

Czego powinienem oczekiwać po pierwszym projekcie?

Płynącej zeń nauki.

Twój pierwszy projekt to szansa dla Ciebie: by przerzucić pierwsze koty za płoty, odkryć nowy świat game designu i poznać powiązania między wieloma elementami składowymi gry, o których istnieniu zapewne do tej pory nie wiedziałeś (nawet jeśli były one, nieświadomie, zawarte w Twoim projekcie!). Doświadczenie które zyskujesz przy okazji prac nad swym pierwszym projektem jest najcenniejszą rzeczą (a już na pewno o wiele bardziej wartościową niż potencjalne zyski pieniężne), którą możesz z tego wszystkiego wynieść.

Twój pierwszy projekt, nieważne ile razy go korygowałeś, będzie raczej toporny – tak pod względem mechaniki jak i proponowanego stylu gry. I to jest całkiem naturalne zjawisko, nie martw się na zapas. Nikt nie oczekuje być zaliczył przyłożenie za pierwszym razem. Ok, paru osobom to się udało. Gra ‘Dust Devils’ pióra Matta Snydera jest dobrym przykładem, ale nie zniechęcaj się jeśli okaże się, iż tego typu sukces jest póki co poza Twoim zasięgiem.

Projektowanie gier jest umiejętnością wymagającą ćwiczeń i cierpliwości, efekty przyjdą z czasem.

Twym głównym celem podczas pierwszego projektu powinno być stworzenie czegoś, z czego będziesz zadowolony. Wiele osób może ‘naskoczyć’ na Twoją pracę. Jeszcze więcej może ją po prostu zignorować. Kilku przeczyta, zagra i często zaoferuje feedback. I to właśnie ludzi z tej ostatniej grupy powinieneś słuchać bardzo ale to bardzo uważnie. I nie tyle bacz na to co sądzą o Twojej pierwszej grze, co raczej jakie wytykają jej błędy i które jej elementy, ich zdaniem, warto by było poprawić. Przykładowo, twój proces tworzenia postaci może w jakiś sposób szwankować albo system nagród może nie działać zbyt efektywnie. Słuchaj więc CO krytykują a nie jak krytykują. Często bowiem ich słowa mogą być pokrewne żądaniom i powodować spore implikacje dla pierwotnych założeń Twojego pierwszego projektu – Ty zaś patrz na proces tworzenia gier kompleksowo, a nie jako serię ustępstw i wymagań w stosunku do osób trzecich.

Twoja pierwsza gra to swoisty eksperyment. Naprawdę.

Czasami eksperyment okaże się tzw. przełomem! Czasami bezpardonowo wybuchnie Ci prosto w twarz (jak mój to uczynił). To, co najważniejsze to to aby podczas jego trwania obserwować postęp prac i wyciągać wnioski. Które jego ‘składniki’ okazały się dobrym rozwiązaniem? Które jego elementy powinny być usprawnione? Które z jego części powinieneś się pozbyć przy kolejnym eksperymencie? A jeśli obecny eksperyment ‘wybuchł’ – to dlaczego tak się stało?

Kilka osób stwierdzi, że Twoja pierwsza gra i tak będzie beznadziejna. Osobiście w to jakoś nie wierzę, czy raczej: nie wierzę, że powyższa wizja jest jedynym rezultatem Twych działań. Wierzę natomiast, że Twoja następna gra będzie lepsza. A kolejna – jeszcze lepsza od Twojej poprzedniej (i tak dalej). Bądź realistą. Umieść w swym projekcie wszystko co tylko masz. A jeśli okaże się, że nie wszystko poszło po Twojej myśli, wstań, otrzep się z kurzu i zacznij od nowa. Wierz mi na słowo – inspiracja przyjdzie w stosownym czasie.

Peace,
Troy.