

Co robię gdy się ‘zablokuję?

Hejka,

Wcześniej czy później każdy designer napotyka pewien rodzaj blokady. Jego (lub jej) gra osiąga punkt, w którym wydaje się, że problemy związane z jej projektowaniem nie mają żadnych widocznych rozwiązań – lub też, że same testy rozgrywki w danej grze nie są tym, co chcielibyśmy w niej osiągnąć. Nawet jeśli wcześniej nie natknęliście się na tego typu blokadę – to na pewno kiedyś na nią wlecicie. Więc, co można w takiej sytuacji zrobić? Cóż, zaprezentuję Wam sześć pomysłów, które pomagają mi przekroczyć wszelkie przeciwności game desingu. Miejmy nadzieję, iż niektóre z nich pomogą także i Wam.

Sugestia #1:

Pierwsza rzecz która nachodzi mi na myśl – jest prosta: niech Wasza gra odpocznie sobie przez chwilę od Was (...oraz Wy od niej). Uznajcie, że przez trzy do siedmiu dni, w ogóle nie będziecie się nią zajmować. Po tym okresie czasu, wróćcie do niej ze świeższym umysłem i zobaczcie czy przypadkiem nie wpadliście na pomysł jak rozwiązać dany problem. Czasami może się okazać, że potrzebujecie więcej niż te kilka dni – wtedy do akcji wchodzi tygodnie (jak nie miesiące). A nawet dłużej! To w sumie ok. Praktycznie, to nawet świetna sprawa. Pozostawiając swoją grę w inkubacji nie musisz pracować pod presją czyjegoś arbitrażu i / lub deadlineu. Nie ma żadnych reguł mówiących o tym, że gra powinna zająć designerowi rok góra dwa (lub dłużej) by być skończoną. Jeśli gra wymaga więcej czasu by działać, cóż, po prostu go na nią poświęćcie.

Sugestia #2:

Pomocną rzeczą – przynajmniej podczas mych prac – jest proszenie o pomoc na jakimś forum designerskim. The Forge, RPGnet a nawet Story Games – wszystkie te witryny posiadają fora dedykowane designerom, którzy oferują pomoc projektantom gier (przynajmniej było tak w moim przypadku). Nie polecam jednak zaczynanie dyskusji o Twojej grze w każdym z w/w miejsc w tym samym okresie czasu. Każda z tych stron oferuje diametralnie różny feedback. Lepiej sukcesywnie korzystać z pomocy każdej z nich – z doświadczenia wiem, że naprawdę usprawnia to sam proces projektowania gier (żeby nie wspomnieć o tym, że przez udzieloną ci tam pomoc, będziesz miał lepszy obraz tego czym jest Twoja gra i jak reagują na nią osoby postronne). Poświęć trochę czasu na to by zrozumieć otrzymany z pierwszej strony feedback (oraz sugestie) zanim zawitasz do kolejnej witryny.

Przemyślenia weteranów game desingu są nieocenioną pomocą, przynajmniej moim zdaniem. Poza tym, dla mnie, była to świetna sprawa w przełamywaniu moich własnych designerskich 'blokad'.

Sugestia #3:

Czasami, jeśli się zablokujesz, może to być oznaką tego, iż Twoja gra jest gotowa do beta-testów. Jeśli jednak Twoja gra miała już je za sobą, może to być dowód na to, że gra jest gotowa do testów zewnętrznych (osób niezwiązanych z Twoim projektem). Wszystkie Twoje przemyślenia, gdybania oraz chłodna matematyczna kalkulacja, muszą zbiec się wówczas w tym samym punkcie. Istnieje określony zasób tego co możesz wynieść z własnego doświadczenia game designera. Nie istnieje żaden sensowny substytut beta-testów. Jeśli dotrzesz do tego punktu projektowania swojej gry, jeśli poczujesz że właśnie go przekraczasz, zbierz wszystko co udało Ci się do tej pory osiągnąć i stwórz zdatny do czytania prototyp Twojego projektu. Następnie, przekaz go osobom które zadeklarowały się do beta-testów. Będziesz zdziwiony ile wniosków wyciągniesz z pierwszych sesji beta-testów. Gwarantuję, że otworzy Ci to oczy na wiele spraw jeśli jest to Twój pierwszy projekt gry.

Sugestia #4:

Czasami, nawet gdy przeprowadziłeś już kilka beta-testów swojej gry, ciągle możesz natknąć się na kilka problemów wymagających rozwiązania. Jeśli gra jest już skończona i gotowa do gry, dobrze by było byś przemyślał opublikowanie jej darmowego PDFa gdzieś na sieci. Istnieje kilka dobrych darmowych programów do tworzenia pdf'ów online. Moim ulubionym – choć tylko gdy idzie o tworzenie prostych pdf'ów – jest witryna PDFonline.com. Poza tym, istnieje też sporo witryny typu 1km1kt.net które umieszczają Twoją grę za darmo na ich serwerach. Jeśli posiadasz profil na Myspace, również możesz ją wykorzystać jako składnicę Twych gier. Pamiętaj jednak, jeśli zrobisz to ostatnie, by umieścić odnośniki url do jakiegokolwiek APeKa / forum beta-testingu w tekście zamieszczonego tam PDFa. Chcesz przecież by ten, kto ściągnie tą grę miał możliwość pogadania o niej i podzielenie się spostrzeżeniami z niej na forum publicznym. Przez takie rozwiązanie czerpiesz beneficja z ich własnej gry oraz masz dobry obraz tego jak ona właściwie działa.

Sugestia #5:

Jest możliwe, że nawet po wielkiej ilości beta-testingów oraz publikacji Twojej gry jako darmowego pdfa w sieci – pozostaną jeszcze jakieś mechaniczne szczegóły będące solą w Twoim oku.

Gdy otrzymałeś już kilka beta-testów / feedbacków od ludzi z zewnątrz, być może jesteś już gotowy by wykupić publikację swojej gry na Ashcanie. To zazwyczaj jest ostatnim krokiem by rozwiązać kilka ostatnich problemów związanych z procesem game designu, które posiadała gra przed jej opublikowaniem. Matt Snyder i Paul Czege przodowali jeśli idzie o sprawy publikacji tego typu gier (co ostatecznie doprowadziło ich do utworzenia Ashcanu). Możesz sprawdzić ich witrynę pod tym adresem. Generalnie, Ashcan publikuje gry beta, które dokładnie pokazują co przyświecało ich twórcom podczas projektowania tej konkretnej gry oraz z jakimi problemami się oni podczas tego procesu zmagali. Sprzedaż jest relatywnie tania (kwoty rzędu 5\$-10\$) plus witryna zapewnia pewien rodzaj umowy, że jeśli ktokolwiek kupi, zagra i zaraportuje wnioski na publicznym forum, otrzyma pewne honorarium gdy gra zostanie opublikowana w profesjonalny sposób. Mówiąc wprost, jest to pewien rodzaj rabatu na opublikowaną tak pozycję – choć nie zawsze jest to rabat. Ashcan jest poza tym świetną sprawą by doszlifować te pozostałe 5-10% Twojego projektu zanim zostanie on opublikowany.

Sugestia #6:

Jest jeszcze jedna, finalna sugestia – trochę się zastanawiałem czy powinienem ją tu umieścić. Ale, jeśli wszystkie powyższe sugestie zawiodą w Waszym przypadku – być może powinniście rozważyć porzucenie swojej gry. Jeśli play-testy, publikacje na Ascanie oraz otrzymywana online pomoc z forum designerskich nie wystarczy aby przybliżyć Was do tego co chcieliście osiągnąć w Waszej grze, wtedy, prawdopodobnie, problem pozostanie nierozwiązalny. Być może okaże się, iż Wasze cele nie mogą zostać spełnione przez zastosowanie takich a nie innych rozwiązań w Waszej grze. Czasami tak właśnie się dzieje. To NIE JEST niepowodzenie. To swoiste doświadczenie zaowocuje w przypadku tworzenia kolejnej Waszej gry. Poza tym, doprowadzenie swojej gry do tej finalnej sugestii z pewnością wymagało wielkiego wysiłku, pracy oraz rozwiązywania wielu problemów. Pozyskana w ten sposób wiedza pomoże Wam w każdym projekcie, do którego zabierzecie się w przyszłości. Porzucenie gry gdy wszystkie możliwe opcje zostały wykorzystane nie jest plamą w Waszym designerskim CV. To raczej honorowa odznaka, która pokazuje innym, że wygraliście wojnę i wyszliście z niej bardziej doświadczeni jeśli o game design idzie. To nie porażka, lecz budowanie fundamentów pod przyszłe sukcesy.

Peace,

-Troy.

