

KOŚCI ZOSTAŁY RZUCONE!

GARŚĆ WSKAZÓWEK O TWORZENIU GIER BEZ PRĄDU



Projekt realizowany
we współpracy z Mikrograntami



Wrocław
miasto spotkań

Partner programu
Mikrograndy:



Partnerzy:



Kości Zostały Rzucone

Mała Książeczka o projektowaniu gier planszowych:
od koncepcji do grywalnego prototypu

Witam w kompendium projektowania gier planszowych w domu! Znajdziesz tutaj kilka słów o tym, dlaczego gry są ważne, a także instrukcje i wskazówki, jak stworzyć własną grę planszową, włącznie z koncepcją, mechanikami i testowaniem prototypu. Odkryj zabawę z projektowaniem gier, nawet jeśli jesteś początkującym!

Zapraszam,

Dawid Giemza

Dlaczego gry są ważne?

Zabawa

Gry planszowe oferują niezwykłą zabawę i możliwość wspaniałego spędzenia czasu z przyjaciółmi i rodziną.

Kreatywność

Projektowanie gier to doskonała okazja do wyrażania swojej kreatywności, rozwoju wyobraźni i uczestnictwa w tworzeniu czegoś niepowtarzalnego.

Umiejętności

Gry planszowe rozwijają wiele umiejętności, od logiki i krytycznego myślenia po zdolność szybkiego podejmowania decyzji.

Pierwsze kroki



Krok 1: Emocje

Emocje, jakie towarzyszą rozgrywce, to jeden z najważniejszych elementów gry planszowej, choć rzadko kiedy się o tym mówi, a jeszcze rzadziej - uczy. Wielu twórców gier zdaje się zapominać o tym, jak ważne jest projektowanie emocji u gracza. Dlatego też, to właśnie tu zaczynamy!

Weź dużą kartkę papieru i wypisz na niej wszelkiego rodzaju emocje, jakie chcesz, by towarzyszyły graczom w trakcie, a nawet i po rozgrywce. Poniżej kilka ważnych aspektów połączonych z emocjami.

1 Zaskoczenie

Jego zadaniem jest zapobieganie przewidywalności rozgrywki.

2 Inercja

To stałe tempo interesujących wydarzeń, które utrzymują zaangażowanie graczy.

3 Strategia/Zabawa

Strategia zachęca graczy do opanowania gry w miarę upływu czasu, ale to zabawa zawsze powinna być kluczowym czynnikiem.

Krok 2: Pomysł na grę

Drugim krokiem w projektowaniu gry planszowej jest generowanie pomysłów. Może to być najbardziej ekscytująca, ale i pozornie najtrudniejsza część procesu.

Poszukiwania pomysłu możesz zacząć od grania w istniejące tytuły. Da ci to pomysły na własne projekty. Dowiesz się, jak projektanci rozwiązywali pewne problemy i radzili sobie z różnymi sytuacjami. A granie w nowsze gry pokaże ci, co jest popularne na obecnym rynku. Możesz także przeprowadzić burzę mózgów z przyjaciółmi lub członkami rodziny, a nawet po prostu zapisać wszystkie pomysły, które przyjdą ci do głowy.

Wreszcie, zadaj sobie te dwa pytania:

1 Jakie gry są fajne wg mnie?

W co chcę zagrać a nie mogę, ponieważ taka gra nie istnieje?

2 Czego mi brakuje wśród gier dostępnych na rynku?

I teraz już wiesz - to dokładnie ta gra, jaką stworzysz!

Krok 3: Temat gry

Wiele osób uważa, że temat to jeden z najważniejszych elementów gry planszowej. Jak widzisz, dla nas to dopiero krok 3. Wbrew pozorom, wybór tematu nie musi być od początku przemyślany i trafiony. Faza prototypowania to czas zmian, zarówno mechanik, jak i samego tematu!

Temat może być abstrakcyjny lub oparty na historii, kulturze lub literaturze. Gra może się dziać na farmie, w opuszczonym domostwie lub w kosmosie. Może być realistyczna, fabularna, przerażająca, sci-fi, czy fantasy.

1 Zrozumiały

Temat powinien być zrozumiały dla Ciebie jako twórcy i dla Twoich graczy, a także dopasowany do wieku.

Jednocześnie taki, jaki budzi w Tobie pasję.

2 Ciekawy

Ciekawe, unikalne tematy przyciągają graczy i motywują do gry.

Jednak najważniejsze, by był on atrakcyjny dla Ciebie - w końcu to Ty chcesz grać w tę grę!

3 Wyjątkowy

Wyjątkowość odnosi się do unikalnych elementów, które wyróżniają Twoją grę.

Tych, których brak sprawił, że teraz tworzysz nową grę!

Krok 4: Pierwszy prototyp

Grunt to dobry pomysł! Podstawa to dokładne planowanie. Trzeba wszystko skrupulatnie przemyśleć, rozważyć i rozpisać, nim zaczniemy pracę. Prawda? Nieprawda! Nawet najlepszym pomysł jest nic nie wartym tak długo, jak pozostaje w Twojej głowie. I nawet bardzo średni pomysł niesie ze sobą doświadczenie i lekcje, kiedy jest realizowany. Dlatego teraz pora na Twój pierwszy prototyp.

1 Karteczki

Sięgnij po kolorowe karteczki typu post-it, albo po kilka kartek z zeszytu. I po długopis.

To będzie bazą Twojego prototypu i na tym zawrzesz całą swoją grę.

2 15 minut

Nastaw stoper.

Dokładnie tyle masz na stworzenie swojej pierwszej gry.

Nie tylko jest to możliwe, ale rezultat może Cię bardzo zaskoczyć!
Czas start...

3 Ogryw

... i czas stop!

Zagraj.

Co udało Ci się stworzyć?
Podstawy wojny? Opowiadankę?
Grę o rośnięciu roślin?

Krok 5: Elementy gry

Poprzednie ćwiczenie miało na celu pokazanie Ci, jak niewiele trzeba, by stworzyć coś, co spełnia definicję gry. Wystarczył moment oraz kilka kartek. To, co stworzyłeś, nie jest zapewne idealne, ale może stanowić już podstawę dla dalszej pracy nad grą. Może, ale nie musi. W każdym momencie możesz zacząć od nowa. W końcu to tylko 15 minut.

Możesz zdecydować, że Twoja gra opierać się będzie wyłącznie na kartach, możesz też pokusić się o inne elementy.

1 Karty

2 Kości

3 Plansza

4 Pionki

5 Tokeny

6 Klepsydra

Trocheę teorii



Czym jest gra?

Istnieje bardzo wiele definicji gier, których nie będę tutaj przytaczał. Zamiast tego, podzielę się z Tobą, Drogi Czytelniku, jakie elementy tworzą grę z mojego punktu widzenia.

1

Celowość

Musimy mieć jasność, co chcemy osiągnąć poprzez grę, zarówno jako twórca, jak i jako gracz

2

Temat

Finalny produkt musi mieć jasny i zrozumiały temat, który osadzi gracza w klimacie gry i pozwoli doświadczyć jej w pełni

3

Mechaniki

Zasady gry, które określają sposób rozgrywki a także interakcji graczy między sobą i z grą.

Projektowanie mechanik gry

Mechanika gry to złożone zębatki, które muszą działać razem, aby gra była dopasowana do gracza.

To zasady lub ludemes, które rządzą i kierują działaniami gracza, a także reakcją gry na nie. Decydują one o tym, jak gracz działa i wchodzi w interakcję z grą i innymi, o tym, jakie decyzje podejmuje i jakich dokonuje akcji. Mechanika gry może być z góry określona przez system lub określona przez samych graczy. Może zmieniać stan gry, opcje dostępne dla graczy, a nawet inne mechaniki. Zrozumienie mechaniki gry jest niezbędne do tworzenia bogatych doświadczeń w grze.

Projektowanie mechaniki gry to kluczowy etap w procesie projektowania gier planszowych. Nie ma jednego poprawnego sposobu projektowania mechaniki, ale ważne jest, aby być ciekawym i eksperymentować!

Projektowanie mechanik gry

Istnieje wiele różnych rodzajów mechaniki gry i mogą się one znacznie różnić w zależności od rodzaju gry.

Niektóre typowe przykłady mechaniki gry obejmują:

1 Ruch

Sposób, w jaki gracze poruszają się po planszy lub powierzchni gry.

2 Zarządzanie zasobami

Decyzje graczy, w jaki sposób zdobywać oraz wykorzystać zasoby, takie jak pieniądze, karty lub żetony.

3 Walka

Sposób, w jaki gracze angażują się w walkę lub konflikt między sobą lub z samą grą.

Projektowanie mechanik gry

Inne często stosowane mechaniki to:

1 Rzucanie kośćmi

Sposób, w jaki gracze używają kości do określania wyników lub rozwiązywania konfliktów.

2 Aukcje

Sposób, w jaki gracze licytują lub kupują przedmioty lub zasoby.

3 Odgrywanie ról

Sposób, w jaki gracze przyjmują role postaci lub awatarów i wchodzą w interakcje ze światem gry.

Istnieją też wariacje wyżej opisanych mechanik, dla przykładu:

Gracze mogą zbierać zasoby samodzielnie, poprzez wyznaczone do tego karty/ pionki lub nabywać je na aukcjach. Mogą także zbierać zestawy zasobów, aby zdobyć punkty lub inne korzyści.

Wracamy do praktyki:
Prototypujemy



Prototyp gry

Gdy masz już pomysł na swoją grę, następnym krokiem jest stworzenie wstępnego prototypu.

Podobnie jak podczas budowania swojego pierwszego prototypu, użyj skrawków kartonu do stworzenia planszy do gry i zamień improwizowane przedmioty w elementy gry. Jeśli gra zawiera karty, narysuj je samodzielnie na papierze lub kartonie.

Prototyp gry planszowej nie musi - a nawet nie powinien - być wymyślny - wystarczy szybka makieta, która pozwoli Ci wypróbować grę i zobaczyć, jak działa.

Nie przejmuj się zbytnio wyglądem prototypu. Na tym etapie liczy się tylko to, czy gra działa tak, jak powinna. Atrakcyjne grafiki stanowiąc będą rozpraszacze.

Tworzenie prototypów gry

Ważna uwaga: Nie tworzymy jednego prototypu a cały szereg prototypów! Powstawanie gry to nic innego jak stworzenie wersji minimum i nadbudowywanie na niej kolejnych rozwiązań, jakie są zgodne z naszymi założeniami. Jak? Metodą prób i błędów!

Proces prototypowania polega na to, żeby się najskuteczniej mylić. Nie twórz więc niepotrzebnych założeń, że coś zadziała lub nie zadziała. Po prostu wprowadź zmianę do gry, zagraj i zobacz, jak się sprawdziła. Da Ci to dużo więcej informacji niż rozważania teoretyczne i zgadywanie.

Bardzo ważne jest także, by zmiany pomiędzy testami był jak najmniejsze. Zmieniaj jeden element naraz. Wprowadzenie większej ilości zmiennych zbytnio wpłynie na rozgrywkę i trudniej będzie ocenić, który z elementów przyniósł efekt zamierzony, a który się nie sprawdził.

Testujemy



Testowanie

Testy prowadzimy przy każdej zmianie w mechanice gry. Oznacza to, że cokolwiek nowego nie zostanie do gry dodane lub cokolwiek nie zostanie z niej usunięte - gramy! Jednak nie tylko wtedy. Im częściej zagramy w naszą grę, tym więcej scenariuszy i wariacji jej doświadczymy. Jest to nieocenione źródło informacji o tym, co działa dobrze, a co wymaga zbalansowania czy doszlifowania.

W początkowych etapach tworzenia gry wystarczy, że testujemy sami, by widzieć, czy zmiana jest pożądana czy okazała się pomyłką.

Natomiast kiedy jesteśmy już dość zadowoleni z kształtu naszej gry i/lub jesteśmy ciekawi opinii innych - pora na playtesty z osobami spoza grona twórców. Jak się za to zabrać?

Playtesty

Uznajesz, że to odpowiedni moment na rozpoczęcie playtestów - przyjmij moje serdeczne gratulacje!

Playtesting to proces testowania gry z grupą osób innych niż jej twórcy w celu sprawdzenia, czy zasady są zrozumiałe, jak gra działa. Jest to też pora na zidentyfikowanie ewentualnych problemów. Możesz zacząć od grania w grę z przyjaciółmi lub członkami rodziny, a następnie przejść do poważniejszych testów z nieznanymi lub grupami projektantów gier.

Podczas playtestów ważne jest obserwowanie interakcji graczy z grą. Rób notatki na temat tego, co działa, a co nie, i proś graczy o opinie. Opinie te mogą być nieocenione w ulepszaniu gry.

Kogo zaprosić na testy

Gracze	Rodzaj testów	Wyniki testu
Przyjaciele i rodzina	Testy jakościowe	Opinia przyjaciół i rodziny pozwala na poprawienie gry.
Gracze z innych domów	Testy jakościowe i ilościowe	Feedback od graczy z innych domów pozwala na doszlifowanie gry.
Profesjoniści	Testy jakościowe i ilościowe	Opinia profesjonalistów dostarcza wartościowych wskazówek i sugestii związanych z poprawieniem rozgrywki.

Ostatnie szlify



Ulepszanie gry

Etap ostatnich szlifów gry to ciągły proces doskonalenia i stwarzania nowych, lepszych wersji gry. Kiedy masz już swoją pierwszą wersję gry, analizuj jej słabe strony i staraj się je poprawić, aby gra była jeszcze bardziej interesująca i przyjemna.

1 Słuchaj feedbacku

Słuchaj swoich graczy i sprawiaj, że oni się cieszą. Bądź jednocześnie wierny swojemu celowi.

2 Bądź szalony

Eksperymentuj z nowymi pomysłami i mechanikami gry.
Nie ograniczaj się!

3 Pamiętaj o równowadze

Zwróć uwagę na to, aby gra była wyważona, niepoliczalna i dopasowana do graczy.

Podsumowanie

Projektowanie i tworzenie własnej gry planszowej to wspaniały sposób na spędzenie czasu z rodziną i przyjaciółmi. Bez względu na to, czy tworzysz swoją pierwszą, czy dziesiątą grę, proces nadal jest eksperymentem i przygodą.

Nie bój się zacząć i rób to, co sprawia Ci przyjemność!

Życzę Ci wszystkiego najlepszego na Twojej drodze tworzenia gier.

Baw się dobrze,

Dawid Giemza [davidgiemza@gmail.com]

O Autorze

Dawid Giemza

Dawid to specjalista od takich dziedzin jak: psychologia, coaching, marketing, a do tego i przede wszystkim projektowanie i prototypowanie gier! Pasją tą zajmuje się od dziecka, kiedy to tworzył już pierwsze gry i zamęczał nimi swojego Dziadka. W życiu próbował (z sukcesem) wielu ścieżek kariery po to tylko, żeby za każdym razem wracać do tworzenia gier. “Jeśli nie możesz kogoś pokonać, przyłącz się do niego!” stało się, w jego wypadku, jedyną słuszną drogą!

Dawid zawodowo wykłada Projektowanie Gier i Prototypowanie na Dolnośląskiej Szkole Wyższej, dlatego możemy spodziewać się rzetelnie przygotowanego, inspirującego i budującego cyklu warsztatów.