

## **Dlaczego powinienem publikować własne P19?**

Hejka,

Przez pewien czas ludzie z forum Forge oraz Story Games bardzo entuzjastycznie odnosili się do zamieszczania tam uzupełnionych szablonów P19 dotyczących ich własnych gier.

Jednak, z biegiem lat, P19 straciło na znaczeniu i usunęło się w cień. Andy odradzał nowym ludziom umieszczanie na SG swych P19 (...a nowi użytkownicy forum The Forge traktują P19 inaczej niż pisałem o tym narzędziu w poście utworzonym w 2005 roku).

Niemniej, ostatnio Ralph Maza zasugerował abyśmy powrócili do publikowania swoich własnych P19 – i nie mogę się z tym nie zgodzić. Istnieje wiele powodów ‘dlaczego powinniśmy to robić’.

Ja zaprezentuję Wam tylko trzy z nich.

Powód #1: nowi game designerzy mogą się uczyć od starszych weteranów w projektowaniu gier, właśnie przez wyciąganie wniosków z uzupełnionych szablonów P19 tworzonych przez tych ostatnich.

Jeśli wydałeś jakąś swoją grę i właśnie tworzysz kolejną, zamieść swoje P19 na jej temat na forum The Forge albo na GameCraftcie.

Uwierz mi na słowo – istnieje wielu game designerów, którzy wynieśliby sporo ciekawych spostrzeżeń z dyskusji jaka wytworzy się gdy będziesz odpowiadał na sugestie/opinie ludzi zainteresowanych Twoim P19. Pytania dotyczące kreacji postaci, systemu nagród, rozwiązań mechanicznych czy ogólnie ujmując grupy docelowej Twojej gry – są, moim zdaniem, kluczowymi kwestiami game designu, nad którymi każdy nowy projektant gier będzie kiedyś musiał przysiąść i dokładnie przemyśleć. A widząc jakie odpowiedzi udzielają doświadczeni projektanci gier, z pewnością wyciągnie z tych dyskusji cenną naukę.

Taki istny bank pełen wypełnionych szablonów P19 na Forge czy GameCraftcie – byłby świetną ‘biblioteką’ dla każdego nowego designera chcącego czerpać z tego miejsca wiedzę związaną z procesem projektowania gier.



Powód#2: może zdarzyć się i tak, iż, niespodziewanie dla Ciebie samego, poprzez publikację P19 możesz otrzymać feedback dotyczący aspektu... o którym w życiu nie pomyślałbyś iż może być w jakikolwiek sposób istotny.

Osobiście często mam pewne odczucie, iż niektórzy game designerzy wahają się z publikowaniem swoich P19, głównie z powodu tego, iż boją się otrzymać kiepski/zbędny feedback na który albo będą musieli poświęcić stanowczo zbyt dużo swojego czasu (...aby na niego sensownie odpowiedzieć) albo który doprowadzi ich projekt do zbyt drastycznych zmian (...i, w efekcie, do ruiny). Bah, też mi argument! Każdy feedback, nawet ten wprowadzający w błąd lub w jakiś sposób ‘afektywny’, może być przydatny game designerowi w usprawnianiu jego projektu oraz obrony swojego stanowiska. W najgorszym przypadku, feedback bardziej Cię ‘otraska’ (i uodporni na krytykę). Lecz nigdy nie wiesz czy ktoś nie zaoferuje Ci w nim czegoś naprawdę odkrywczego, czegoś co pomoże usprawnić Twoją grę w sposób, który nie zaoferują Ci nawet sesje betatestingu jej dotyczące.

Powód#3: mówiąc o betatestingu, łatwiej jest nakłonić do niego osoby z zewnątrz gdy o swej grze rozmawiasz publicznie.

P19 jest świetnym (i robiącym wiele szumu!) narzędziem. To za jego pomocą czytelnicy będą wiedzieli wszystko o Twojej grze, o jej kluczowych elementach oraz o tym co zamierzasz zrobić z nią w przyszłości. Jeśli więc potrzebujesz ludzi, którzy przetestowaliby Twoją grę (lub chociaż jej wstępną wersję), wówczas publikacja szablonu P19 jest krokiem we właściwą stronę. Spróbuj sam. Zobacz jaką otrzymasz odpowiedź.

Publikowanie Twojego własnego P19 jest tak naprawdę transakcją, w której każda strona wygrywa. Aktywność ludzi na The Forge i GameCraft (tak jak i ruch na samych tych witrynach) – wzrośnie. Ty – otrzymasz przydatny feedback i w jakiś sposób ‘zareklamujesz’ swoją grę, a.k.a. sprawisz by ludzie się nią zainteresowali. Przyszli twórcy gier – będą mieli doświadczenie do informacji do których, wcześniej, doświadczenia nie mieli. Zachęcam Was, jeśli w procesie tworzenia Waszych gier, jesteście już w punkcie w którym spokojnie moglibyście odpowiedzieć na większość pytań z P19 – nie wahajcie się: opublikujcie go!

Peace,

-Troy.