

Czym jest 'Power 19'? – część pierwsza.

W czasie gdy przygotowywałem Cutthroat i Hierarchy [gry Troya – dop. tłumacza], wpadłem na coś ciekawego. Pracowałem wówczas nad własną filozofią projektowania gier (co, warto zaznaczyć, jest czymś innym niż teoria projektowania gier) i, nie zaprzeczam, byłem wtedy pod silnym wpływem Wielkiej Trójki. Niemniej, im bardziej wgłębiałem się w tamte trzy pytania, tym bardziej zdawałem sobie sprawę, że mimo wszystko pomijają one wiele, ważnych z punktu widzenia game designu, spraw. Istnieje bowiem znacznie WIĘCEJ pytań, które dotyczą projektowania gier niż proste: 'o czym jest gra', 'co robią postacie' i 'co robią gracze'. A co, dajmy na to, z Settingiem? Z Systemem Nagród? Wreszcie – co z Kolorem czy Rozwojem Postaci? Powyższych aspektów raczej w TB3 nie uświadczycie.

Postanowiłem więc te 3 pytania rozwinąć. Zebrałem sporo wartościowych porad od takich ludzi jak Ralph Mazza, Mike Holmes (jest on doskonałym źródłem wiedzy dla designerów), Vincent Baker czy Tim Kleinert (znany z gry Mountain Witch). Początkowo rozpisałem 9. tzw. „pytań typu power”, które designerzy powinni zadać sobie zanim usiądą do procesu tworzenia swych gier. Jak się jednak okazało, z każdą dysputą na temat '9-tki', pytań można było zadać jeszcze więcej. '9-tka' stała się więc '16-stką', a następnie '16-stka' stała się '19-stką'. Ostatecznie ta '19-stka' stała się tym, co dziś znamy jako Power19, narzędziem, które używam by usystematyzować własną pracę designera. Z powodzeniem zastosowałem P19 tak do Hierarchy jak i do Standoff! I z pewnością zamierzam korzystać z P19 w przyszłych moich projektach.

Przedstawiam więc Wam pierwszy z dwóch wpisów dotyczących się Power19. To, co tu napiszę, będzie jedynie prostym wstępem do rozważań dotyczących tego czym są i do czego są potrzebne zawarte w P19 pytania. Drugi wpis będzie patrzył na te zagadnienia bardziej szczegółowo. A dla krótkiej powtórki, przypomnijcie sobie Uniwersalne Zaprzeczenie zanim zaczniecie czytać dalej.

- 1) O czym jest Twoja gra?*
- 2) Co robią w niej postacie?*
- 3) Co robią w niej gracze (w tym prowadzący [o ile istnieje])?*
- 4) W jaki sposób fakt istnienia Settingu (lub jego brak) wspiera to 'o czym jest Twoja gra'?
- 5) W jaki sposób proces Kreacji Postaci wspiera to o 'czym jest Twoja gra'? [ew. w jaki sposób kreacja postaci zawarta w Twojej grze wspiera to, o czym ona jest – dop. tłumacza]
- 6) Jakie typy zachowań/style gry nagradza Twoja gra (a jakie – jeśli to konieczne – karze)?
- 7) W jaki sposób w/w typy zachowań/style gry są w Twojej grze nagradzane/karane?
- 8) Jak wygląda rozgrywka w Twojej grze? [ew. w jaki sposób rozdzielono w Twojej grze funkcje jej uczestników, ciężar narracji, odpowiedzialność za przebieg rozgrywki, etc – dop. tłumacza]
- 9) Co robi Twoja gra aby podtrzymywać aktywność graczy, angażować ich w rozgrywkę, sprawiać by czynnie w niej uczestniczyli? (np. co robi Twoja gra by gracze przywiązywali do rozgrywki większą uwagę?)

- 10) Jakie rozwiązania mechaniczne zamierzasz wykorzystać w swojej grze?
- 11) Jak w/w rozwiązania mechaniczne wspierają to ‘o czym jest Twoja gra’?
- 12) Czy postaci graczy w Twojej grze się rozwijają? Jeśli tak – w jaki sposób?
- 13) W jaki sposób fakt rozwoju postaci graczy (lub jego brak) wspiera to ‘o czym jest Twoja gra’?
- 14) Jakie emocje chciałbyś wywołać w uczestnikach gry? [ew. jaki efekt u uczestników rozgrywki byłby wg Ciebie najbardziej pożądany podczas grania w Twą grę – dop. tłumacza]
- 15) Które elementy Twojej gry zostały potraktowane priorytetowo i dopracowane z większą starannością? Dlaczego akurat te?
- 16) Które elementy Twojej gry uważasz za najbardziej interesujące i warte poznania przez potencjalnych odbiorców? Dlaczego akurat te? [ew. które elementy Twojej gry są dla Ciebie najbardziej ekscytujące/interesujące – dop. tłumacza]
- 17) Co oferuje Twoja gra potencjalnym odbiorcom, czego inne gry nie mogą / nie mają / nie chcą im zaoferować?
- 18) W jaki sposób planujesz wydać swoją grę i co chcesz zyskać przez jej publikację?
- 19) Do jakiej grupy odbiorców kierujesz swój produkt?

Mam szczerą nadzieję, że nowi game designerzy którzy odnajdą tą listę pytań zrobią z niej właściwy użytek i potraktują jako pomoc w kreowaniu własnych projektów. Prezentowane wyżej pytania przynajmniej w moim przypadku doprowadziły do znacznego rozwinięcia umiejętności designerskich. Niemniej, warto podkreślić że P19 jest tylko narzędziem – jakich wiele. To konkretne narzędzie pasuje do mego stylu jednakże niekoniecznie musi pasować do metod używanych przez inne osoby. Choć, nie oszukujmy się, projektowanie gier na ślepo i bez uprzedniejszego rozrysowania sobie wielu aspektów gry – najzwyczajniej na świecie prowadzi do niespójności.

Znacznie lepiej ustalić sobie zawczasu jakiś plan – oraz trzymać się go w mniejszym bądź większym stopniu – niż po omacku błądzić we mgle.

Jeśli więc jesteś właśnie w trakcie tworzenia swojej gry, zachęcam Cię do zerknięcia na listę powyższych pytań i do prób przekonania się na ile z nich jesteś w stanie odpowiedzieć. Być może dzięki temu będziesz miał jasny obraz sytuacji, będziesz wiedział co chcesz osiągnąć (i jak zamierzasz to zrobić) oraz nad którymi elementami Twojej gry warto jeszcze popracować.

Ufam, że ten wpis pomoże każdemu z Was.

Peace,
Troy.

PS. ** - podczas projektowania gry te pytania (oraz udzielone na nie odpowiedzi) powinny być przeanalizowane w pierwszej kolejności.