

Co jeśli okaże się że moja gra jest beznadziejna?

Czy powinniśmy robić beznadziejne gry?

Oczywiście że tak! Głównie dlatego, że i tak nie mamy zbyt wielkiego wyboru. ‘Że co?!’ – już słyszę te krzyki. Cóż, będę do bólu szczery – bo, a) słodzenie nic Wam nie da, b) sądzę, że powinniście znać oczywistą prawdę – Wasza pierwsza gra będzie beznadziejna. A by być jeszcze bardziej szczerym, dodam że istnieje spora szansa, że Wasza druga i trzecia gra też będą beznadziejne.

Wasze pierwsze podejście na pewno nie wyjdzie Wam tak jak byście sobie tego życzyli. Możecie mi wierzyć na słowo – sam wyciągnąłem ten wniosek z naprawdę bolesnej lekcji powiązanej z mym game designem. Ale z perspektywy czasu, sądzę że nie wymieniałbym tego doświadczenia za nic na świecie. Patrząc na me pierwsze szarże na poletka publikowania gier nie mogę zaprzeczyć jak wiele się dzięki temu nauczyłem. To było naprawdę świetne – te wszystkie spotkania twarzą w twarz z deweloperami wielkich korporacji (no, przynajmniej w branży gier), nauka używania programów do składania dokumentów typu PageMaker, stawianie własnej witryny internetowej, posiadanie własnego stoiska na GenConie, użeranie się z posiadaniem nadmiernych zapasów kopii naszej gry, walka z dystrybutorami i z innymi zdrowo kopniętymi rzeczami.

Po prawdzie, żaden ze stałych członków grupy pracującej nad grą Ember Twilight nie jest dziś zadowolony z tego jak to wszystko się skończyło. Utopiliśmy w tym projekcie sporo pieniędzy. Ale – dziś, pracując nad Cutthroat, Hierarchy czy Standoffem – uprzytomniłem sobie jak bardzo wartościowe doświadczenie wyniosłem z prac nad moją pierwszą grą i jak bardzo pomocne jest ono w przypadku projektowania kolejnych tytułów. A po co Wam o tym mówię? – by zachęcić Was do działania i przestrzec przed paroma błędami, które sam popełniałem.

Zachęta: nie czekajcie do chwili gdy Wasze gry będą ‘doskonałe’. Nie będą. Skończcie je, przetestujcie i następnie opublikujcie. Serio, naprawdę nie warto przez wiele lat trzymać się kurczowo jakiegoś projektu. Przysiądźcie nad nim, skończcie go i opublikujcie. Popatrzcie co się będzie z nim dziać i wyciągnijcie z tego wnioski. Doprawdy nie ma lepszego sposobu na to by publikować gry RPG niż właśnie robienie gier RPG. Pewnie, pewnie parę razy ostro dostaniecie po głowie, nie przejmujcie się tym. Dzięki temu lepiej przygotujecie się do kolejnego starcia. Nie marnujcie szansy na zyskanie nowego doświadczenia tylko dlatego, że sądzicie iż Wasz projekt nie jest ‘wart’ publikacji. Cholera, przecież jest!

Przestroga: nie trwońcie pieniędzy na Wasz pierwszy projekt. Niech spokojnie dojrzewa i żyje swoim rytmem. Sprzedaż Waszej gry przez sklepy on-line typu RPGNow, Drivethru RPG czy Lulu jest świetnym rozwiązaniem na start. Planowanie tego, iż uzyskasz wielki oraz komercyjny sukces dzięki wielkiemu wielo-płaszczyznowemu marketingowi i profesjonalnej strategii dystrybucji jest prostą drogą do bólu serca. Zaczynaj skromnie i pozwól swym grom toczyć się dalej swoim własnym rytmem.

Cofnij się na chwilę by podkreślić, że użyłem słowa ‘grom’. Kiedy tylko skończysz pracę nad swoim pierwszym projektem, zacznij kolejny. Będziesz zaskoczony widząc jak łatwiej będzie szedł Ci proces projektowania oraz jak wiele zdażyłeś się nauczyć dzięki jego poprzednikowi.

Więc – róbmy beznadziejne gry! Publikujmy własne gry bez strachu. I róbmy kolejne.

Peace,
Troy.

