

Czy istnieją jeszcze jakieś inne Schematy Designerskie?

Hejka,

No pewnie, że istnieją! Cieszę się, że zapytaliście. Ok, ok, wiem że nie – po prostu chciałem jakoś zgrabnie rozpocząć ten artykuł. Heh heh.

Tak czy inaczej, ten blog miał być w założeniach wsparciem dla praktycznej teorii game designu oraz być źródłem przydatnych w procesie tworzenia gier narzędzi. Ostatnio trochę się od tych założeń oddaliłem, ale mam nadzieję, że szybko wrócimy tutaj do naprawdę ważnych spraw. Idąc właśnie tym tropem, podzielę się z Wami czymś bardzo osobistym. Od czasu gdy napisałem Cutthroat, zacząłem się zastanawiać ile trzeba włożyć elementów w projekt by móc stworzyć kompletną grę. Innymi słowy, jakie elementy muszą zostać w grze zawarte aby móc uznać grę za gotową do beta-testów. Dostrzegłem tą kwestię podczas prac nad Cutthroat – wyraźnie widziałem w tym projekcie kilka rzeczy, których obecność była w grze niezbędna. Kiedy pracowałem nad Hierarchy, również dostrzegłem że automatycznie dodałem do tej gry właśnie te ‘niezbędne rzeczy’, na które wpadłem podczas prac nad Cutthroat. Oczywiście były to głównie sub-systemy takie jak proces kreacji postaci, rozwiązania proponowane przez mechanikę, system nagród, end-game (końcówka gry) i tak dalej. Nic nowego, prawda?

Jednakże postanowiłem wtedy zrobić coś więcej – stworzyłem coś, co miało swoje źródła w moich ostrożnych notatkach na temat mechaniki, którą nieświadomie zawierałem w mych projektach, a co, bazując właśnie na powyższych notatkach, stało się podstawą do mojego Szkicu Designerskiego. Po tym wszystkim, stworzyłem grę Standoff! – zauważyłem jednak, iż poprzedni szkic nie pasuje do tego, co udało mi się w niej zawrzeć, więc zmodyfikowałem go tak aby lepiej prezentował to co chciałem osiągnąć. Następnie stworzyłem grę Holmes and Watson – i, cóż, znów cały ten szkic raz jeszcze został prze-edytowany. Od czasu Cutthroat stworzyłem siedem gier. Za każdym razem nanosiłem na wspomniany wyżej szkic poprawki, korekty, zmiany. I właśnie to dzisiaj Wam na SD prezentuję.

OfD1

OfD2

OfD3

OfD4

OfD5

OfD6

OfD7

OfD8

OfD9

[linki dostępne są na RPG Kepos – dop. Tłumacza]

Jak widzicie, każdy z nich jest po prostu prze-edytowaną kopią mającą swe korzenie w swym ‘poprzedniku’. Cały proces game designu jest czymś, co nigdy się nie kończy. Zapewne będę kontynuował nanoszenie poprawek/modyfikację mojego szkicu – i najprawdopodobniej będę też aktualizował tą notkę poprzez dodawanie do powyższej listy nowych jego ‘edycji’.

Pamiętajcie jednak o jednej rzeczy. To co widzicie powyżej, nie jest jedynym szkicem na jaki możecie trafić oraz jaki możecie wykorzystać w trakcie tworzenia Waszych gier. Powyższe szkice są tylko narzędziami, które osobiście wykorzystuję podczas kreacji swych własnych projektów. Wielu designerów używa innych szkiców (albo nie używa ich w ogóle). Celem tych szkiców – dla mnie – jest pomoc w organizowaniu pracy oraz własnych przemyśleń. Za ich pomocą otrzymuję sygnały informujące mnie kiedy projekt jest gotowy bym mógł zacząć tworzyć szkic gry przeznaczony do rozgrywki. Te sygnały dają mi też do zrozumienia kiedy osiągnąłem niezbędne minimum aby uznać mój projekt za gotową grę.

Poza tym, radzę pamiętać że nawet jeśli miło przyjmiecie powyższe szkice, nie każdy z nich musi być przez Was wykorzystany. Być może uznacie, że szkic #3 odpowiada Wam bardziej niż szkic #5. Albo odkryjecie, że żaden z nich nie jest tym czego szukacie. Albo że to właśnie szkic #7 jest tym czego szukacie. Traktujcie te szkice właśnie jako... szkice – narzędzia jakich wiele. Jeśli za ich pomocą usprawnicie Wasz design – świetnie! Jeśli nie... w sumie też będzie ok. Te szkice są po prostu przygotowane z myślą o tych, którzy ich potrzebują :).

Peace,

-Troy.

PS. Zgłaszajcie mi niedziałające linki. Docenię to :)!