

Jak to jest opublikować własną grę RPG?

Hejka,

W końcu otrzymałem gotowy kwartalnik DL. Moja gra, Cutthroat, jest już gotowa i, a przynajmniej taką mam nadzieję, rozgrywana przez tych, którzy ją kupili. To naprawdę świetne uczucie – i dlatego postanowiłem, że poświęcę tej kwestii kilka słów. Pomyślałem, że podzielę się z Wami moimi przemyśleniami.

Przeważnie, na moim blogu zajmuję się sprawami Projektowania. Nie da się jednak ukryć, że Publikowanie gier (w tym konkretnym przypadku zajmuję się oczywiście kwestią ‘klasycznego’ drukowanego podręcznika) też jest częścią tego procesu. I tak, pierwszą rzeczą o jakiej powinniście zawsze pamiętać, jest to, że publikowanie jest ciężkie. Naprawdę ciężkie. Jeśli nie jesteś emocjonalnie i psychicznie przygotowanym na ten cholernie wyczerpując tok, lepiej będzie gdy wgrasz swoje gry jako darmowe pdfy dostępne na jakiejś witrynie – i po prostu zostawisz je tak jak jest. Jeśli nie jesteś gotowy na to co Cię czeka, lepiej poczekać na to aż będziesz gotów.

Podzielę moje spostrzeżenia związane z Publikowaniem gier na dwie części: rzeczy, które musisz wykonać zanim przedłożysz drukarzowi swoją grę – oraz rzeczy, które będziesz musiał zrobić zaraz po tym fakcie.

Zanim oddasz grę drukarzowi (Grafiki, Layout, Edycja)

Grafiki mogą być głównym dobrodziejstwem Twojej gry – lub mogą być czymś, co może dosłownie zabić Twój projekt. Dla projektantów gier którzy nie chcą wydawać na nie fortuny, sugeruję przejrzanie mojego poprzedniego artykułu, zwłaszcza polecam zapoznać się z tym co robi Ed Heil. Naprawdę trudno mi pojąć dlaczego tak wielu ludzi nie korzysta z jego usług.

Niemniej, oto garść moich przemyśleń na kwestię grafik, layoutu oraz edycji:

Przemyślenie #1 – brak grafik w podręczniku zawsze jest lepszym rozwiązaniem od zamieszczenia w nim kiepskich grafik. Gdy dostałem wreszcie do rąk moją wydrukowaną grę Cutthroat, zacząłem się zastanawiać nad tym w jaki sposób użyłem w niej grafik.



Wybrane przeze mnie obrazki wykorzystałem tam w ten sposób aby ładnie współgrały z motywami poszczególnych sekcji podręcznika, jednakże widząc efekt końcowy, doszedłem do wniosku, iż odciągają trochę uwagi czytelnika od samej gry. Oczywiście wyglądają także na tanie oraz dość amatorskie i ‘tanie’ (co prawda jestem samoukiem, ale ciągle amatorem). Jeśli miałbym zacząć się bawić z grafikami tej gry raz jeszcze, przemyślałbym opcję zlecenia wykonania 5-7 przyzwoitych grafik (choćaby od Eda) i użył ich zamiast moich własnych.

Przemyślenie #2 – grafika powinna być używana po to by wzmacniać proponowane przez grę przeżycia. By czytelnik lepiej rozumiał to, o czym traktować będzie sama rozgrywka. Grafiki służą jako linia komunikacyjna pomiędzy Twoimi własnymi przemyśleniami i odbiorcą gry. Wyobraź sobie że ktoś nieobeznany z RPG bierze do ręki podręcznik do D&D 3.5 w którym nie ma żadnych ilustracji. Jak ciężko byłoby dla kogoś takiego wykreować w jego wyobraźni różnice między pół-orkiem a krasnoludem? Grafiki pomagają wykreować pewien obraz tego z czym będą spotykać się gracze Twojej gry podczas grania w nią w trakcie sesji. Powinieneś więc używać grafik by przekazać swoje własne designerskie intencje graczom po to aby w jakiś sposób usprawnić ich rozgrywkę. Jeśli grafiki tego nie robią – to po co w ogóle zawierać je w podręczniku? I, jakkolwiek na to nie patrzeć, grafiki mogą być wszystkim – od karty, obrazków, modeli, które można wykorzystać w aktualnej rozgrywce. Używaj grafik po to by czytelnik doskonale zdawał sobie sprawę z tego o czym jest gra – nie używaj ich tylko jako zapychacza miejsca w podręczniku. Uwierz mi na słowo – to ludzie zauważą.

Przemyślenie #3: Organizacja/skład podręcznika jest bardzo istotna.

Jednym z większych problemów związanych z dowolnym etapem pisania jest sprawa kiepskiej organizacji. Dla RPGÓw powyższe stwierdzenie zawiera w sobie tak uporządkowanie przekazywanych przez Autora gry informacji jak i ich układ w podręczniku. Przez ‘uporządkowanie’ mam na myśli głównie to, które informacje powinieneś umieścić jako pierwsze, drugie, trzecie, i tak dalej. Zwykle przed przystąpieniem do tego punktu sporządzam sobie pewien szkic – co sugeruję także i Wam. Dzięki temu, iż opracujecie Wasz własny szkic, sam proces pisania będzie o wiele łatwiejszy – że nie wspomnę już o tym, iż to właśnie szkic wskaże Wam gdzie mogą pojawić się pewnego rodzaju luki w tekście, niedomówienia, et cetera. Natomiast przez ‘układ’ tekstu w podręczniku rozumiem elementy jego layoutu. Wszystko, od nagłówek rozdziałów, przez nagłówki pod-rozdziałów, numerację stron (i ich ułożenie), et cetera. Czy cały Twój podręcznik jest spójny?

W jaki sposób uwypuklasz w nim rzeczy, które z jakiegoś powodu są ważne? Czy tekst który używasz do prezentowania przykładów różni się jakoś od tekstu użytego na ‘zwykłych’ stronach? Tego typu rzeczy muszą być przemyślane nim udasz się ze swoim projektem do drukarni.

Przemyślenie #4: błędy ortograficzne są. Cutthroat było pełne błędów ortograficznych. Każda gra je ma, ale to akurat jest coś, nad czym wszyscy możemy popracować by tego typu błędów było jak najmniej. Autokorekta jest oczywiście świetnym wynalazkiem, ale nie zawsze (i nie wszędzie) wychwyci wszystkie pomyłki w tekście. Przenigdy nie zakładajcie, że wyłapaliście wszystkie błędy w podręczniku – sparzyłem się przez to założenie wielokrotnie.

Przemyślenie #5: Nie możesz być korektorem swej własnej pracy. Serio. Za każdym razem gdy zabierałem się do czytania własnego tekstu, łapałem się na tym że budziły się we mnie te same emocje i przemyślenia których doświadczałem gdy go pisałem. Kiedy taka sytuacja miała miejsce, dosłownie przegapiałem każdy błąd ukryty gdzieś na danej stronie podręcznika. Naprawdę, nie będziesz w stanie sprawdzić tego co sam napisałeś pod kontem ew. błędów. Daj ostateczny szkic swojej gry komuś do przeczytania, najlepiej komuś kto jest w jakiś nieznacznym sposób związany z samym procesem pisania/edytowania. Nauczyciel lub profesor (jeśli się z kimś blisko przyjaźnisz) – to świetny wybór. Poza tym, sugeruję też aby dać swoją grę do przejrzania komuś obeznanemu w RPGach – choć nie mającego dotąd kontaktu z Twoim projektem. Jeśli taka osoba będzie obeznana w RPG, będzie – mniej więcej – wiedzieć o co ją poprosisz. Jednakże, z pewnością dostrzeże ona też te części Twojego podręcznika, które nie wyjaśniłeś w nim zbyt dobrze. Rekomendacja: miej co najmniej 3 osoby ‘z zewnątrz’ które powinny przeczytać Twoją grę przed tym gdy wyślesz ją do druku (zwróćcie uwagę, iż to tylko rekomendacja – nie wymóg).

Po tym gdy oddasz grę drukarzowi (Kolejne kroki, Promocja, Rezerwy)

Rozmawianie z drukarzami, webmasterami ludźmi z poczty – może być bolesne. Wszystko to wymaga wielkiej koordynacji – zresztą, wymaga też wielu innych rzeczy nim gra trafi do rąk konsumentów. Nie jest prostą sprawą koordynacja wielu spraw naraz, zwłaszcza jeśli obiecałeś swoim potencjalnym konsumentom, iż otrzymają grę do rąk własnych w jakimś określonym terminie. Dwa razy doświadczałem tej bolesnej lekcji – dlatego też sądzę, że dobrze będzie podzielić się z Wami wnioskami które z nich wyciągnąłem.

Przemyślenie #1: Drukarze mają ciężkie życie. Nieważne czy mówimy tutaj o wielkich firmach zajmujących się drukiem czy też o firmach oferujących tylko usługę typu POD – jedno jest pewne: ich głównym źródłem zarobku nie są RPGi. RPGi to tylko część, niewielka część dodajmy, całego rynku druku – i nie możesz obwiniać drukarni, iż prędzej zainteresują się wydrukiem większego zamówienia niż realizacją Twojego. W Ameryce lubimy myśleć, że każdy klient jest ważny – i tak oczywiście jest – ale niektórzy są jednak ważniejsi niż inni [coś znajomego się z tego hasła przebija ;) – dop. tłumacza]. Jeśli zamawiasz 50, 100 czy nawet 200 druków książek – to i tak marny ułamek procenta tego co zamawiają większe firmy a co stanowi podstawę istnienia drukarni. Swoją drogą – małe rzeczy często się gubią. Nie mogę oczywiście obwiniać o to drukarni – co raczej moje słowa skargi kieruję do wielkich firm, które mają tendencję do zasypywania drukarni ‘naprawdę ważnymi sprawami na ostatnią chwilę’. Dlatego też, naprawdę bardzo, bardzo, bardzo (wstawcie tu sobie tyle ‘bardzo’ ile dusza zapagnie) radzę Wam trzymać rękę na pulsie i sprawdzać CO TYDZIEŃ czy Wasze zamówienie zostało już zrealizowane. Każdego tygodnia, przynajmniej moim zdaniem, warto dzwonić i upewnić się iż nie wynikły żadne problemy np. z plikami, z przelewem, adresem dostawy, wysyłką, i tak dalej i tym podobnie. Uwierzcie na słowo – istnieje mnóstwo rzeczy, które ‘mogą pójść źle’ podczas drukowania. Drukarz z setkami zamówień po prostu nie może nad tym wszystkim zapanować. Więc, jeśli TY tego nie zrobisz – nikt tego nie zrobi za Ciebie na czas. Nie bój się dzwonić i upominać się o swoje. Zwłaszcza nie bój się dzwonić do nich tak często jak tylko uznasz za stosowne – obiecuję Ci, że nie pożałujesz tej rady. A na pewno będziesz żałował jeśli pozwolisz tego typu sprawom żyć własnym życiem.

Przemyślenie #2: Żądaj dowodów! To, jak wyglądają rzeczy na ekranie Twego monitora będzie wyglądać zupełnie inaczej podczas umieszczania w ich drukarce. To fakt. Być może uznasz to za dziwne, ale każda drukarnia ma nieco inny system drukowania od konkurencji. Wydruk Cutthroat był czymś zupełnie innym niż się spodziewałem. Prosiłem ich o dowód wydruku. Ale go nie dostałem. Dałem sobie wtedy spokój. I żałuję, że nie byłem bardziej stanowczy. Zawsze proś o dowód tego jak będzie wyglądać Twoja gra. Patrz na to czy jest taka jaka Ci odpowiada. To Twoja ostatnia szansa na to by naprawić ostatnie błędy i sprawić by Twój podręcznik był tak idealny jak to tylko możliwe. Nie zmarnuj jej.

Przemyślenie #4: zamówienia przed-premierowe to kława sprawa. Spośród wielu rzeczy za pomocą których możesz skorzystać by wypromować swoją grę, zamówienia przed-premierowe są jedną z lepszych metod (przynajmniej moim zdaniem).

Pewnie, będziesz musiał chępić się swoją grą (co jest pożądanym zjawiskiem – o ile oczywiście nie dojdziemy do jakiś skrajności) – będziesz też musiał ustalić ‘jak bardzo się chępisz’ (czyt. ilu ludzi jest na tyle zainteresowanych projektem by kupić go przed premierą) – oraz będziesz też musiał pokazać tym ludziom jak bardzo jesteś podekscytowany swoją grą. Zamówienia przed-premierowe kieruj do ludzi, którzy są przekonani że Twoja gra dostarczy im naprawdę dobrej zabawy. Zobaczą wówczas Twój entuzjazm – i sami się nim zarażą. Zaczniij od bloga, postuj na forach, mów o swojej grze w swoim lokalnym FLGS i wydrukuj kilka egzemplarzy które sprzedasz jako zamówienia przed-premierowe.

Przemyślenie #4: wielkie ilości pieniędzy mogą zostać utopione w sprawach transportu oraz handlu. Zbadaj koszt dostarczenia podręczników do Twoich klientów. To naprawdę ważna i istotna sprawa. Organizacja wyścielonych kopert, kalkulacja opłat pocztowych oraz wszystkiego co potrzebujesz by stworzyć jedną paczkę z Twoją grą – może być kosztowne. Sklepy istnieją tak w mieście jak i w internecie – zdecyduj co Ci się będzie bardziej opłacać jeśli idzie o koszt. Porozmawiaj ze swoim lokalnym naczelnikiem poczty by ustalić jakie są najlepsze i najbardziej ekonomiczne metody transportu podręcznika. Sprawdź czy Twój budżet pozwala Ci na tego typu metody dostarczania i zwróć baczniejszą uwagę na szczegóły transportu oraz konieczne dodatkowe opłaty (jeśli są obecne, oczywiście). Wszystko to po to by mieć 110% pewność, że będziesz miał odpowiednią ilość podręczników (oraz że nie zbankrutujesz). Zawsze korzystaj tylko z tych usług, których na obecną chwilę potrzebujesz – i trzymaj się tego planu.

Na tą chwilę, powyższe spostrzeżenia są najlepszą poradą jaką mogę Wam udzielić jeśli idzie o kwestię drukowania Waszych gier. To oczywiście jest znacznie bardziej skomplikowane niż na początku wygląda. Tak jak pisałem – wiele rzeczy może pójść ‘nie tak’. I to właśnie nie kto inny jak Ty będziesz musiał się nimi zajmować. Pomijając jednak negatywny wydźwięk powyższego artykułu, muszę przyznać że publikowanie RPG jest bardzo nagradzającym przeżyciem. Niemniej, jest to też – nie oszukujmy się – harówka, której powinni unikać osoby dla których RPG to tylko hobby. To rzecz dla tych, którzy są w ich tworzenia naprawdę zaangażowani.

Pamiętajcie – ‘naprawdę’ zaangażowani.

Peace,

-Troy.

