ja”. Niech inni mówią za siebie. Ostatnie kilka wpisów na blogu miało za cel zaprezentowanie Wam tego co chciałbym widzieć w Socratic Design oraz w innych tego typu miejscach – pokroju Forge, RPGnet czy Story Games. Nie zamierzam w tym momencie specjalnie się rozwodzić, gdyż sprawa jest całkiem prosta.

Gdy analizuję to, czy warto poświęcać czas i wysiłek na czyjś projekt, zwykle badam go pod kątem czterech czynników. Patrząc:

- 1) Czy cała idea na której opiera się gra polega na tym, że autor pragnie –projektując ją– maksymalizować pewien typ radości/satysfakcji z rozgrywki, który już czerpie?
- 2) Czy gra w jakiś aspektach stara się wyłamywać z utartej ścieżki tradycyjnych rozwiązań?
- 3) Czy autor gry stara się uniknąć procesu jej publikacji w stylu charakterystycznym dla gier typu Hearbreaker?
- 4) Czy gra zostanie dokończona (w tej lub innej formie)?

Co przez to rozumiem? Po pierwsze – jeśli ktoś robi grę „tak po prostu”, „by udzielać się w danej społeczności” czy „dla zabawy/treningu”, tak naprawdę marnuje mój, oraz innych osób, czas. Bez urazy. Naprawdę istnieje określona liczba minut w danym dniu, którą (ja albo ktoś inny) może poświęcić czytaniu, analizowaniu i udzielaniu rad autorowi jakiegoś projektu RPG. Osobiście wolałbym wykorzystać te minuty by pomóc komuś kto podchodzi do sprawy serio i cała nasza dyskusja o jego projekcie przysłuży jego usprawnieniu (ergo: dzięki temu grający w niego ludzie będą mieć z rozgrywki więcej frajdy). Chciałbym też aby udzielona komuś pomoc mogła zostać wykorzystana przez większą ilość osób.

Po drugie. Tradycyjne Gry – hej, mogą być fajne, no ale są... cóż, Tradycyjne. Już je gdzieś widzieliśmy. To co mnie kręci to kontakt z czymś nowym, innym niż to co już jest. Chcesz zaprojektować grę RPG z kanonu Fantasy? Okej – ale czym ona będzie się różnić od gier fantasy które już widzieliśmy? Masz system o wampirach? – świetnie! – tylko co w nim jest nowego? Jeśli tworzysz Tradycyjne Gry po to by nabrać pierwszych doświadczeń w game designie (tak jak ujął to David Chunn), w porządku. Nie mówię, że masz porzucać każdy aspekt znany z Tradycyjnego RPG. Daleki jestem od takiego stanowiska. Nawet zmienianie czegoś w najdziwniejszy ze sposobów jest słusznym podejściem do game designu.

Po prostu pamiętajcie o tym, że zachęcam Was byście jednak sięgnęli po coś więcej niż ‘tylko’ to, co już zostało wymyślone na poletku RPG.

Po trzecie. Jeśli planujesz utopić cały swój majątek w grę oferującą to samo co, dajmy na to, D&D, Wampir czy Rift – raczej nie pomogę Ci w realizacji tego planu. Będąc szczerym, mam nadzieję że jak najszybciej się do niego zniechęcisz i porzucisz tego typu projekt. Debaty na temat trójwarstwowego planu sprzedaży, budowanie sieci sklepów z gramami oraz dystrybutorów, ignorowanie rynku w internecie czy pdfów – są dla mnie dobitnym sygnałem ostrzegawczym. Jeśli jesteś niezależnym twórcą gier, inwestowanie majątku w swoją grę tylko po to by ‘gdzieś tam ją wydać’ jest bardzo ryzykownym przedsięwzięciem – które już na początku etapu koncepcyjnego Twojej gry będę Ci odradzał. Ostatnie 3 pytania z Power19 powiedzą mi wiele o Twoich planach co do przyszłości Twojej gry. Dokładnie je przeanalizuj zanim napiszesz odpowiedź.

I wreszcie – nie cierpię pomagać ludziom, którzy po dwóch miesiącach pakują manatki. Nie mam wątpliwości, że ci ludzie mieli kurę znoszącą złote jajka i przerobili ją na rosół. Do kitu z takim projektowaniem. Nie cierpię tego gdyż wiem, że gdyby tylko ci ludzie naprawdę chcieli, skończyliby swój projekt, ba, dorzuciliby cegiełkę do działalności ruchu indie oraz do produkowania gier jako całości. Kurczę, gdyby ją skończyli to najprawdopodobniej sam bym kupił jedną kopię ich gry! Także, jeśli już coś projektujesz – skończ to. W razie czego, zawsze jestem chętny by Ci w tym pomóc.

Niemniej, pamiętaj o paru rzeczach. Po pierwsze, jeśli chcesz otrzymać ode mnie jakiś feedback, nie krępuj się i śmiało napisz o tym w którymś z artykułów na SD. Nie obchodzi mnie czy będzie to powiązane z jego tematem czy nie. Głównym celem SD jest pomaganie nowym game designerom by coś zacząć i coś skończyć. Gdy tylko będę miał możliwość – z przyjemnością wyciągną pomocną dłoń. ALE – wolałbym dyskutować o Twojej grze na Twoim blogu (jeśli takowy posiadasz) albo na forum typu Forge czy RPGnet. Więc zawarcie w swym komentarzu linka do w/w, będzie mile widziane. Jednakże, jeśli żadna z powyższych opcji nie jest dla Ciebie dostępna – możemy starać się rozwiązać ten problem w inny sposób. Uznaj to za serdeczne zaproszenie do dyskusji – drzwi są szeroko otwarte ;-).

Kończąc, mam nadzieję że nic co napisałem powyżej nikogo nie uraziło. Jeśli jednak tak by się zdarzyło, pomyśl o tym w ten sposób. Wspieram szczerze każdego, kto pragnie zaprojektować i wydać swoją własną grę RPG. Ja traktuję to poważnie – i chcę byś sam tak to wszystko właśnie traktował. Gramy w tej samej lidze i razem walczymy o to by wydać Twoją grę. Jeśli tylko będę mógł pomóc, zrobię co tylko się da by Ci pomóc. Spełnienie powyższych warunków z pewnością się do tego przyczyni.

Peace,
Troy.