



Piotr Milewski

Marta Tymińska

GAMEBOOK

THEORIA

Zeszyt ćwiczeń 1



Piotr Milewski

Marta Tymińska

GAMEBOOK

THEORIA

Zeszyt ćwiczeń 1



Fundusze
Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska



PO²JTRZE 2.0



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Spis Treści

Wstęp	6
Czym są ścieżki?	7
Narzędzia	10
Ścieżka: Solo	15
1S: Gry i zabawy: twórz, przetwarzaj, baw się	16
2S: W gąszczu gatunków - zabawa konwencjami	21
3S: Czy wiemy, na czym gramy? Platformy i ich tajemnice	26
4S: Frajda dla każdego	37
5S: Projekt Anonymous! Jak być, mieć, wiedzieć i stawać się w grach	48
6S: Robi się poważnie. Gry jako systemy formalne	54
7S: Dla każdego coś grywalnego	58
8S: Gry jako system interakcji	63
9S: Punktoza vulgaris - czyli precz z punktami!	68
10S: Gry mają znaczenie	72
11S: Bierzemy los w swoje ręce	76
12S: Archetypy i legendy - o przepisach na opowieść	80
13S: Mniej więcej o kreatywności i snuciu opowieści	88
14S: Lochy i paragrafy, czyli stawiamy wyzwanie liniowej fabule	93
15S: Drogi pamiętniczku... Opowieści z dziennika gracza	100
Ścieżka: Multi	107
1M: Gry i zabawy: twórz, przetwarzaj, baw się	108
2M: W gąszczu gatunków - zabawa konwencjami	114
3M: Czy wiemy, na czym gramy? Platformy i ich tajemnice	119
4M: Frajda dla każdego	128
5M: Projekt Anonymous! Jak być, mieć, wiedzieć i stawać się w grach	140
6M: Robi się poważnie. Gry jako systemy formalne	148
7M: Dla każdego coś grywalnego	154
8M: Gry jako system interakcji	159

Spis Treści

9M: Punktoza vulgaris - czyli precz z punktami!	164
10M: Gry mają znaczenie	168
11M: Bierzemy los w swoje ręce	172
12M: Archetypy i legendy - o przepisach na opowieść	176
13M: Mniej więcej o kreatywności i snuciu opowieści	185
14M: Lochy i paragrafy, czyli stawiamy wyzwanie liniowej fabule	190
15M: Drogi pamiętniczku... Opowieści z dziennika gracza	197
Ścieżka: Kampania	204
1K: Gry i zabawy: twórz, przetwarzaj, baw się	205
2K: W gąszczu gatunków - zabawa konwencjami	210
3K: Czy wiemy, na czym gramy? Platformy i ich tajemnice	215
4K: Frajda dla każdego	227
5K: Projekt Anonymous! Jak być, mieć, wiedzieć i stawać się w grach	239
6K: Robi się poważnie. Gry jako systemy formalne	246
7K: Dla każdego coś grywalnego	252
8K: Gry jako system interakcji	257
9K: Punktoza vulgaris - czyli precz z punktami!	263
10K: Gry mają znaczenie	267
11K: Bierzemy los w swoje ręcei	271
12K: Archetypy i legendy - o przepisach na opowieść	275
13K: Mniej więcej o kreatywności i snuciu opowieści	283
14K: Lochy i paragrafy, czyli stawiamy wyzwanie liniowej fabule	288
15K: Drogi pamiętniczku... Opowieści z dziennika gracza	295

Wstęp

“Nic nie jest szczególnie trudne, jeśli rozłożyć to na etap.”

— Henry Ford

Witaj osobo projektująca gry! Oto pierwszy zbiór ćwiczeń, który dla Ciebie przygotowaliśmy! Dzięki niemu postawisz pierwsze kroki lub rozwiniesz już posiadane umiejętności w projektowaniu gier rozrywkowych. Mam nadzieję, że będzie to dla Ciebie coś nowego, fascynującego i interesującego, że poszerzysz dzięki temu swoje horyzonty i kto wie? Może znajdziesz dla swoich projektów wydawcę, a my będziemy mieli okazję w nie zagrać? Trzymamy kciuki, by taki scenariusz się ziścił.

Zanim jednak przejdziesz do działania, zapoznaj się ze strukturą tej publikacji. Zeszyt podzielony jest na 3 sekcje:

- **Solo**, przeznaczona do pracy samodzielnej;
- **Multi**, dedykowana sesjom kreatywnym (dla jednej lub więcej osób);
- **Kampania**, zawierająca najtrudniejsze wyzwania, których realizacja zajmuje kilka tygodni.

Każda z nich zawiera 15 ćwiczeń o tej samej tematyce, ale nieco innej zawartości. Ćwiczenia dodatkowo są wyposażone w tzw. materiały dodatkowe, które warto sobie wydrukować i mieć pod ręką. Możesz te ćwiczenia robić osobno lub po kolei, możesz, chociaż nie musisz wspomagać się Podręcznikiem 1. Theoria. Na samym początku tego Zeszytu Ćwiczeń masz możliwość zapoznania się ze szczegółowym opisem ścieżek oraz z wyjaśnieniem używanej przez nas terminologii m.in. P.U.R.E Feedback czy standardowe kryteria oceny.

Nie bój się eksperymentować, błędzić czy zaglądać do Podręczników i drugiego Zeszytu Ćwiczeń. Pod koniec każdego ćwiczenia wprowadziliśmy sugestie, do jakiego innego rozdziału z naszej publikacji warto zajrzeć w następnej kolejności.

Dowiedz się więcej, czym są ścieżki i wybierz tę, która jest najbardziej odpowiednia dla Ciebie i zacznij projektować! Niech powstaną dobre, nowe gry! Powodzenia!

Piotr i Marta

Czym są ścieżki?

Ścieżka Solo

Ta ścieżka to zadania, które każdy, kto gra w gry i interesuje się grami, może wykonać samodzielnie lub z przyjaciółmi w domu, w czasie wolnym. Można je dowolnie modyfikować i zmieniać ich warunki brzegowe. Są tak zaprojektowane, by po ich zakończeniu z łatwością można było poważić się na samodzielną realizację podobnych zadań ze ścieżki Multi albo Kampania.

Dla kogo?

Dla wszystkich samouków! Osób uczących się w szkołach podstawowych, nauczycielek, pracowników kultury, każdego, kto lubi gry i chce sprawdzić się w roli projektanta_ki.

Jaki jest poziom trudności?

Niski / Średni.

Ile czasu zajmuje 1 ćwiczenie?

Od 30 do 90 minut, nie licząc czasu potrzebnego na weryfikację jego wyników.

Jak często pracować?

Optymalnie — raz w tygodniu. Minimalnie — 2 razy w miesiącu, aby nie wyjść z wprawy. Można też zdecydować się na samodzielny, intensywny kurs i realizować codziennie 1 zadanie.

Ścieżka Multi

Ta ścieżka zawiera zadania przeznaczone na typowe zajęcia warsztatowe lub ćwiczeniowe w systemie szkolnictwa wyższego. Mogą wymagać wcześniejszego przygotowania materiałów, dlatego ich treść powinna być zapowiadana z przynajmniej tygodniowym wyprzedzeniem. Zajęcia wymagają obecności osoby prowadzącej, posiadającej wiedzę i doświadczenie w projektowaniu gier.

Dla kogo?

Na start — dla osób studiujących na kierunkach i specjalnościach growych oraz biorących udział w kursach, warsztatach lub zajęciach z projektowania gier.

Jaki jest poziom trudności?

Średni.

Ile czasu zajmuje 1 ćwiczenie?

Wszystkie zadania przeznaczone są na zajęcia trwające 90 minut.

Jak często pracować?

Optymalnie — raz w tygodniu. Można też zdecydować się na intensywny kurs i realizować codziennie 1, wybrane zadanie przez 3 do 5 dni.

Ścieżka Kampania

Ta ścieżka jest najbardziej wymagająca. Składają się na nią zadania projektowe przeznaczone dla zespołów liczących od 3 do 5 osób, a sam proces projektowania gry może zająć nawet do 5 tygodni. Jeśli mają być realizowane w ramach zajęć akademickich, w ramach jednego przedmiotu studenci i studentki powinni realizować trzy takie projekty w semestrze.

Dla kogo?

Na start — dla osób studiujących na kierunkach i specjalnościach growych.

Jaki jest poziom trudności?

Wysoki.

Ile czasu zajmuje 1 ćwiczenie?

Od kilku do kilkudziesięciu roboczogodzin na osobę w przeciągu 2 do 5 tygodni.

Jak często pracować?

Optymalnie — trzy w tygodniu. Minimalnie — 2 razy w tygodniu. Przynajmniej w 1 spotkaniu w tygodniu powinien brać udział cały zespół. Zadanie można też realizować samodzielnie. W takim wypadku może potrwać do 12 tygodni.

Narzędzia

Niektóre z lekcji w ścieżkach Multi oraz Kampania korzystają z trzech specyficznych narzędzi. Jest to:

- Turystyka Projektowa;
- P.U.R.E. Feedback;
- Standardowe Kryteria Oceny.

Opis każdego z nich znajdziesz poniżej.

Możesz znaleźć też w treści zdań takie sformułowania jak prototyp ALFA, BETA lub SILVER. Ich wyjaśnienie znajdziesz w rozdziale podręcznika Gamebook: Praxis.

Turystyka projektowa

Turystyka Projektowa to metoda stworzona do zwiększenia efektywności zajęć prowadzonych jako sesje szybkiego prototypowania (czyli takich, które znajdują się w ścieżce Multi tego podręcznika). Zmusza osoby uczestniczące w lekcji do:

- szybkiego stworzenia pierwszego grywalnego prototypu;
- rozmowy o projekcie z osobami testującymi i pozostałymi członkami zespołu.

Jak wygląda ta metoda pracy?

1. Gdy upłynie połowa czasu przeznaczonego na całe zajęcia, wszystkie zespoły przerywają pracę.
2. Każdy zespół wybiera jedną osobę, która otrzymuje tytuł Turysty_ki Designu
3. Pozostałe osoby zostają Gospodarzami.
4. Turyści_ki opuszczają swoje zespoły i odwiedzają inny, losowo wybrany zespół.
5. Gospodarze przedstawiają Turyście swój pomysł na grę. Jeśli Gospodarze mają gotowy jakiś prototyp lub mechanikę, powinni rozegrać szybko

- partię z odwiedzającym_ą ich Turyst(k)ą.
6. Turyści dzielą się z Gospodarzami swoimi opiniami o przedstawionym prototypie. Mogą zadawać pytania i sugerować rozwiązania problemów.
 7. Po upływie 10 minut Turyści wracają do swoich zespołów.
 8. Turyści relacjonują, co widzieli w swojej wizyty i w co grali. Powinni także porównywać inne projekty ze swoimi.
 9. Gospodarze relacjonują, jak przebiegła prezentacja i test prototypu oraz jaki feedback dał im odwiedzający_a ich Turyst(k)ą.
 10. Zespoły wznawiają prace nad swoim prototypem.

Prowadząc zajęcia (zwłaszcza po raz pierwszy), trzeba pilnować, by zespoły nie pomijały punktu 9! Mają do tego naturalną tendencję.

P.U.R.E. Feedback

Dawanie wartościowej (i jednocześnie strawnej dla odbiorcy) informacji zwrotnej to sztuka, której nikt nas nie uczy. Jedną ze skuteczniejszych metod, jakie znam, jest P.U.R.E. (z ang. czysty) Feedback. Metodę tę w dostępnym w serwisie Coursera.org kursie Creativity, Innovation and Transformation, a prezentowała ją dr Jack V. Matson z Penn State University.

Na czym polega ta metoda?

To proste! Każda z osób, dzieląca się informacją zwrotną, powinna ustrukturyzować swoją wypowiedź, dzieląc ją na cztery części:

P - Positive (pozytywne)

W pierwszej kolejności staramy powiedzieć się coś dobrego o projekcie, wskazać jakąś jego zaletę. Starajmy się, aby było to coś konkretnego. Znacznie lepiej brzmi zdanie "podołała mi się modułowa plansza z puzzłowymi zaczepami", niż lakoniczne "plansza była fajna".

U - Unique (unikatowe)

Po pozytywach czas na rzeczy wyjątkowe. W każdym projekcie jest coś oryginalnego: pomysł na mechanikę, nietypową kombinację akcji podejmowanych przez osoby grający albo faunę świata gry. Warto wskazać osobom projektującym rzeczy, które nas szczególnie zainteresowały i przykuły naszą uwagę.

R - Related (rzeczowe)

W poniższym zestawieniu krytyka znajduje się na trzecim miejscu. Dopiero teraz jest czas na to, by wskazać ewentualne mankamenty projektu. Dobrze, aby na tę część wypowiedzi przeznaczyć mniej więcej tyle samo czasu, co na każdą z poprzednich. Warto też pokusić się o zaproponowanie rozwiązań dostrzeżonych problemów.

E - Educational (edukacyjne)

Ostatnia część wypowiedzi ma charakter autorefleksyjny. Czego nauczyłem się, obserwując twój projekt? Jakie wnioski wyciągnęłam? Na jakie rozwiązanie odważę się w swoim następnym projekcie, jakiej mechaniki będę unikać? Czyjś projekt może być świetną lekcją dla mnie.

P.U.R.E. Feedback nie jest intuicyjny. Pierwsze próby ułożenia wypowiedzi w ten sposób będą trudne i frustrujące. Z czasem, mniej więcej po kilku tygodniach, taki schemat wypowiedzi stanie się naturalny i w rezultacie dobrze wpłynie na relacje w zespole.

Standardowe kryteria oceny

Co do zasady, ze względu na różnorodność gier powstających nawet przy identycznych warunkach brzegowych, trudno jest obiektywnie i sprawiedliwie ocenić tego typu projekty.

Nie ma metodologii idealnej, dlatego każda osoba prowadząca zajęcia musi wypracować swój własny model pracy. Moja propozycja jest następująca.

Ścieżka Multi.

Kryteria oceny gier powstających w trakcie sesji szybkiego prototypowania.

- Kompletność.

Ocena BARDZO DOBRA

Nowe zasady są kompletne i tworzą grywalną wersję, gotową do otwartych testów i rozpoczęcia procesu iteracyjnego. Instrukcja jest w pełni zrozumiała, podobnie jak zaproponowane warianty rozgrywki. Do wszystkich elementów gry dobrano monochromatyczne grafiki dostępne dzięki nieodpłatnej licencji otwartej i/lub pochodzące z domeny publicznej.

Ocena DOBRA

Większość zasad jest spisana, w tym wszystkie kluczowe reguły. Gra jest grywalna, gotowa do zamkniętych testów rozpoczęcia procesu iteracyjnego zakładającego konsultacje z autor(k)ami. Instrukcja jest zrozumiała. Do większości elementów gry dobrano monochromatyczne grafiki dostępne dzięki nieodpłatnej licencji otwartej i/lub pochodzące z domeny publicznej.

Ocena ZADOWALAJĄCA

Podstawowe zasady są napisane. Gra jest grywalna. Instrukcja jest kompletna. Do podstawowych elementów gry dobrano monochromatyczne grafiki dostępne dzięki nieodpłatnej licencji otwartej i/lub pochodzące z domeny publicznej.

Ścieżka Kampania.

Kryteria oceny gier powstających jako kilkutygodniowe projekty zespołowe.

- Ogólna grywalność.
- Jakość odpowiednich elementów Tetrady Schella:
 - ▷ Estetyka;
 - ▷ Mechanika;
 - ▷ Narracja;
 - ▷ Technologia.
- Równowaga między elementami.
- Przestrzeń gry znaczącej (z ang. Meaningful Play).

Ocena BARDZO DOBRA

Wszystkie elementy Tetrady są dobrze przemyślane, zaprojektowane i wyważone. Zasady gry są kompletne i łatwe do zrozumienia. Ogólny system interakcji zapewnia wysoki poziom gry znaczącej, w tym stosowanie podczas rozgrywki różnorodnych strategii i taktyk.

Ocena DOBRA

Elementy Tetrady kluczowe dla doświadczenia gracza są dobrze zaprojektowane. Zasady gry są kompletne, tylko kilka z nich wymagałoby dodatkowych wyjaśnień. Ogólny system interakcji ma kilka wad, ale zapewnia akceptowalny poziom gry znaczącej, w tym stosowanie podczas rozgrywki kilku strategii i taktyk.

Ocena ZADOWALAJĄCA

Przynajmniej dwa elementy Tetrady są zaprojektowane w taki sposób, by realizować cel gry. Ogólna idea rozgrywki została przedstawiona w zadowalający i zrozumiały sposób. Zaprezentowane najważniejsze zasady gry. Ogólny system interakcji oferuje przestrzeń do gry znaczącej.



SCIEŃKA

GOLO



Lekcja Nr: 15
Ścieżka: Solo



Gry i zabawy: twórz, przetwarzaj, baw się

Wstęp

Nazywanie rzeczy i tworzenie definicji daje ogromną władzę. Opisując świat, nie tylko go porządkujemy, ale również przypisujemy obiekty do konkretnych grup. Rzeczywistość staje się dzięki temu prostsza i bardziej zrozumiała. Niestety, kryje się w tym niebezpieczeństwo uproszczeń. Wartościowe cechy niektórych obiektów mogą umknąć naszej percepcji, prześlizgującej się na zewnątrz wygodnych i sztywnych ram, w których zostały zamknięte.

Według większości definicji każda gra spełnia warunki pozwalająca na nazwanie jej zabawą, ale nie każda aktywność spełniająca warunki zabawy, posiada elementy konieczne do tego, by zakwalifikować ją do rodziny gier. Co jednak począć z grami, które w zależności od trybu rozgrywki potrafią zmieniać swoją tożsamość?

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Lekcja otwierająca niniejszy zeszyt ćwiczeń ma:

- skłonić Cię do zakwestionowania tego, co nazywamy grą, a co zabawką i czym w ogóle jest zabawa i frajda.

Nauczysz się:

- czym różnią się gry od zabawek i jakie są warunki brzegowe obu pojęć;
- przekraczać granicę pomiędzy grą a zabawą w kontekście projektów.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 1 „Czym są gry?” z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Definicje zabawy:

- Zimmermann i Salen: „Play is free movement within a more rigid structure”, czyli „Zabawa to swobodne poruszanie się w sztywnej strukturze”.
- J. Barnard Gilmore: „Play refers to those activities, which are accompanied by a state of comparative pleasure, exhilaration, power and feeling of self-initiative”, czyli „Zabawa odnosi się do tych czynności, którym towarzyszy poczucie względnej przyjemności, podekscytowania, sprawczości i poczucie posiadania własnej inicjatywy”.

Definicja gry:

- Tracy Fulerton, Chris Swain, Stefen Hoffman: „A game is a closed formal system, that engages players in structured conflict and resolves in unequal outcome”, czyli „Gra to zamknięty system formalny, który wciąga graczy w ustrukturyzowany konflikt o nierównym wyniku”.
- Greg Costikyan: „[a game is] an interactive structure of endogenous meaning that requires players to struggle towards a goal”, czyli „Gra to interaktywna struktura o endogennym (pochodzącym z wewnątrz) znaczeniu, która zmusza graczy do wysiłku na drodze do osiągnięcia celu”.
- Jesse Schell: „A game is a problem solving activity approached with a playful attitude”, czyli „Gra jest aktywnością polegającą na rozwiązywaniu problemów, do którą podejmujemy ze swobodnym nastawieniem”.

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

Przygotuj po kilka różnorodnych gier planszowych i karcianych oraz ulubionych zabawek różnego typu.

Co trzeba zrobić?

Zadanie składa się z dwóch części.

Cześć I

Wybierz elementy z jednej lub więcej gier i zastanów się, jak można by się nimi bawić. Spróbuj zaprojektować zabawę dla dzieci, młodzieży lub dorosłych, w której osoby uczestniczące będą posługiwać się głównie nimi. O ile to możliwe, postaraj się nie dodawać innych komponentów niż neutralne przedmioty upłynniające samą zabawę (np. kartki czy długopisy do zapisywania wyniku).

Cześć II

Wybierz jedną lub kilka zabawek i spróbuj zaprojektować grę, w której będą pełniły funkcję kluczowych komponentów.

Warunki brzegowe

Cześć I

Twoja kreatywność jest niczym nieograniczona.

Cześć II

Kluczową rolę odgrywa tożsamość wybranych przez siebie przedmiotów. Znajdź niepodważalne uzasadnienie dla swoich wyborów. Jeśli w grze używasz pluszowego misia, zastąpienie go modelem samochodu powinno nie mieć sensu. Twoim głównym kryterium powinna być funkcja, a nie forma zabawki.

Możesz swobodnie wykorzystywać mechaniki gier, które znasz.

Efekt pracy

Spisz zasady powstałej zabawy i gry.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

Przetestuj swoje prototypy z grupą docelową (koniecznie ustal, kto nią jest). Najpierw sprawdź, czy same zasady są czytelne i zrozumiałe. Jeśli jest taka potrzeba, zredaguj je, zanim przystąpisz do finalnego testowania.

Podsumowanie

Ważne pytania

Czy gra może być jednocześnie zabawką?

Jak świadomie dodawać do gier tryb "zabawy"?

Czy Minecraft w trybie Adventure i Hardcore to gra, a w trybie Creative to zabawka?

Dowiedz się więcej.

Jeśli ten temat cię zainteresował, przeczytaj:

"Playing and Gaming. Reflections and Classifications K. Walther (2003) " <http://www.gamestudies.org/0301/walther/>

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 1M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 1K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 2S



Lekcja Nr: 25

Ścieżka: Solo



W gąszczu gatunków – zabawa konwencjami

Wstęp

Podział dzieł kultury na gatunki, podgatunki czy konwencje to jeden ze sposobów, w jaki próbujemy poradzenie sobie ze stale rosnącą liczbą dzieł kultury. Gry dopiero od niedawna zaczynają być klasyfikowane według warunków brzegowych dobranych pod nie. Jeszcze całkiem niedawno z trudem (i mało skutecznie) upychano je w typologie odziedziczone po starszym rodzeństwie, jakim są filmy, powieści czy dramaty.

Katalogowanie i nadawanie etykiet wprowadza porządek i ułatwia komunikowanie się z odbiorcami. Bywa jednak ograniczające dla osób tworzących. Dobra pomysły często lądują poza sztywnymi ramami konwencji, jaką przypisano do utworu na początku procesu twórczego. Na szczęście łamanie utartych schematów to potężny oręż, jakim dysponują autorzy. Ta lekcja ma dać Ci odwagę, niezbędną do tego, by go używać.

Na rozwałę przyjdzie czas później.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- nabycie biegłości w prawidłowym posługiwaniu się takimi pojęciami jak gatunek, konwencja, typ gry;
- wykorzystanie powyższych pojęć do komunikacji z odbiorcami;
- wykorzystanie powyższych pojęć jako narzędzi w pracy.

Nauczysz się:

- jak rozróżniać konwencje (gatunki tematyczne) od typów gier (gatunki ludyczne) i gatunków funkcjonalnych;
- jak łamać łamanie schematy gatunkowe;
- jak wykorzystać wiedzę na temat gatunków gier jako narzędzie kreatywne.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 2 „Gatunki, typy, rodziny. Wstęp do systematyki gier” z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Proponowana lista gatunków funkcjonalnych

Gatunek funkcjonalny to bardzo śliski temat, który w gronie osób projektujących gry można stać się tematem wielogodzinnej nocnej dysputy. My proponujemy następujące zestawienie, jednak nie twierdzimy, że jest to lista zamknięta ani tym bardziej ostateczna:

- gry solo;
- gry towarzyskie;
- gry imprezowe;
- gry rodzinne;
- gry przygodne;
- gry wyczynowe (e-sportowe).

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

Przygotuj 10 różnych gier. Mogą być to gry planszowe, karciane lub video. Ważne, aby były to gry, które dobrze znasz. W trakcie wykonywania tego ćwiczenia musisz mieć do nich dostęp.

Co trzeba zrobić?

Spróbuj opisać każdą z wybranych gier, stosując triadę gatunkową. Zdefiniuj:

- konwencję (gatunek tematyczny), np. science fiction;
- typ (gatunek ludyczny), np. symulator;
- gatunek funkcjonalny, np. gra imprezowa.

Warunki brzegowe

- Dla każdej gry znajdź przynajmniej 2 z 3 elementów triady.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinien być:

- precyzyjny opis gatunkowy wybranych gier.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

Sprawdź, jak wybrane przez siebie tytuły są opisywane w serwisach poświęconych grom.

- Jeśli wybrałeś_aś gry planszowe lub karciane, posłuż się opisami na stronie Bard Game Geek <https://boardgamegeek.com/>
- Jeśli wybrałeś_aś gry video, użyj platformy Steam <https://store.steampowered.com/>
- Jeśli wybrałeś_aś grę mobilną, zerknij na stronę sklepu, z którego można ją pobrać.

Sprawdź, w jakim stopniu twoja klasyfikacja jest zbieżna z oficjalną. Przeanalizuj swoje doświadczenia z grą. Czy zgadzasz się z opisem na stronie?

Podsumowanie

Ważne pytania

- Czy każdą grę jesteśmy w stanie opisać w formacie triady gatunkowej? Jeśli nie, to dlaczego?
- Która kategorię jest najtrudniej opisać?
- Czy istnieją popularne słowa-klucze, które pasują do kilku elementów triady? Jakie to hasła?
- W jakim stopniu gatunek, konwencja lub typ rzutuje na doświadczenie?
- Czy opis gry może różnić się w zależności od doświadczenia odbiorcy? Dlaczego tak? Dlaczego nie?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 2M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 2K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 3S



Lekcja Nr: 35

Ścieżka: Solo



Czy wiemy, na czym gramy?

Platformy i ich tajemnice

Wstęp

Co łączy te trzy rzeczy: smartfon z Androidem, podwórko oraz książkę? Wszystkie te rzeczy mogą być... Platformami! Żadne zaskoczenie, zważywszy na tytuł niniejszej lekcji, ale myślimy, że warto pochylić się nieco bardziej nad zagadnieniem #platformy. Ludzie, jak już wiecie, grają wszędzie i potrafią też grać na wszystkim. Jednak to gdzie, czym lub na czym gramy może znacząco wpływać na to, co właściwie robimy: zmieniają się zasady, mechaniki lub komponenty, a czasem nawet narracja. Platforma, na którą się zdecydujemy jako projektanci, może znacząco zmienić finalny projekt, jego budżet i liczbę osób zaangażowanych w jego produkcję.

Dlaczego tak się dzieje? Ponieważ każdy rodzaj growej rzeczywistości ma inne uwarunkowania. Chcesz zaprojektować grę cyfrową dla osób w wieku senioralnym? Warto przejrzeć raporty rynku gier i od razu będziemy wiedzieć, że nasz projekt musi być na platformy mobilne. Chcemy zrobić grę uczącą małe dzieci czytać? Najlepszym medium do tego będzie gra planszowa.

Przypomnijcie sobie Tetradę J. Schella i to jak technologia (szeroko rozumiana) stanowi podstawę tworzenia gier, a elementy, na które wpływa, to kolejno: mechanika, estetyka oraz narracja.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- opanowanie specjalistycznego języka związanego z platformami,
- przetestowanie relacji między platformą (technologią) a projektem gry,
- nabycie podstawowych umiejętności adaptacji gry na różne platformy.

Nauczysz się:

- podstaw projektowania top down w oparciu o platformę;
- przerabianie gier z jednej platformy na drugą;
- jak wykorzystać wiedzę o platformach jako narzędzie projektowe.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 3 „Czym są platformy. Nośniki gier” z Podręcznika Gamebook: Theoria

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- Karta pracy nr 1,
- Karta pracy nr 2,
- Przybory do pisania i kartki.

Czynności

- Wydrukuj lub przepisz zawartość karty pracy będącej załącznikiem do tej lekcji.
- Przygotuj przybory papiernicze.

Co trzeba zrobić?

Przygotuj kartę pracy nr 1. Jak widzisz, jest to częściowo wypełniona tabela. Dotyczy ona gry Ludo (czyli potocznie znanego nam „chińczyka”). Kolejne kolumny to różne platformy. Uzupełnij kolumnę „Gra planszowa (1)” – możesz nas poprawić. Następnie wypełnij kolejne. Zwróć uwagę, jak ta prosta, znana z dzieciństwa gra ulega zmianom, zważywszy na platformę. Ja może wyglądać Ludo VR? Czy są jakieś wersje gry, w których nic się nie zmienia, bez względu na platformę? Jak wypełnisz pierwszą część tabeli (wiersze: „MECHANIKA”, „ESTETYKA”, „NARRACJA”).

Teraz czas na bardziej kreatywne wyzwanie. Samodzielnie wybierz grę reprezentującą dowolną platformę i następnie przerób ją na sześć wybranych platform, a następnie opisz.

Na sam koniec przeanalizuj efekty swojej pracy i zaznacz za pomocą flamastra lub ołówka najciekawszą według Ciebie propozycję powstałą w wyniku zmiany platformy.

Warunki brzegowe

- Staraj się wypełnić wszystkie wiersze i kolumny w Karcie Pracy 1 i w Karcie Pracy 2.
- Wiersze: „Co zostaje po modyfikacjach?” i „Co znika po modyfikacjach?” wypełnij na koniec.
- To zadanie nie ma klucza odpowiedzi. Ważne jest, żeby zidentyfikować elementy gry i ich zależności.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinno być:

- Wypełnione Karty Pracy Nr 1 i Nr 2.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

Odpowiedz na pytania:

- Czy któryś z pomysłów ze zmianą platformy ma sens?
TAK/NIE
- Czy jestem w stanie napisać pitch (por. słowniczek) do wybranej gry?
TAK/NIE
- Czy w przynajmniej jednej grze/kolumnie widać zmianę mechanik na lepsze?
TAK/NIE

- Czy w przynajmniej jednej grze/kolumnie widać zmianę estetyki na lepsze?
TAK/NIE
- Czy w przynajmniej jednej grze/kolumnie widać zmianę narracji na lepsze?
TAK/NIE

Jeżeli odpowiedź na 3 z 5 pytań brzmi „TAK”, to znaczy, że ćwiczenie zostało wykonane prawidłowo.

Podsumowanie

Dowiedz się więcej

O platformach naukowo i badawczo piszą twórcy tak zwanych studiów nad platformami (ang. platform studies), jeżeli chcecie dowiedzieć się więcej, zajrzyjcie na stronę: <https://platformstudies.com/>. Materiały dostępne są w języku angielskim.

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 3M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 3K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 4S



Materiały dodatkowe

KARTA PRACY NR 1 (ćwiczenie próbne)						
Tytuł i rodzaj gry: Ludo („chińczyk”), gra planszowa						
TECHNOLOGIA	Gra planszowa (1)	Gra karciana (2)	Gra miejska (3)	Gra na platformy mobilne (4)	Gra na konsolę przenośną (5)	Gra na VR (6)
MECHANIKI	Rzut kością, Przesuwanie pionków, dopuszczalna liczba graczy: 2-4					
ESTETYKA	4 podstawowe kolory, plansza na planie krzyża, proste kształty, potencjalnie „azjatyckie” motywy					
NARRACJA	Pionki muszą przejść z bazy do bezpiecznego miejsca, po drodze trafiają na przeciwników					
Co zostaje po modyfikacjach?	X					
Co się kompletnie zmienia lub znika?	X					

KARTA PRACY NR 2 (ćwiczenie kreatywne)

Tytuł i rodzaj gry:

TECHNOLOGIA	_____ (1)	_____ (2)	_____ (3)	_____ (4)	_____ (5)	_____ (6)
MECHANIKI						
ESTETYKA						
NARRACJA						
Co zostaje po modyfikacjach?						
Co się kompletnie zmienia lub znika?						

Karta pracy nr 3: Mini GDD

Gra wyjściowa: _____

Zmiana: Przeniesienie na platformę cyfrową (dowolną).

Vision Statement (2-3 zdania)

Tu piszesz, jaki jest cel gry, jakie ma być doświadczenie gracza, o czym jest i platformę.

High concept (4-5 zdań)

Tu piszesz podstawowe mechaniki gry, jak ma wyglądać, dodajesz też detale związane ze światem i bohaterami.

Concept Art (rysunek na formacie A3 lub A4)

Techniką cyfrową lub tradycyjną wykonaj rysunek przykładowego interfejsu (np. menu), kadru z gry itd.

Zadanie grupowe: platformy do wylosowania

Gra planszowa dla dwóch graczy	Gra planszowa typu Eurogra	Larp typu blockbuster	Gra RPG jednoosobowa
Konsola Pegasus	Komputer osobisty	Smartfon z Androidem	Konsola Nintendo Wii
Retro komputer ZX Spectrum	Chamber larp	Karty do grania	Książka paragrafowa
Nintendo Switch	Playstation 5	Przeglądarka internetowa	Zestaw VR

Karta pracy nr 4. BADANIE PLATFORM

Nazwa zespołu:

Skład zespołu:

Wylosowana platforma:

Twoim zadaniem jest dogłębne zbadanie zagadnienia platform. W oparciu o model Bogosta i Monforta opiszcie poszczególne levele. Poziomy od 1 do 4 możecie robić osobno. Poziom 5 trzeba zrobić wspólnie. Zbierzcie niezbędne informacje i wypełnijcie poszczególne ramki. Odpowiadajcie pełnymi zdaniami. Następnie przygotujcie prezentację platformy składającą się z siedmiu slajdów.

POZIOM 1. RECEPCJA/CZYNNOŚCI

Pytanie 1. W jaki sposób ludzie gromadzą się, żeby grać?

Pytanie 2. W jaki sposób ludzie grają?

Pytanie 3. Jak wygląda platforma?

POZIOM 2. INTERFEJS

Pytanie 4. Jakie zmysły angażowane są przez platformę?

Pytanie 5. Wymień możliwości, jakie daje platforma.

Pytanie 6. Z jakich części/elementów składa się platforma?

POZIOM 3. FORMA/FUNKCJA

Pytanie 7. Jakie społeczne funkcje pełni platforma?

Pytanie 8. Co trzeba umieć, żeby korzystać z platformy.

POZIOM 4. KOD

Pytanie 9. Jak komunikujemy się z platformą?

Pytanie 10. Jak platforma komunikuje się z nami?

Pytanie 11. Jakie umiejętności trzeba mieć, żeby tworzyć gry na tę platformę?

POZIOM 5. PLATFORMA

Pytanie 12. W pięciu zdaniach scharakteryzuj platformę uwzględniając jej parametry i elementy składowe, a także niezbędne umiejętności do jej opanowania.

Pytanie 13. Wymień pięć gier, w które za pomocą tej platformy można grać.

Lekcja Nr: 4S
Ścieżka: Solo



Frajda dla każdego

Wstęp

Gry dają nam frajdę... Albo i nie, jeśli są źle zaprojektowane. W tym drugim przypadku łatwo jesteśmy wskazać błędy i elementy designu, które nas drażniły. Znacznie trudniej jest wskazać, co stoi za sukcesem danego projektu. Dlaczego gra nam się podobała? Co w niej było fajnego? Dlaczego mamy ochotę zagrać jeszcze raz?

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Lekcja ma charakter analityczny. Jej celem jest:

- spojrzenie na frajdę płynącą z gry z różnych perspektyw;
- analiza mocnych i słabych stron projektu gry w obszarze doświadczenia gracza;
- identyfikacja komponentów gry odpowiedzialnych za konkretny typ frajdy.

Punktem wyjścia analizy i dokonywanej ewaluacji za każdym razem będzie inna typologia frajdy.

Nauczysz się:

- jak różne spojrzenia na "fun", czyli frajdę płynącą z gry można mieć;
- jak łączyć konkretne elementy designu z zakładanymi rodzajami doświadczenia.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 4 „Co daje radość z gry? Wybrane typologie frajdy” z podręcznika Gamebook: Theoria

W trakcie lekcji zostaną użyte 3 typologie frajdy i zabawy: Nicole Lazarro, Rogera Caillois oraz autorów modelu MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics), którymi są Robin Hunicke, Marc LeBlanc oraz Robert Zubek.

4 typy frajdy wg Nicole Lazarro

- Hard Fun (frustracja i skupienie)
- Easy Fun (ciekawość i zachwyty)
- Serious Fun (podekscytowanie i ulga)
- People fun (uciecha i radość)

4 typy zabawy wg Rogera Caillois

- Agon (rywalizowanie)
- Alea (ryzykowanie)
- Mimicry (udawanie)
- Illinx (oszałamianie)

8 typów frajdy wg modelu MDA

- Sensation (wrażenia zmysłowe)
- Fantasy (fantazjowanie)
- Narrative (śledzenie opowieści)
- Challenge (pokonywanie wyzwań)
- Fellowship (poczucie wspólnoty)
- Discovery (odkrywanie)
- Submission (kompletne doświadczenie)

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

Przygotuj:

- kilka dobrze naostrzonych kredek lub cienkich flamastrów w różnych kolorach (najlepiej po 1 kolorze dla każdej gry);
- puste szablony grafów frajdy.

Czynności

- Przypomnij sobie kilka (przynajmniej 5) dowolnych gier, które lubisz. Dobrze, jeśli każda z nich będzie osadzona na innej platformie. Jeśli masz taką możliwość, zagraj w każdą z nich jeszcze raz. Nie musisz kończyć rozgrywki. Chodzi o to, aby przywołać wrażenia, jakie oferuje dany tytuł.
- Wydrukuj trzy ostatnie strony niniejszej lekcji.

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest stworzyć graf frajdy dla każdej z gier, które wybrałeś_aś.

1. Wybierz pierwszą grę i dopasuj do niej kolor.
2. Wybierz jeden z szablonów frajdy.
3. Przeanalizuj każdy z typów frajdy po kolei. W jakim stopniu odczuwałeś_aś go w trakcie rozgrywki? Na każdej z osi znajduje się pięć punktów:
 - a. zaznacz 5, jeśli dany typ frajdy odczuwałeś_aś w bardzo wysokim stopniu;
 - b. zaznacz 4, jeśli dany typ frajdy odczuwałeś_aś w wysokim stopniu;
 - c. zaznacz 3, jeśli dany typ frajdy odczuwałeś_aś w średnim stopniu;
 - d. zaznacz 2, jeśli dany typ frajdy odczuwałeś_aś w niskim stopniu;
 - e. zaznacz 1, jeśli dany typ frajdy odczuwałeś_aś w bardzo niskim stopniu;
 - f. jeśli dana gra nie oferuje frajdy danego typu, nie zaznaczaj żadnego punktu

4. Połącz punkty ze sobą. Jeśli na którejś z osi nie zaznaczyłeś_aś żadnego punktu, przeciągnij linie sąsiednich punktów do środka grafu.
5. Wybierz kolejną grę, dopasuj do niej inny kolor i powtórz cały proces.
6. Gdy narysujesz grafy dla wszystkich gier na wybranym szablonie, wybierz kolejny szablon i powtórz cały proces.

Efekt pracy

Rezultatem ego ćwiczenia powinny być trzy szablony wypełnione grafami w różnych kolorach. Każdy kolor powinien reprezentować twoją ocenę stopnia, w jakim dany tytuł oferuje frajdę danego typu w obrębie każdej z trzech wymienionych w ćwiczeniu typologii.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

To ćwiczenie nie może pójść ani dobrze, ani źle. Każdy z grafów obrazuje Twoje Osobiste Doświadczenie, które nie podlega wartościowaniu.

Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej, wykonaj to ćwiczenie z kimś, kto też zna te gry. Zobacz, czy ich grafy będą przypominać twoje. Wspólnie omówcie wasze rezultaty.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Która z gier oferuje najbardziej kompleksowe doświadczenie? Jakie elementy gry i designu odpowiadają za taki efekt?
- Która z gier oferuje najbardziej konkretne doświadczenie? Jakie elementy gry i designu odpowiadają za taki efekt?
- Co wynika z porównania grafów tej samej gry wg różnych typologii frajdy?
- Jak łączą się typy frajdy z mechanikami gry?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 4M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 4K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

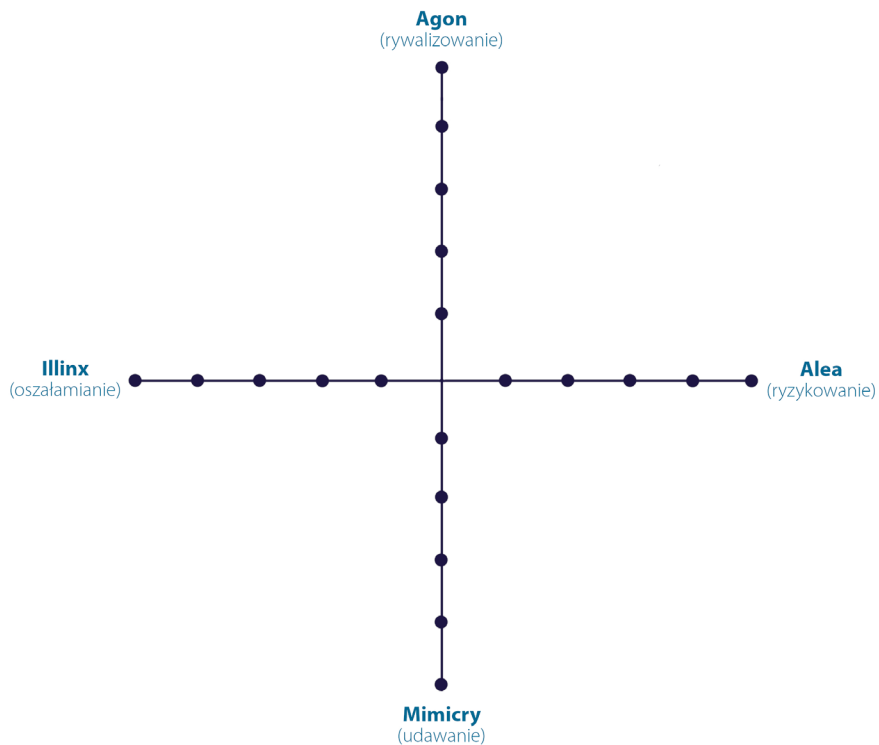
- przejdź do ćwiczenia 5S



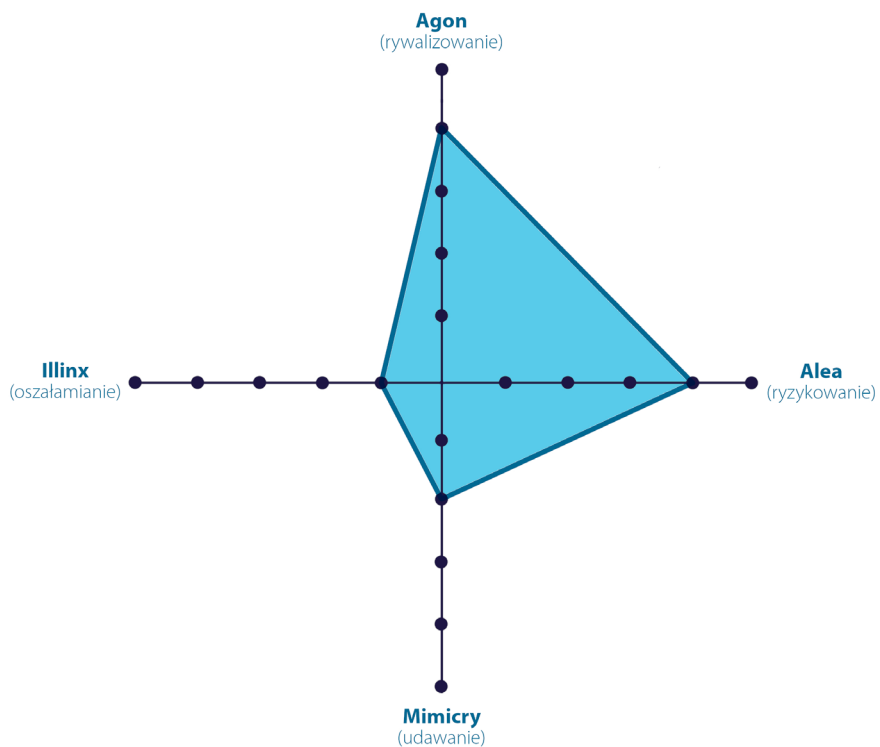
Materiały dodatkowe

Kolejne strony zawierają wspomniane w treści zadania szablony do samodzielnego wypełnienia.

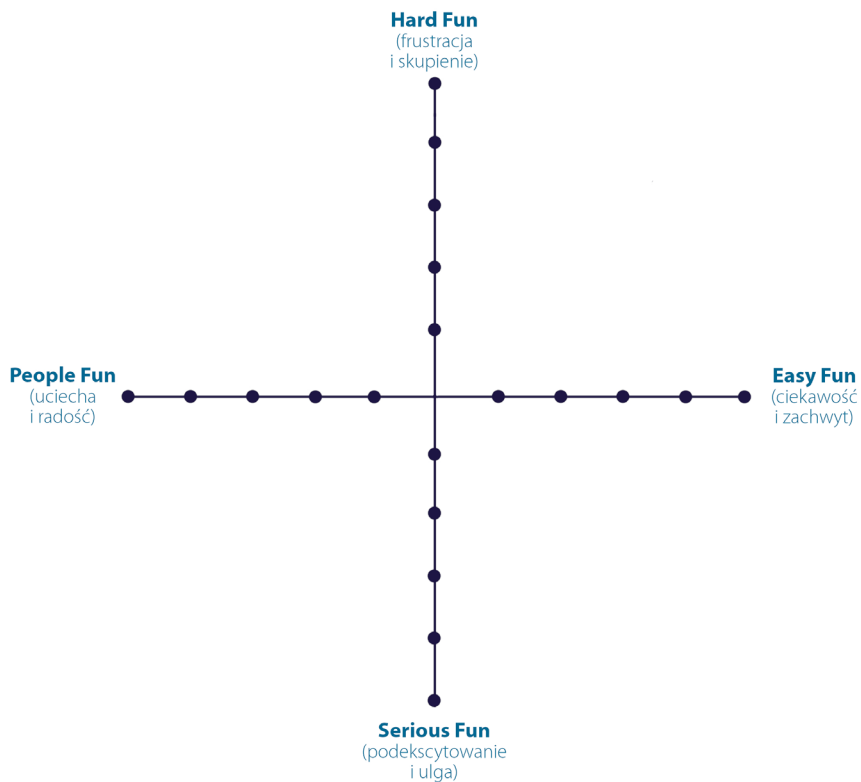
Typy Frajdy wg typologii Rogera Caillois



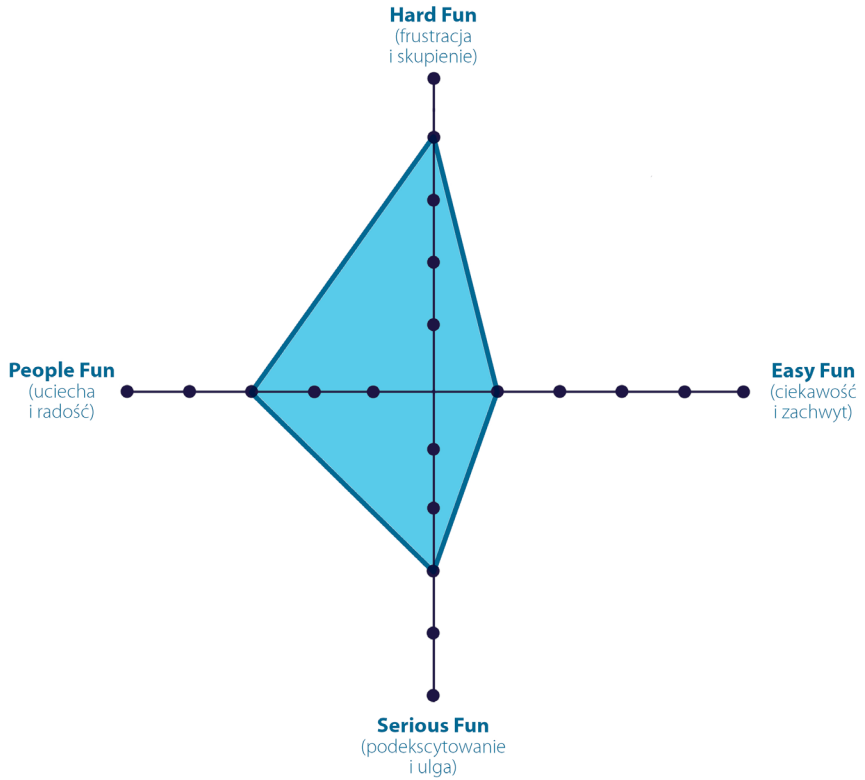
Typy Frajdy - graf przykładowy - Sid Meier Civilization VI (2016)



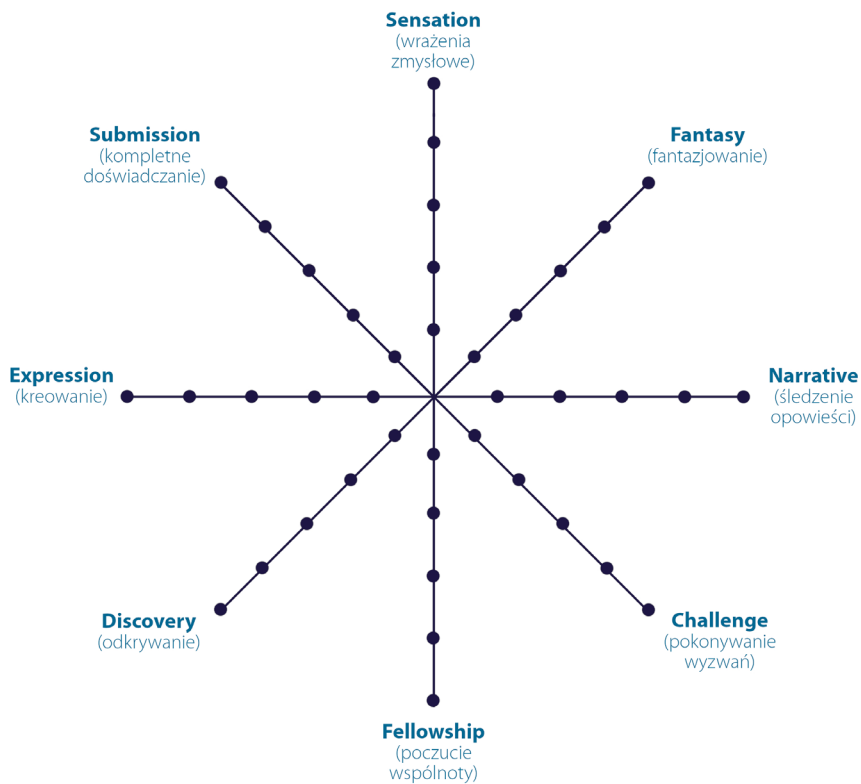
Typy Frajdy wg typologii Nicole Lazaro



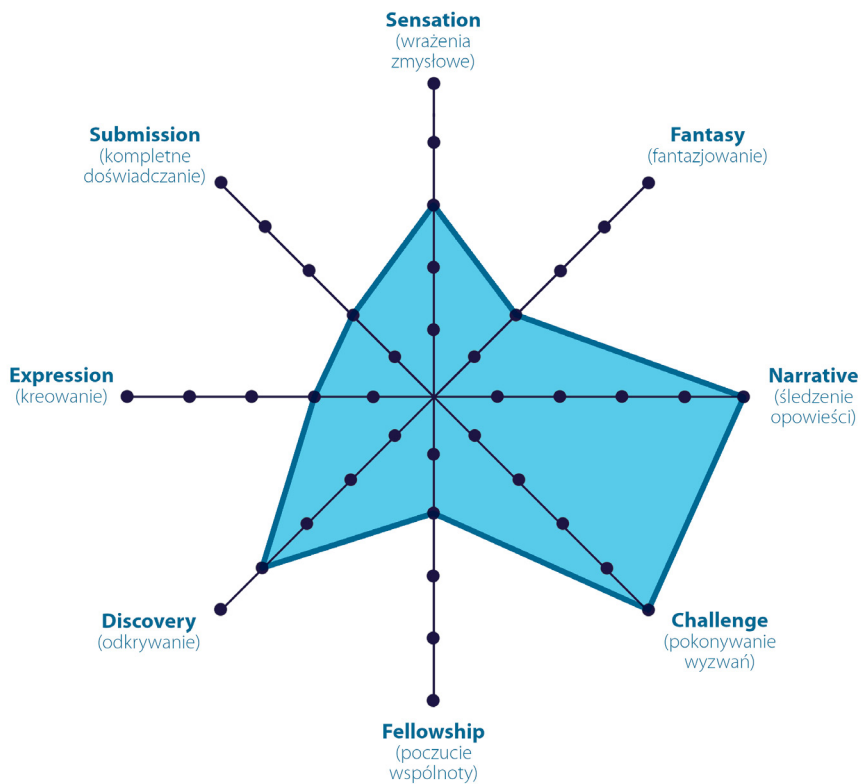
Typy Frajdy - graf przykładowy - Call of Duty Modern Warfare 2 (2022)



Typy Frajdy wg typologii MDA



4a. Typy Frajdy - graf przykładowy - God of War (2018)



Lekcja Nr: 55
Ścieżka: Solo



Projekt Anonymous! Jak być, mieć, wiedzieć i stawiać się w grach

Wstęp

Groznawstwo jest nauka stosunkowo nową. Dlatego niczym w młodym systemie gwiezdnym, teorie, typologie i definicje wciąż krążą w obłoku pyłu, formując się bardzo powoli. Jednym z obszarów, który w przyszłości czeka wiele zmian, są typologie graczy.

Prezentowana w naszym podręczniku synteza badań R. Bartla i teorii D. Keirsey, jaką opublikował B. Stewart, jest niewątpliwie modelem inspirującym i interesującym, ale wymagającym dalszych badań. Ma on jednak niezaprzeczalne zalety: jest czytelny, instynktownie zrozumiały oraz obejmuje szerokie spektrum zachowań obserwowanych podczas grania w gry. Właśnie dzięki temu doskonale nadaje się do stosowania w praktyce projektowania gier.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- nauka projektowania gier z uwzględnieniem różnych potrzeb oraz stylów rozgrywki;
- nabycie biegłości w stosowaniu jednej z dostępnych typologii graczy w praktyce.

Nauczysz się:

- jak tworzyć gry atrakcyjne dla różnych grup odbiorców.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 5 „Kto gra w gry? Typologie graczy” z Podręcznika Gamebook: Theoria.

W tym ćwiczeniu będziesz stosować model Stewarta, czyli hybrydę typologii Bartla i Keirseya:

- Do / Power / Performance;
- Have / Security / Persistence;
- Know / Knowledge / Perception;
- Become / Identity / Persuasion.

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- Przygotuj sobie kilka dobrze naostrzonych kredek lub cienkich flamastrów w różnych kolorach (najlepiej po 1 kolorze dla każdej gry).
- Pusty szablon znajdujący się na ostatniej stronie niniejszej lekcji.

Czynności

- Przypomnij sobie kilka (przynajmniej 5) gier, które lubisz. Zagraj w każdą z nich jeszcze raz. Nie musisz kończyć rozgrywki. Chodzi o to, aby przywołać wrażenia, jakie oferuje dany tytuł.
- Wydrukuj trzy ostatnie strony niniejszej lekcji.

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest stworzyć graf potrzeb graczy dla każdej gier z puli, którą wybrałeś_aś.

1. Wybierz pierwszą grę i dopasuj do niej kolor.
2. Przeanalizuj w jakim stopniu gra:
 - a. realizuje każda z potrzeb (sprawczość/power, bezpieczeństwo/security, wiedzę/knowledge, przybieranie roli/identity);
 - b. umożliwia połączone z nimi działania (działanie/do, posiadanie/have, pozyskiwanie wiedzy/know, stawanie się/become)
 - c. oferuje strategię zwycięstwa dziękiłączonym z nimi domyślnym stylem działania (wydajność/performance, wytrwałość/persistence, spostrzegawczość/perception, perswazja/persuasion).
3. Na każdej z osi znajduje się pięć punktów:
 - a. zaznacz 5, jeśli gra realizuje potrzeby danego typu graczy w bardzo wysokim stopniu;
 - b. zaznacz 4, jeśli gra realizuje potrzeby danego typu graczy w wysokim stopniu;
 - c. zaznacz 3, jeśli gra realizuje potrzeby danego typu graczy w średnim stopniu;
 - d. zaznacz 2, jeśli gra realizuje potrzeby danego typu graczy w niskim stopniu;
 - e. zaznacz 1, jeśli gra realizuje potrzeby danego typu graczy w bardzo niskim stopniu;
 - f. jeśli dana gra nie realizuje potrzeby danego typu graczy, nie zaznaczaj żadnego punktu
4. Połącz punkty ze sobą. Jeśli na którejś z osi nie zaznaczyłeś_aś żadnego punktu, przeciągnij linie sąsiednich punktów do środka grafu.
5. Wybierz kolejną grę, dopasuj do niej inny kolor i powtórz cały proces.

Efekt pracy

Rezultatem tego ćwiczenia powinny być szablon wypełnione grafami w różnych kolorach. Każdy kolor powinien reprezentować twoją ocenę stopnia, w jakim dany tytuł realizuje potrzeby danego typu graczy tej typologii.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

To ćwiczenie nie może pójść ani dobrze, ani źle. Grafów obrazuje Twoje Osobiste Doświadczenie, które nie podlega wartościowaniu.

Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej, wykonaj to ćwiczenie z kimś, kto też zna te gry. Zobacz, czy ich grafy będą przypominać twoje. Wspólnie omówcie wasze rezultaty.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Która z gier oferuje kompleksowe doświadczenie dla najszerszego grona odbiorców? Jakie elementy gry odpowiadają za taki efekt?
- Która z gier oferuje konkretne doświadczenie dla jednego typu odbiorców? Jakie elementy gry odpowiadają za taki efekt?
- Co wynika z porównania grafów wykonanych przez różne osoby dla tej samej gry?

Dowiedz się więcej.

Jeśli ten temat cię zainteresował, przeczytaj:

- “Personality And Play Styles: A Unified Model”, B.Stewart (2011)
<https://www.gamedeveloper.com/design/personality-and-play-styles-a-unified-model#close-modal>

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 5M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 5K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

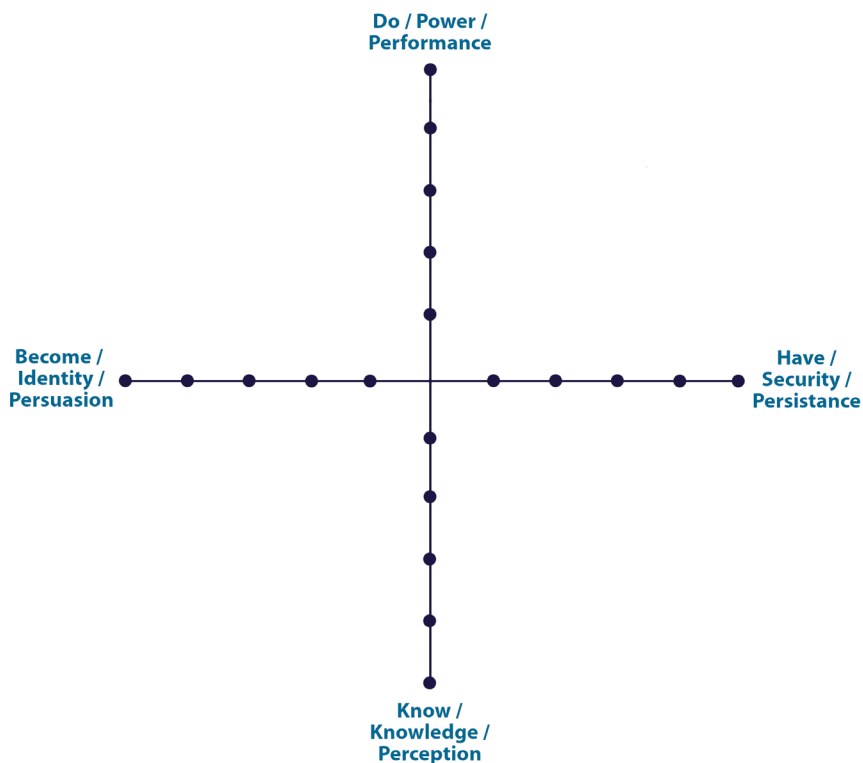
- przejdź do ćwiczenia 6S



Materiały dodatkowe

Na kolejnej stronie znajduje się wspomniany w treści zadania szablon do samodzielnego wypełnienia.

Typologia graczy wg Stewarta na podstawie typologii Bartle'a i Keirseya'a.



Lekcja Nr: 6S
Ścieżka: Solo



Robi się poważnie. Gry jako systemy formalne

Wstęp

Na gry możemy patrzeć przez pryzmat innych nauk, np. psychologii, antropologii, socjologii, kulturoznawstwa, sztuk wizualnych czy matematyki. Spojrzenie, jakie zawdzięczmy ostatniej z wymienionych dziedzin wiedzy, pozwala nam zrozumieć, przeanalizować i tworzyć gry rozumiane jako systemy formalne.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- wprowadzenie do projektowania gier w procesie zwanym powszechnie bottom-up (lub też od mechaniki do estetyki), a w naszym podręczniku Szkielet — Powłoka
- wprowadzenie do projektowania gier metodą iteracyjną.

Nauczysz się:

- analizować gry jako systemy formalne;
- identyfikować części składowe designu gry jako obiekty, atrybuty, stany i relacje;
- świadomie planować proces tworzenia i testowania gry oraz jej kolejnych iteracji.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 8 „Gry jako systemy” z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- Zestaw elementów do gry w szachy.
- 2 talie kart.

Czynności

- Zapoznaj się z regułami gry w szachy i rozegraj kilka partii, jeśli nie były ci wcześniej znane.
- Zapoznaj się z regułami gry w remika (alt. rummy, remi bridge) rozegraj kilka partii, jeśli nie były ci wcześniej znane.

Co trzeba zrobić?

1. Twoim zadaniem jest przeanalizowanie obu gier jako systemów formalnych. Zaczynając od szachów, dla obu gier wykonaj następujące czynności.
2. Wypisz wszystkie Obiekty, jakie występują w grze. Pamiętaj, że nie wszystkie Obiekty posiadają określoną, fizyczną reprezentację. Mogą istnieć jako umowna strefa, w której pojawiają się inne Obiekty.
3. Dla każdego Obiektu zrób listę przypisanych do niego Atrybutów.
4. Dla każdego Atrybutu zrób listę przypisanych do niego Stanów (Stan może być zero-jedynkowy).
5. Zdefiniuj i opisz wszystkie jedno- i dwukierunkowe Relacje łączące Obiekty.

Efekt pracy

Wynikiem twojej pracy powinno być:

- zestawienie Obiektów;
- zestawienie łączących je Relacji;
- typu łączących je Relacji;
- zestawienie Atrybutów opisujących każdy z Obiektów;
- zestawienie Stanów, jakie może przyjąć każdy z Atrybutów.

Powyższe zestawienia wykonaj osobno dla każdej gry.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

Rozwiązanie tego zadania znajdziesz na końcu niniejszego zeszytu ćwiczeń.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Które elementy systemu formalnego są najtrudniejsze do zdefiniowania? Dlaczego?
- Które elementy systemu formalnego najbardziej definiują tożsamość gry? Dlaczego?
- W jakiej kolejności należy dokonywać zmian w projekcie?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 6M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 6K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 7S



Lekcja Nr: 7S
Ścieżka: Solo



Dla każdego coś grywalnego

Wstęp

Koncepcja Meaningful Play powinna być Pierwszą Dyrektywą Projektantów Gier. Nie istnieje żadne inne narzędzie projektowe o podobnej skuteczności w podnoszeniu jakości projektu gry. Każda gra będzie lepsza, jeśli podstrajając jej zasady, poszerzymy przestrzeń gry znaczącej.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- analiza i ewaluacja struktury gry oraz procesu rozgrywki pod kątem gry znaczącej;
- nabycie biegłości w zwiększaniu przestrzeni gry znaczącej w rozgrywce.

Nauczysz się:

- dostrzegać istniejącą w projekcie przestrzeń projektową (z ang. design space), która może wykorzystać do zwiększenia obszaru gry znaczącej w rozgrywce.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 10 „Gra Znacząca, czyli koncepcja Meaningful Play” z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- Talia kart 55 listków.
- Instrukcja do zabawy karcianej wojna.

Czynności

- Przypomnij sobie zasady rozgrywki w tradycyjną zabawę karcianą wojna.

Co trzeba zrobić?

- Przeanalizuj zasady wspomnianej zabawy karcianej.
- Zmień je w taki sposób, aby spełniała definicje gry oraz posiadała wyraźny obszar gry znaczącej.

Warunki brzegowe

- Możesz wprowadzić do gry nowe Obiekty, o ile mają charakter niefizyczny.
- Możesz powiązać z figurami (Walety, Damy, Króle, Asy) do 4 akcji specjalnych.
- Stwórz wyłącznie wariant dla 2 osób.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- spisane nowe zasady gry.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

- Zagraj w starą i nową wersję wojny ze znajomymi.
- Sprawdź, którą z nich ocenią lepiej.
- Postaraj się wydobyć od nich wartościową informację zwrotną do twojego projektu.
- Popraw go według własnych obserwacji rozgrywki oraz ich wskazówek.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Jaki obszar gry (Design, Dynamika, Doświadczenie) najłatwiej uzupełnić o elementy wprowadzające lub rozszerzające obszar gry znaczącej? Dlaczego?
- Jak poszerzać obszar gry znaczącej bez dodawania do gry (traktowanej jako system formalny) nowych Obiektów?
- Co odblokowuje największe obszary przestrzeni projektowej? Obiekty fizyczne, niefizyczne, Atrybuty, Stany czy Relacje? Co ty dodałeś_aś w swoim projekcie?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 7M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 7K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 8S



Materiały dodatkowe

Zasady gry karcianej wojna.

Źródło: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Wojna_\(gra_karciana\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Wojna_(gra_karciana))

Zasady gry są bardzo proste. Przetasowaną talię kart dzieli się na dwie części, rozdaje graczom i kładzie koszulkami do góry. Pierwszy i drugi zawodnik równocześnie wykładają po jednej karcie i porównują ich wartości (względem starszeństwa – kolory nie odgrywają roli). Gracz mający kartę o wyższej wartości odbiera karty i kładzie je pod spodem swojej talii. Jeśli karty mają taką samą siłę (as na asa, król na króla, itp.), rozpętuje się wojna, chyba że gra się w więcej osób i słabsze karty nie walczą np. 9-3-3 gracze z trójkami nie walczą; należy odkryć po jednej karcie, położyć je koszulkami do góry na swoich kartach odkrytych, a następnie wyciągnąć następną kartę, położyć odkryte na zakrytych kartach i wówczas są one porównywane. Karta o wyższej wartości wygrywa, a zwycięzca wojny odbiera wszystkie karty wykorzystane w wojnie. Proces jest powtarzany, jeśli w okresie wojny znowu nie można wyłonić zwycięzcy.

Wygrywa ten, kto pierwszy zabierze wszystkie karty przeciwnikowi. Gra może być bardzo długa, gdyż zebrane karty są przekładane pod spód talii i mogą one później zostać wykorzystane wielokrotnie; partia może trwać nawet ponad kilka godzin, jednak zwykle znudzeni monotonią gracze rezygnują dużo wcześniej. Z tego względu zyskuje popularność głównie u najmłodszych, niezdolnych do zapamiętania reguł bardziej skomplikowanych rozgrywek.

Lekcja Nr: 85

Ścieżka: Solo



Gry jako system interakcji

Wstęp

Interaktywność to obszar designu, w o którym projektanci_ki myślą stanowczo za mało i zbyt rzadko. Skupiamy się zazwyczaj na mechanikach, balansowaniu rozgrywki, by zaraz potem przeskoczyć do powłoki naszego projektu i zająć się wymyślaniem bohaterów, narracji, czy projektowaniu szaty graficznej.

Tymczasem o sukcesie lub porażce naszej gry na rynku najpewniej zadecyduje to, czy gracze będą potrafili nauczyć się w nią grać. Czy gra będzie się z nimi jasno komunikować? Czy będzie dawać czytelne sygnały oraz wartościową informację do ich działań?

Najpiękniejsze ilustracje, najmiłszy uchu soundtrack i najprecyzyjniej zrównoważona, oryginalna mechanika nie pomogą, jeśli nie zadbamy o właściwe zestrojenie systemu interakcji.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- analiza gier pod kątem jakości ich systemu interakcji;
- diagnozowanie najczęściej występujących błędów w obszarze interaktywności.

Nauczysz się:

- jak rozpoznawać 4 podstawowe błędy systemu interakcji w grze;
- jak można naprawiać powyższe błędy.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 11 "Gry jako systemy interaktywne: pętle, łuki, anatomia wyboru i błędy interakcji." z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Szczególną uwagę zwróć na 4 podstawowe błędy interakcji występujące w grach:

- Brak poczucia kierunku rozgrywki: "Nie wiem, co robić dalej".
- Brak reakcji gry na działanie: "Nie wiem, czy to coś dało".
- Poczucie arbitralności: "Nie ma znaczenia, co zrobię".
- Przegrana bez przesłanek: "Nie wiem, co się stało".

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- Papier i materiały piśmiennicze.
- Wydrukowana tabelka znajdująca się na ostatniej stronie niniejszej lekcji.

Czynności

- Przypomnij sobie kilka (przynajmniej 5, ale dobra liczba to 10) gier, których NIE lubisz. Dobrze, żeby były to różne gry: proste i skomplikowane, na różnych platformach (planszówki, karcianki, video, mobilne) i należące do innych gatunków estetycznych.
- Zagraj w każdą z nich jeszcze raz. Nie musisz kończyć rozgrywki. Chodzi o to, aby przywołać wrażenia, jakie oferuje dany tytuł.

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zbadanie każdej z gier pod kątem błędów w ich systemach interakcji. Przeanalizuj każdą z gier i wypełnij tabelę umieszczoną na końcu tej lekcji. Postaraj się dokładnie opisać, jak zmanifestował się dany błąd.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinno być tabela błędów interakcji uzupełniona dla przynajmniej 5 gier.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

Porozmawiaj z kimś, kto również grał w te gry. Czy tej osobie rozgrywka się podobała, czy nie?

- Jeśli się podobała, zapytaj o to, jak radziła sobie z tymi elementami gry, które w twoje ocenie były wadliwe. Czy po tej rozmowie zmienisz, czy utrzymasz swoje zdanie na temat błędów?
- Jeśli również się nie podobała, zapytaj, jakie błędy twój/twoja rozmówca/rozmówczyni widział w designie gry. Czy są to te same rzeczy, które wpływały na twoje doświadczenie, czy coś innego?

Podsumowanie

Ważne pytania

- Jakie błędy interakcji najczęściej występują w grach?
- Czy błędy interakcji zależą od platformy? Czy w grach na jedne platformy częściej obserwuje się inne błędy, niż w grach osadzone na innych platformach?
- Które błędy najłatwiej, a której najtrudniej usunąć? Dlaczego tak jest?
- Które z błędów są najbardziej odpowiedzialne za złe doświadczenie płynące z gry?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 8M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 8K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 9S



Materiały dodatkowe

Tytuł gry	Brak poczucia kierunku rozgrywki: "Nie wiem co robić dalej".	Brak reakcji gry na działanie: "Nie wiem, czy to coś dało".	Poczucie arbitralności: "Nie ma znaczenia, co zrobię".	Porażka bez przesłanek: "Nie wiem, co się stało".

Lekcja Nr: 9S
Ścieżka: Solo



Punktoza vulgaris – czyli precz z punktami!

Wstęp

Punkty są jednym z najlepszych (jeśli nie najlepszym) nośnikami informacji zwrotnej w grach. Są czytelne, dowolnie granulowane, doskonale podatne na konfigurację i dostosowanie do estetyki gry. Ich liczbowa natura pozwala na dowolne manipulowanie nimi z poziomu matematyki.

Prawdopodobnie to z tego powodu (bo przecież chyba nie intelektualnego rozleniwienia twórców_czyń gier?) zdominowały ustalanie warunków w grach planszowych i karcianych.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- poszerzenie twojej świadomości na temat możliwych sposobów rozliczania wyniku gry.

Nauczysz się:

- jakie są inne, niepunktowe warunki zwycięstwa.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 12 "Cel gry" z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- Przygotuj kilka różnorodnych gier planszowych, w których w celu ustalenia zwycięzcy, na koniec gry zlicza się punkty.

Czynności

- Przypomnij sobie zasady tych gier. Możesz zagrać w każdą z nich jeszcze raz. Nie musisz kończyć rozgrywki. Chodzi o to, aby przypomnieć sobie doświadczenie, jakie oferuje dany tytuł.

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zmodyfikowanie gry w taki sposób, aby zwycięstwo nie było ustalane na podstawie liczenia punktów (zastanów się, co innego może być celem gry).

1. Przeanalizuj każdą z wybranych gier i zastanów się, jaki jest ich prawdziwy cel i warunek zwycięstwa.

Przykład: Grę Dixit wygrywa osoba, która zdobędzie największą liczbę punktów. Można jednak przyjąć, że jest to osoba, która najlepiej odgaduje i rozumie skojarzenia osób, biorących udział w rozgrywce. Może tego dowieść w serii testów, do których używa się kart z surrealistycznymi ilustracjami.

2. Zastanów się, czy we wszystkich przypadkach gromadzenie największej liczby punktów jest jedynym, możliwym sposobem ustalenia, kto wygrał.

3. Wybierz jedną z gier.
4. Zmień zasady gry.

Dobrze byłoby, gdybyś całkowicie usunął/ęła punkty z designu gry.

Warunki brzegowe

- Musisz znaleźć alternatywę dla liczenia punktów w finale gry.
- Musisz zachować tożsamość gry i doświadczenie, jakie oferuje.
- Możesz całkowicie usunąć punkty z gry.
- Możesz wprowadzić do gry 1 nowy Obiekt o charakterze fizycznym, maksymalnie 1 Atrybucie i dowolnej liczbie Stanów.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- spisane, nowe zasady gry.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

- Zagraj w starą i nową wersję wybranej gry ze znajomymi.
- Sprawdź, którą z nich ocenią lepiej.
- Postaraj się wydobyć od nich wartościową informację zwrotną do twojego projektu.
- Popraw go według własnych obserwacji rozgrywki oraz ich wskazówek.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Czy każdy warunek zwycięstwa da się wyrazić punktami?
- Czy każdy warunek zwycięstwa da się wyrazić inaczej niż punktami?
- W jakich przypadkach punkty są naprawdę "niezastąpione"?
- Dlaczego klasyczne gry rzadziej używały punktów? W którym momencie nastąpiła zmiana podejścia? Co ją spowodowało?
- Jakie obszary Bezpunktowej Przestrzeni Projektowej są warte eksplorowania?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 9M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 9K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 10S





Gry mają znaczenie

Wstęp

Powszechnie wiadomo, że wśród twórców_czyń gier, zwłaszcza analogowych, najbardziej zniechęconą czynnością jest spisywanie zasad gry w zrozumiały dla odbiorców_czyń sposób. Jak dotąd środowisko nie znalazło metody na uprzyjemnienie tego procesu, stąd często spotykane są instrukcje nieczytelne, nielogiczne czy wręcz zagadkowe.

Czy można ten proces uprzyjemnić? Nie wiadomo. Czy można uczynić znośnym? Na szczęście tak.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- prezentacja zasad tworzenia jednoznacznych, kompletnych i zrozumiałych szkieletów instrukcji gier.

Nauczysz się:

- podstaw pisania instrukcji do gier;
- budować logikę procesu rozgrywki.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 13 „Mechaniki gry” oraz 14 „Zasady gry” z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- Instrukcja [która uważasz za nieczytelną i niezrozumiałą] do gry planszowej [którą zasady opanowałeś_aś i nie mają dla ciebie sekretów].

Przykłady trudnych do zrozumienia instrukcji bardzo dobrych gier planszowych.

- Ghost Stories
https://www.wydawnictworebel.pl/repository/files/instrukcje/GhostStories_instrukcja_www.pdf
- Gwiezdny Kupiec
http://gra.projekt-sekator.pl/gwiezdny_kupiec_zasady.pdf
- Tales of Arabian Nights
https://images.zmangames.com/filer_public/15/e5/15e5145f-3b0d-4a-37-941c-8edac1e60419/zm7031_tales_of_the_arabian_night_rules.pdf

Co trzeba zrobić?

Napisz nową, czytelną i zrozumiałą instrukcję do wybranej gry.

- Stwórz słowniczek niezbędnych pojęć, które określają Obiekty, Atrybuty, Stany lub Relacje występujące w grze.
- Unikaj stosowania synonimów. Instrukcja do gry nie jest gatunkiem literackim. Jeśli używasz słowa “token”, nie zamieniaj go na “żeton”, “znacznik” ani “żółty, drewniany sześcian”.
- Postaraj się przeredagować jak najwięcej zdań w instrukcji tak, by stanowiły logiczną Implikację, czyli miały strukturę:

“Jeżeli [zdarzenie A] to [skutek B]”.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinna być nowa instrukcja do wybranej przez ciebie gry.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

- Zaprosz grupę znajomych, którzy nigdy nie grali w wybraną przez siebie grę.
- Daj im swoją instrukcję oraz samą grę i poproś o rozegranie partii. Nie możesz wziąć w niej udziału ani w żaden sposób im pomagać. Postaraj się w całkowitym milczeniu obserwować ich poczynania. Twoje pytania powinny dotyczyć wyłącznie tego, czego mają ochotę się napić wody.
- Przypomnij sobie swoje pierwsze zetknięcie z grą. Czyja pierwsza rozgrywka była płynniejsza: twoja czy twoich znajomych?

Podsumowanie

Ważne pytania

- Jaką część instrukcji i procedur można przedstawić za pomocą Implikacji?
- Jakie inne struktury logiczne, językowe lub formalne pojawiają się w instrukcjach? Czy mają coś wspólnego z językiem powszechnie używanym w prawodawstwie?
- Jaka powinna być idealna struktura instrukcji do gry?
- Czy istnieją jakieś uniwersalne zasady tworzenia instrukcji? Jeśli tak, czy jesteś w stanie je skodyfikować?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 10M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 10K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 11S



Lekcja Nr: 11S
Ścieżka: Solo



Bierzemy los w swoje ręce

Wstęp

Losowość to jedna z mechanik, na temat której projektanci gier mają jasno sprecyzowane poglądy. Oczywiście, skrajnie różne. Część z nich traktuje jako jeden z podstawowych budulców gry. Inni unikają jej za wszelką cenę. Jak zawsze, dobra praktyka, podobnie jak prawda, leży gdzieś pomiędzy tymi ekstremami. Co do zasady, losowość sprawdza się jako narzędzie decydujące o puli akcji, jakie może podjąć gracz, a nie o ich wyniku.

Warto jednak zadać sobie pytanie, czy każda gra, która posiada element losowy, na pewno go potrzebuje?

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- poszerzenie twojej świadomości na temat mechanik wspierających regrywalności gier.

Nauczysz się:

- jak zwiększać zakres gry znaczącej przez zastępowanie losowości innymi mechanikami.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 15 „Losowość w grach” z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- Plansza i elementy do gry Węże i drabiny.
- Dowolne materiały piśmiennicze lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Czynności

- Przypomnij sobie zasady tej gry. Możesz zagrać w nią jeszcze raz. Nie musisz kończyć rozgrywki. Chodzi o to, aby przypomnieć sobie doświadczenie, jakie oferuje ten tytuł.

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zmodyfikowanie gry w taki sposób, aby pozbawić ją elementu losowego.

Warunki brzegowe

- Ruch gracza nie może być determinowany przez rzut kostką ani inny element losowy.
- Musisz zachować tożsamość gry i doświadczenie, jakie oferuje.
- Możesz wprowadzić do 3 nowych Obiektów o charakterze fizycznym, każdy o maksymalnie 1 Atrybucie i dowolnej liczbie Stanów.

Efekt pracy

Wynikiem twojej pracy powinny być:

- spisane, nowe zasady do gry Węże i drabiny.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

- Zagraj w starą i nową wersję wybranej gry ze znajomymi.
- Sprawdź, którą z nich ocenią lepiej.
- Postaraj się wydobyć od nich wartościową informację zwrotną do twojego projektu.
- Popraw go według własnych obserwacji rozgrywki oraz ich wskazówek.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Co, oprócz losowości, zapewnia regrywalność?
- Jak balansować elementy zastępujące klasyczne komponenty losowe?
- Jak zmieniła się rozgrywka bez komponentu losowego? Jaki typ frajdy oferuje?
- Jak rozgrywkę odbierają gracze różnych typów? Czy po zmianach gra jest bardziej, czy też mniej atrakcyjna dla graczy należących do poszczególnych typów?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 11M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 11K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 12S



Lekcja Nr: 12S

Ścieżka: Solo



Archetypy i legendy - o przepisach na opowieść

Wstęp

Wiele gier, w które gramy obiecuje nam, że zostaniemy bohaterami, że wcielimy się postać i ocalimy świat! Wiele gier oferuje nam przeżycia, wrażenia i odgrywanie czegoś. W gruncie rzeczy większość (jeśli nie wszystkie, chociaż to kontrowersyjna teza) gier oferuje nam właśnie przeżycie własnej, nowej, fantastycznej historii. Połączenie snucia opowieści (ang. storytelling) i mechanik growych bywa bardzo trudne, jednak nie jest niemożliwe. Spróbujemy pokazać Ci, jak to można zrobić w bardziej i mniej standardowy sposób.

Będziemy pracować na trzech narzędziach do snucia opowieści, aby na tej kanwie stworzyć ciekawe gry.

Narzędzia te to:

- podróż „bohatera”,
- archetypy postaci,
- łuki fabularne.

Wszystkie one umieszczone są w materiałach dodatkowych, z którymi warto zapoznać się przed przystąpieniem do zadań.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem tej lekcji jest:

- wprowadzenie zagadnień archetypów i łuków powieściowych,
- wskazanie technik, które pozwalają na transformacji rozgrywki w fascynującą opowieść.

Nauczysz się:

- tworzyć spójne i elastyczne historie,
- dostosowywać historie do gier.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 17 „Storytelling i elementy narracyjne w grach” z Podręcznika Gamebook: Theoria, a także przeczytaj samodzielnie lub wspólnie z grupą wszystkie materiały dodatkowe.

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Zapoznaj się z materiałami dodatkowymi i rozdziałem o storytellingu z Podręcznika 1. Z racji tego, że następne zdania mają charakter niezwykle kreatywny, zadбай o cichą i spokojną atmosferę wokół siebie. Puść sobie ulubioną i klimatyczną muzykę i zakasaj rękawy.

Materiały

- wydrukowane Materiały dodatkowe (1-3),
- kość k6,
- kość k12,
- notatnik i przybory do pisania,
- folder na komputerze z plikiem tekstowym i inspiracjami graficznymi (można też skorzystać z Pinteresta lub Tumblr).

Czynności

- Zastanów się, jakie gry najbardziej lubisz?

- Przywołaj, jaka estetyka czy atmosfera Ci najbardziej odpowiada?
- Przemysł, jakie historie do Ciebie najbardziej przemawiają?

Co trzeba zrobić?

Twoje zadanie będzie polegało na stworzeniu dowolnej historii do gry na wybraną przez Ciebie platformę z użyciem ulubionego przez Ciebie klimatu. Co nie jest wybierane przez Ciebie, to jakimi archetypami będziesz się posługiwać (z jakiego punktu będzie wychodziła Twoja postać i do jakiego docierała), jakie będzie zakończenie jej historii oraz jakie wydarzenia ją spotkają.

Weź kość k6 i rzuć 3 razy kością: z jakiego archetypu bohater_ka zaczyna, jaki archetyp reprezentuje w środku historii, a jaki na końcu. Archetypy mogą się powtarzać, gdyż mogą być cykliczne.

Przerzucać możesz tylko w dwóch przypadkach:

- jeśli w punkcie 2 i 3 masz „Niewiniątko”,
- jeśli wszystkie trzy punkty są takie same.

Następnie wylosuj 2 zdarzenia z łuków fabularnych oraz jedno zakończenie. Te zakończenia mają charakter poglądowy i mają na celu rozkręcenie Twojej wyobraźni. Jeśli chcesz historię w klimacie cyberpunku, to zastąp „króla” przykładowo „szefem korporacji”, a „zaczarowaną krainę” – wirtualną rzeczywistością. Ważne, żeby struktura pozostała ta sama. Tutaj też przerzucić kością możesz tylko, jeśli chcesz wprowadzić element losowości.

Następnie napisz charakterystykę swojej postaci oraz rozpisz tę historię do gry w 12 punktach. Przy okazji możesz, ale nie musisz się opierać o strukturę podróży „bohatera” (Materiał dodatkowy 1). Pamiętaj, że Twoja postać musi być spójna z archetypami i ulegać przemianie (wraz z priorytetami, lękami itd.)

Warunki brzegowe

Musisz mieć spójną historię, która Ci się podoba. Zapisana raz może być wielokrotnie zmodyfikowana na Twoje potrzeby, jednak punktem wyjścia mogą być wylosowane karty. Ważne, żeby mieć sprecyzowany zarys gry, platformę, bohatera i historię.

Efekt pracy

Projekt scenariusza do gry, krótką charakterystykę rozwoju postaci, folder z inspiracjami wizualnymi/moodboard.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

Odhacz, jakie elementy zadania masz wykonane:

- historia ma 12 punktów,
- historia opowiada o postaci/bohaterze_rce,
- charakter postaci zmienia się zgodnie z archetypami,
- mam folder inspiracji wizualnych,
- mam 1-2 strony opisu fabuły,
- mam napisaną charakterystykę postaci,
- mam stworzony portret postaci.

Dobrze wykonane zadanie będzie miało odhaczone wszystkie punkty z checklisty.

Informacje dodatkowe

Tę zabawę można powtarzać z użyciem dodatkowych narzędzi takich jak kości opowieści (analogowe lub online) czy gier planszowych. Zachęcamy też do zapoznania się z tekstami Voglera i Pearson, to też pozwoli na poszerzenie perspektywy. Opisane są w Podręczniku 1.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Jak konstruowało się Wam historię?
- Czy łatwiej dostosowywać grę do historii, czy odwrotnie?
- Czy podobały Wam się Wasze historie?
- Czy planujecie korzystać z takich narzędzi jak karty, czy kości opowieści?

Dowiedz się więcej.

Hendrykowski, M. (2017). Scenariusz filmowy: Teoria i praktyka (Wydanie pierwsze). Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.

Pearson, C. S. (1990). The hero within: Six archetypes we live by (Expanded ed). Harper & Row.

Vogler, C. (2020). Podróż autora: Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy (K. Kosińska, Tłum.; Wydanie V). Wydawnictwo Wojciech Marzec.

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 12M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 12K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 13S



Materiały dodatkowe

1. Podróż „bohatera” według Voglera



Podróż bohatera według amerykańskiego scenarzysty Christophera Voglera jest naznaczona licznymi trudnościami. Wiele opowieści można przyłożyć do tego schematu i on nadal niekoniecznie się nudzi. Do tych haseł można sobie dopisać stosowne interpretacje np. Jaskinia Morku to najtrudniejszy i najciemniejszy punkt dla bohaterów_ek, następnie dochodzi do wyjścia z tej jaskini – Ostateczna Próba może być walką, egzaminem czy śledztwem. Warto z takich schematów korzystać szczególnie na początku i też po to, żeby zaskakiwać i wyłamywać się z tych schematów.

Oprac. własne. Źródło: Vogler, C. (2020). Podróż autora: Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy (K. Kosińska, Tłum.; Wydanie V). Wydawnictwo Wojciech Marzec.

2. Sześć Archetypów Carol S. Pearson

I. Niewiniątko (The Innocent)

Postać zupełnie niewinna, nie potrzebuje zmian, boi się stracić to, co ma, występuje na początku drogi.

II. Sierota (The Orphan)

Istota, której brakuje poczucia bezpieczeństwa, obawia się wielu rzeczy, boi się przede wszystkim bycia opuszczoną i pozostawioną w nieprzyjaznym świecie. Cechuje ją potencjał do pozyskania ogromnej nadziei.

III. Męczennik (The Martyr)

Jest to osoba nakierowana na poświęcenie wobec innych i świata, nie myśli o sobie, nie dąży do niczego egoistycznego. Jednocześnie to ogranicza Męczenników, dlatego muszą nauczyć się budować granice i przestać kryć się za samoposwieceniem.

IV. Wędrowiec (The Wanderer)

Kompletne przeciwieństwo Męczennika, Wędrowiec to osoba nastawiona na indywidualizm, poszukująca samej siebie, najbardziej na świecie nie chce zniknąć w tłumie, chce być wyjątkowa.

V. Wojownik (The Warrior)

Chociaż Wojownicy najbardziej obawiają się słabości i strachu samego w sobie, to żeby uzyskać prawdziwą odwagę muszą uświadomić sobie swoje słabości. Cechuje ich siła lub dążenie do niej.

VI. Czarodziej (The Magician)

Kiedy stajemy się Czarodziejem, czujemy pełnię, połączenie ze światem, z innymi i ze sobą. Czarodziej unika póź i sztuczności, a największą cnotę może odnaleźć w radości i zaufaniu do siebie samego.

6 archetypów	Niewiniątko	Sierota	Męczennik	Wędrowiec	Wojownik	Czarodziej
CEL	Nie ma	Bezpieczeństwo	Dobroć	Autonomia	Siła	Pełnia
ZADANIE	Upadek – wyjście z roli Niewiniątka	Odnalezienie nadziei	Umiejętność poddania się	Odnalezienie tożsamości	Odczuwanie odwagi	Osiągnięcie radości / wiary / oświecenia
LEK	Utrata raju	Porzucenie	Samolubstwo	Konformizm	Słabość	Sztuczność

Oprac. i tłum. własne. Źródło: Pearson, C. S. (1990). The hero within: Six archetypes we live by (Expanded ed). Harper & Row.

Ważne!

- Carol S. Person mówi o tym, że podróżujemy przez archetypy w ciągu swojego życia. Zawsze zaczynamy jako Niewiniątka, ale następnie możemy być cyklicznie i kilkakrotnie różnymi rolami. Zobaczcie, jakie to tworzy ciekawe ramy do tworzenia historii bohaterów.
- Archetypów według Person jest więcej, tu prezentujemy tylko te sześć najważniejszych.

3. Łuki fabularne i zakończenia

Poniżej zamieszczamy tabelkę wybranych łuków/zdarzeń fabularnych. Pamiętajcie, że możecie wymyślić swoje. Możecie też wykorzystać gry narracyjne takie jak Dawno, dawno temu... (Atlas Games, 2018), które mają ogromny wybór łuków fabularnych i zakończeń.

ŁUKI FABULARNE DO WYLOSOWANIA			
PROTAGONISTA JEST UWIĘZIONY (1)	KTOŚ W HISTORII ULEGA PRZEMIANIE (2)	KTOŚ SIĘ Z KIMŚ POWAŻNIE POKŁÓCIŁ (3)	WYWIĄZUJE SIĘ WALKĄ (4)
POGODA SIĘ ZMIENIA (5)	KTOŚ PRZYPLYNAŁ DO BRZEGU (6)	KTOŚ WZIĄŁ UDZIAŁ W TURNIEJU/KONKURSIE (7)	KTOŚ ZOSTAJE WYGNANY (8)
KTOŚ BUDZI SIĘ W NIEZNANYM MIEJSCU (9)	KTOŚ KOMUŚ PŁATA POWAŻNEGO FIGLA (10)	KTOŚ ZOSTAJE POŁKNIĘTY W CAŁOŚCI (11)	KTOŚ SIĘ GUBI W STRASZNYM LESIE (12)

PROPONOWANE ZAKOŃCZENIA			
Król wreszcie uległ i mogli się pobrać. I żyli długo i szczęśliwie. (1)	Do wioski powrócił dobrobyt, nikt się już nie bał _____ i wszystko było po staremu. (2)	Pamiętajcie, że czyste i szczerze serce zawsze zwycięży. (3)	Kreatura została pokonana, a królestwo było znów bezpieczne. (4)
Podczas sztormu stracił majątek, ale odnalazł to, co się naprawdę liczy. (5)	Zły urok został zdjęty dzięki prawdziwej miłości. (6)	Od tego czasu już słuchali swoich rodziców. (7)	W ten sposób przepowiednia starej wiedźmy się sprawdziła. (8)
Udowodnili dowódcy, że są najwierniejszymi wojownikami, dzięki czemu udało im się wrócić do domu. (9)	I razem udali się do zaczarowanego królestwa i słuch po nich zaginął. (10)	Dotarli do tajemniczego artefaktu, a on okazał się zupełnie nic nie wart. (11)	Macochy nie zawsze są takie, jak się wydaje. (12)

Lekcja Nr: 13S

Ścieżka: Solo



Mniej więcej o kreatywności i snuciu opowieści

Wstęp

Skoro już siedzimy w fabułach, to warto co nieco o nich opowiedzieć o jednej z bardziej interesujących technik kreatywnych, która pozwala na rozkręcenie każdej opowieści. Ćwiczenie „Mniej więcej” poznacie w trzech różnych wersjach przy okazji każdej ze ścieżek. Na czym to polega? Na dodawaniu i odejmowaniu elementów i przyglądaniu się, co z tego wyjdzie. Najciekawsze efekty rodzą się wtedy, kiedy to nie my sami wybieramy, co dodać i odjąć!

To jedna z technik kreatywnych ściśle powiązana z tworzeniem opowieści – osoby tworzące powieści, scenariusze, fabuły, komiksy – będą z tej techniki korzystać często nawet nieświadomie.

Ciekawe dla nas będzie jednak nie tylko to, co dodajemy i co odejmujemy, ale także, jakie konsekwencje to będzie miało dla doświadczenia historii i gry. Ćwiczenie to uczy też elastyczności i otwartości wobec nowych pomysłów.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- utrwalenie dobrych praktyk w pracy nad opowieścią.

Nauczysz się:

- techniki kreatywnej „mniej więcej”;
- pracy iteracyjnej nad tekstem.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 17 „Storytelling i elementy narracyjne w grach” z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- wybrana historia opracowana z Lekcji 12 lub innych,
- dokumentacja tej gry,
- przybory do pisania,
- dostęp do wirtualnych, edytowalnych kości w internecie: <https://www.calculator.net/dice-roller.html>
- kość k6.

Czynności

- przypomnij sobie historie do gier, które zostały zrobione do pozostałych lekcji,
- przygotuj sobie przestrzeń kreatywną.

Co trzeba zrobić?

Przypomnij sobie jedną z historii, nad którą pracowałeś na poprzednich lekcjach. Przeczytaj ją. Wypisz jej najważniejsze elementy na kartce, a następnie przydziel im numery. Następnie rzuć kością (najlepiej wirtualną), żeby zmodyfikować wybrany przez los fragment. Następnie rzuć kością k6. Jeżeli wypadnie parzysta cyfra, to dodajesz znaczącą liczbę danego elementu do gry. Jeżeli nieparzysta – to mniej.

Przykładowo: Zrobiłam grę o księżniczce szukającej ostatniego jednorożca, gra polega na rzucaniu kością, zbieraniu zasobów i przemieszczaniu się po planszy. Można wylosować pomocników. Przeszkadzają zdarzenia losowe na planszy i inni gracze będący żywiołami.

Czyli gra składa się z następujących elementów:

1. postać księżniczki,
2. jednorożec,
3. rzut kością,
4. zbieranie zasobów,
5. przemieszczanie się po planszy,
6. pomocnicy,
7. zdarzenia losowe,
8. inni gracze,
9. żywioły.

Wylosowałam do zmiany elementy: 2 (jednorożec), 5 (przemieszczanie się po planszy) i 7 (zdarzenia losowe).

Następnie, po rzucie kością k6 otrzymałam następujące wyniki:

- 2 – mniej jednorożca (bo była nieparzysta cyfra),
- 5 – więcej przemieszczania się po planszy (parzysta),
- 7 – mniej zdarzeń losowych (nieparzysta).

Co teraz?

Przepisujemy opis gry (w postaci GDD lub innej) tak, aby dostosować się do wyniku swojego losowania. Można przy okazji zmieniać inne elementy, ale te trzy zmiany są obowiązkowe.

Zobacz, czy pasują Ci te zmiany. Jak się zmieniało?

Warunki brzegowe

Zmiany muszą być diegetyczne i dotyczyć struktury opowieści i gry. Np. w podanym przykładzie „mniej jednorożca” oznaczać może, że księżniczka nie wie, że szuka jednorożca, bo myśli, że nie istnieje. Może też to oznaczać, że gra w ogóle nie będzie o szukaniu jednorożca.

Efekt pracy

Zmieniony opis opowieści lub gry, najlepiej w kilku iteracjach.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

Spróbuj przetestować te zmiany na innych graczach, swoich znajomych itd. Zbierz feedback. Może się okazać, że zmiany nie działają, a mogą to być zmiany na lepsze.

Podsumowanie

To ćwiczenie ma dwojaki cel:

- uelastyczyć Was na różne, arbitralnie narzucone zmiany,
- pokazać narzędzie, które może pozwolić odblokować Was kreatywnie.

Zajrzyj do rozdziału 13 Podręcznika 2, gdzie można poznać więcej technik kreatywnych.

Ważne pytania

- Które zmiany zadziałały?
- Które budziły Twój/Wasz dyskomfort i opór?
- Które zupełnie zepsuły grę? Dlaczego?
- Ile innych zmian trzeba było wprowadzić przy okazji?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 13M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 13K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 14S



Lekcja Nr: 14S
Ścieżka: Solo



Lochy i paragrafy, czyli stawiamy wyzwanie liniowej fabule

Wstęp

Często się mówi, że gry to taki nowy sposób opowiadania historii. Jest w tym wiele prawdy, ale transfer z liniowej, bardziej uporządkowanej narracji bywa trudny, a nawet niemożliwy. Podczas tej lekcji nie będziemy się zgłębiać w niuanse idei adaptacji – skupimy się na bardziej pragmatycznych aspektach: jak zrobić z „liniówki” „paragrafówkę”? Czyli jak przetworzyć coś zaplanowanego do A do Z w coś, co ma wiele rozgałęzień z punktu A idziemy do punktu B3, aby następnie przez K2 przejść do Z10.

Będziemy bazować na liniowych fabułach jako punktach wyjścia, tak będzie nam łatwiej

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- wskazanie dobrych praktyk dotyczących tworzenia nieliniowych narracji.

Nauczysz się:

- przetwarzać narrację linową w narrację emergentną, paragrafową.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 17 „Storytelling i elementy narracyjne w grach” oraz rozdziału 18 Ergodyczność, progresja i emergencja w grach” z Podręcznika Gamebook: Theoria, a także pobierz i zapoznaj się z wybranym oprogramowaniem do tworzenia paragrafowych narracji (np: Arcweave, Twine, Ren’Py, technologia Wiki)

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Zanim zaczniesz te zadania, poczytaj trochę ulubionych baśni lub innych krótkich, ale nietuzinkowych opowieści.

W wolnej chwili zacznij też oswajać się z technologiami używanymi do tworzenia hipertekstu.

Materiały

- materiał dodatkowy nr 1,
- duża kartka papieru, karteczki post-it, notatnik i przybory do pisania,
- [opcjonalnie: konto online lub pobranie programów takich jak Twine, Archweave czy Ren’Py]

Czynności

- przeczytaj baśnie z materiałów dodatkowych,
- przygotuj sobie dużą przestrzeń na stole lub ścianie/tablicy do dalszych rozważań.

Co trzeba zrobić?

Wybierz jedną z baśni z materiałów dodatkowych. Zapisz w rogu dużej kartki jej tytuł. Następnie ołówkiem rozpisz kolejne wydarzenia, a potem zaznacz kolorem, w których punktach bohaterowie mieli możliwość wyboru. Pociągnij każdy z tych wyborów dalej i rozpisz to na kartce.

Możesz wypisywać kolejne pomysły na działanie na karteczkach post-it, to pomoże je przekleić i przestawić. Następnie połącz liniami poszczególne wybory.

Warunki brzegowe

Historia nadal musi być spójna, bez względu na to, jaką ścieżkę obiorą bohaterowie. Każdy punkt wyboru musi mieć swoją alternatywę.

Efekt pracy

Co najmniej jedna historia rozpisana w ten sposób na kartce lub w programie.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

Czy są takie miejsca, z których można wrócić do punktu wcześniej i pójść inaczej?

- Tak – brawo! stworzyłeś_aś pętlę!
- Nie – spróbuj jeszcze raz, pokombinuj, dopisz dodatkowe wydarzenia

Czy każde przejście ma mniej więcej podobną liczbę wyborów?

- Tak – brawo, to prawdziwa paragrafówka
- Nie – przyjrzyj się, co poszło nie tak i spróbuj dopisać lub odjąć niektóre wybory

Ile zakończeń ma historia?

- 1 – popracuj jeszcze nad paragrafowością, dopisz zakończenia i spróbuj iść „wstecz”
- 3 – wow, osiągasz poziom Mass Effect 3
- 5 – rób paragrafówki, jesteś do tego stworzony_a

Podsumowanie

Tworzenie narracji z tekstu liniowego nie jest łatwym zadaniem. Na co warto zwrócić uwagę przy tworzeniu takich narracji, to poziom swobody, na jaki się decydujecie w trakcie prac nad tekstem. Jak bardzo chcecie odejść? Co tekst traci, a co zyskuje?

Ważne pytania

- Jak bardzo można odejść od tekstu źródłowego, tworząc interaktywną narrację?
- Co tekst traci, a co zyskuje?
- Warto przetestować nasze interaktywne teksty na innych. Czy chcą testować różne wybory?

Zapamiętaj!

- Do tworzenia hipertekstowych lub paragrafowych opowieści potrzebna jest twórcza odwaga i poczucie swobodnej pracy z tekstem.
- Warto znać oprogramowanie ułatwiające twórcom gier tę żmudną pracę tworzenia licznych wyborów.

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 14M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 14K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 15S



Materiały dodatkowe

Przykładowe baśnie

Rosel i Linda (baśń ze Szwecji)

Dawno temu żył sobie król, który miał córkę o imieniu Rosel. Gdy owdowiał, ożenił się z kobietą, która miała córkę o imieniu Linda. Pewnego razu Rosel spotkała w lesie trzy gołębice i nakarmiła je chlebem, a one sprawiły, że stała się jeszcze piękniejsza – z jej ust, gdy się śmiała, sypały się perły, podarowały jej też złote wstążki do włosów. Widząc to, macocha posłała do lasu Lindę, która odgoniła gołębice, przez co zbrzydła jeszcze bardziej, a z jej ust wyskakiwała ropucha, gdy tylko zaczynała mówić! Rosel została więc wygnana; doszła do plaży, gdzie się zaprzyjaźniła z jeleniem, sosną i skowronkiem. Pewnego dnia spotkała królewicza, który zakochał się w niej i zabrał ją do zamku wraz z jej przyjaciółmi. Wściekła macocha zamieniła go w złotą gęś, ale jeleni i skowronek przyszli mu z pomocą: użyli sosnowych igieł, żeby odzyskał dawną postać. Potem Rosel poślubiła księcia.

Małpa i żółw (baśń z Indii)

Żył sobie raz żółw, który się zaprzyjaźnił z małpą. Żona żółwia była jednak zazdrosna i chciała ich rozdzielić. Udała, że jest chora, i powiedziała mężowi, że wyzdrowieje wtedy, gdy zje serce małpy. Zmartwiony żółw postanowił poświęcić przyjaciela i zaprosił go do domu na kolację. Zabrał małpę na swoją skorupę, bo musieli przepłynąć morze.

Był jednak bardzo smutny.

– Dlaczego się martwisz? – zapytała żółwia małpa.

– Moja żona umiera i uratuje ją jedynie twoje serce. Małpa, bojąc się śmierci, powiedziała, że serce przechowuje w domu, w dzbanie, więc musieli zawrócić. Gdy tylko znaleźli się na lądzie, małpa wspięła się na drzewo i szybko pożegnała z przyjacielem. Pocieszeniem dla żółwia było jedynie to, że jego żona wyzdrowiała.

Koń i rzeka (baśń z Chin)

Był sobie kiedyś konik, który nigdy nie opuszczał stajni. Pewnego razu mama poprosiła go, by zaniósł worek ziarna do młyna. Gdy drogę zagroziła mu rzeka, zatrzymał się niepewny, co dalej robić. Ujrzał starego wołu i zapytał go, czy może bezpiecznie przejść na drugi

– Oczywiście, woda sięga mi do kolan – powiedział wół. Lecz wiewiórka ostrzegła go:

– Nie przechodź, rzeka jest głęboka; wczoraj utonął tu mój przyjaciel. Konik zawrócił więc i poprosił o radę mamę, która tak mu powiedziała:

– Drogi synu, pomyśl: wół jest duży i myśli, że rzeka jest płytka. Natomiast wiewiórka jest mała i dlatego sądzi, że rzeka jest bardzo głęboka. Konik wrócił nad rzekę, wszedł do niej i odkrył, że nie była ani tak płytka, jak mówił wół, ani tak głęboka jak mówiła wiewiórka i przeszedł na drugi brzeg.

Kaprysy Jutrzenki (baśń z Japonii)

Wieść niesie, że pewnego razu Jutrzenka pokłóciła się z bogami i schowała w grocie zamykając ją dużym głazem i odmawiając powrotu na niebo. Bogowie byli zrozpaczeni: jak można żyć bez jutrztenki na niebie? Błagali ją, by wróciła, ale Jutrzenka nie chciała słuchać i więcej się nie pokazała. Bogini miłości wymyśliła sposób, żeby ją przechytrzyć: kazała ustawić ogromne lustro na wprost głazu zamykającego grootę, a następnie poprosiła boga wojny, by się ukrył w pobliżu i czekał. Jutrzenka, widząc, że nikt jej nie szuka, odsunęła głaz i ujrzała patrzącą na nią piękną dziewczynę. Zanim pojęła, że to ona sama, bóg wojny pochwycił ją za włosy i zmusił do oświelenia świata swym pięknym, czerwonym blaskiem.

Źródło: Cavallini, L. (2012). Baśnie świata: 32 pięknie ilustrowane karty (H. Cieśla, tłum.). Wydawnictwo Olesiejuk.

Bardzo polecamy to pudełeczko z baśniami jako narzędzie ćwiczeniowe! niestety już nie jest dostępne, dlatego cytujemy kilka baśni. Baśnie można też czerpać ze stron internetowych, gdyż wszystkie one są w domenie publicznej.

Lekcja Nr: 15S
Ścieżka: Solo



Drogi pamiętniczku... Opowieści z dziennika gracza

Wstęp

Gry nas angażują, na wielu poziomach. Przykuwają naszą uwagę, pozwalają odciąć się od rzeczywistości. Nie czujemy wtedy upływu czasu. O tym, że powinniśmy coś zjeść, przypominamy sobie dopiero wtedy, gdy jesteśmy bardzo głodni. To zjawisko nazywa się immersją. Możemy go doświadczyć, obcując również z innymi artefaktami kultury. Książki, komiksy, filmy potrafią wywołać dokładnie ten sam efekt. Chociaż jest on badany od dobrych kilku lat, wciąż nie do końca wiadomo, jakie elementy designu wywołują ten wyjątkowy stan. Dlaczego jedne gry nas wciągają, a inne zupełnie nie?

Czemu służy ta lekcja?

Lekcja ma charakter analityczny. Jej celem jest:

- analiza różnych typów immersji;
- analiza mocnych i słabych stron projektu gry w obszarze immersji gracza;
- identyfikacja komponentów gry odpowiedzialnych za konkretny typ immersji.

Nauczysz się:

- jak rozpoznawać różne rodzaje immersji;
- jak łączyć konkretne elementy designu z typami immersji.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 19 „Flow, immersja i «magiczny krąg»” z Podręcznika Gamebook: Theoria

W trakcie lekcji będziemy analizować 6 rodzajów immersji:

- immersja w opowieść;
- immersja w postać;
- immersja w środowisko
- immersja strategiczna;
- immersja taktyczna;
- immersja w społeczność.

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Czynności

- Przypomnij sobie kilka (przynajmniej 5) gier, które lubisz. Zagraj w każdą z nich jeszcze raz. Nie musisz kończyć rozgrywki. Chodzi o to, aby przywołać wrażenia, jakie oferuje dany tytuł.
- Wydrukuj ostatnią stronę niniejszej lekcji.

Materiały

- Przygotuj sobie kilka dobrze naostrzonych kredek lub cienkich flamastrów w różnych kolorach (najlepiej po 1 kolorze dla każdej gry).
- Pusty szablon grafu immersji.

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest stworzyć graf immersji dla każdej z gier, które wybrałeś_aś.

1. Wybierz pierwszą grę i dopasuj do niej kolor.
2. Przeanalizuj każdy z typów immersji po kolei. W jakim stopniu odczuwałeś_aś go w trakcie rozgrywki? Na każdej z osi znajduje się pięć punktów:
 1. zaznacz 5, jeśli dany typ immersji odczuwałeś_aś w bardzo wysokim stopniu;
 2. zaznacz 4, jeśli dany typ immersji odczuwałeś_aś w wysokim stopniu;
 3. zaznacz 3, jeśli dany typ immersji odczuwałeś_aś w średnim stopniu;
 4. zaznacz 2, jeśli dany typ immersji odczuwałeś_aś w niskim stopniu;
 5. zaznacz 1, jeśli dany typ immersji odczuwałeś_aś w bardzo niskim stopniu;
6. jeśli dana gra nie oferuje frajdy danego typu, nie zaznaczaj żadnego punktu
3. Połącz punkty ze sobą. Jeśli na którejś z osi nie zaznaczyłeś_aś żadnego punktu, przeciągnij linie sąsiednich punktów do środka grafu.
4. Wybierz kolejną grę, dopasuj do niej inny kolor i powtórz cały proces.

Efekt pracy

Rezultatem ego ćwiczenia powinny być szablony wypełnione grafami w różnych kolorach. Każdy kolor powinien reprezentować twoją ocenę stopnia, w jakim dany tytuł wywołuje immersji danego typu w obrębie każdej z trzech wymienionych w ćwiczeniu typologii.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

To ćwiczenie nie może pójść ani dobrze, ani źle. Każdy z grafów obrazuje Twoje Osobiste Doświadczenie, które nie podlega wartościowaniu.

Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej, wykonaj to ćwiczenie z kimś, kto też zna te gry. Zobacz, czy ich grafy będą przypominać twoje. Wspólnie omówcie wasze rezultaty.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Która z gier oferuje najbardziej kompleksowe doświadczenie? Jakie elementy gry i designu odpowiadają za taki efekt?
- Która z gier oferuje najbardziej konkretne doświadczenie? Jakie elementy gry i designu odpowiadają za taki efekt?
- Co wynika z porównania grafów gier należących do różnych gatunków ludycznych?
- Jak łączą się typy immersji z mechanikami gry?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 15M



wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 15K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

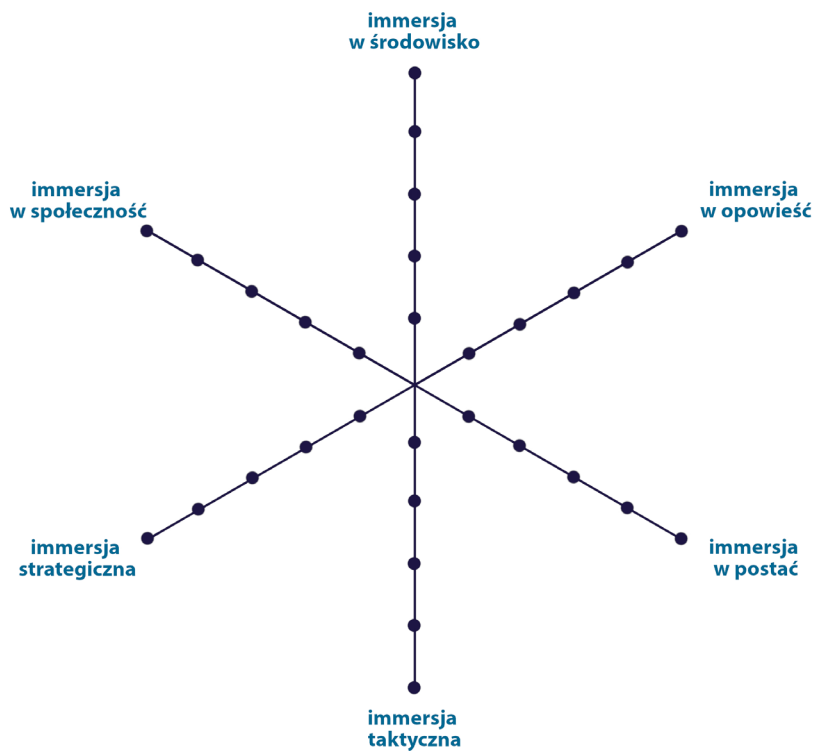
wyberz dowolne ćwiczenie ze ścieżki solo Zeszytu ćwiczeń 2



Materiały dodatkowe

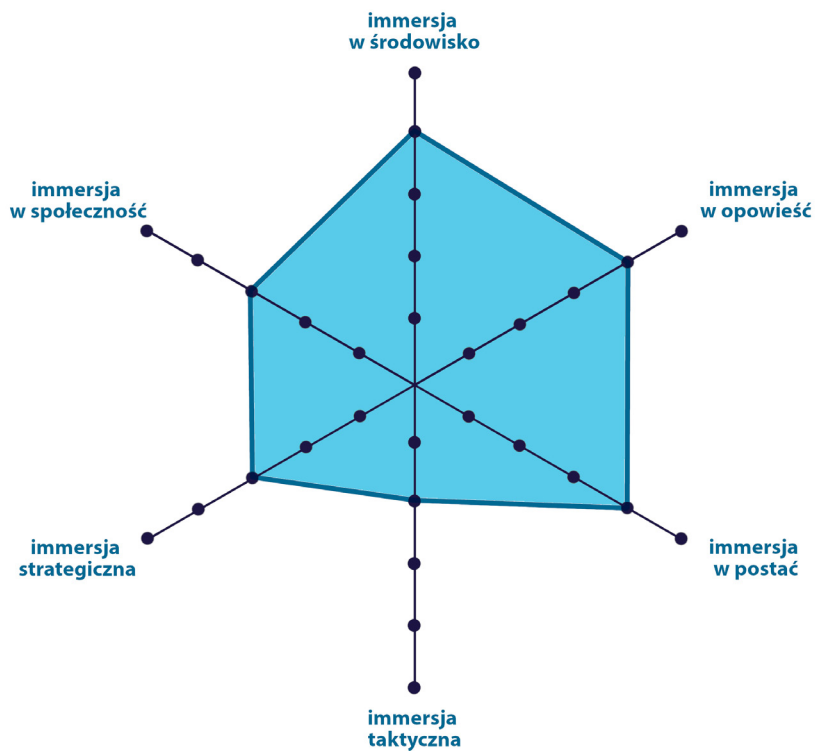
Kolejne strony zawierają wspomniane w treści zadania szablony do samodzielnego wypełnienia.

6 typów immersji



Uzupełnione przykłady

Immersja - graf przykładowy - Detroit_Become Human (2018)





SCIEŃKA

MULTI



Lekcja Nr: 1M
Ścieżka: Multi



Gry i zabawy: twórz, przetwarzaj, baw się

Wstęp

Nazywanie rzeczy i tworzenie definicji daje ogromną władzę. Opisując świat, nie tylko go porządkujemy, ale również przypisujemy objekty do konkretnych grup. Rzeczywistość staje się dzięki temu prostsza i bardziej zrozumiała. Niestety, kryje się w tym niebezpieczeństwo uproszczeń. Wartościowe cechy niektórych obiektów mogą umknąć naszej percepcji, prześlizgującej się na zewnątrz wygodnych i sztywnych ram, w których zostały zamknięte.

Według większości definicji każda gra spełnia warunki pozwalająca na nazwanie jej zabawą, ale nie każda aktywność spełniająca warunki zabawy, posiada elementy konieczne do tego, by zakwalifikować ją do rodziny gier. Co jednak począć z grami, które w zależności od trybu rozgrywki potrafią zmieniać swoją tożsamość?

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Lekcja otwierająca niniejszy zeszyt ćwiczeń ma:

- skłonić Cię do zakwestionowania tego, co nazywamy grą, a co zabawką i czym w ogóle jest zabawa i frajda.

Nauczysz się:

- czym różni się gra od zabawek i jakie są warunki brzegowe obu pojęć;
- przekraczać granicę pomiędzy grą a zabawą w kontekście projektów.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 1 "Czym są gry?" z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Definicje zabawy:

- Zimmermann i Salen: "Play is free movement within a more rigid structure", czyli "Zabawa to swobodne poruszanie się w sztywnej strukturze".
- J. Barnard Gilmore: "Play refers to those activities, which are accompanied by a state of comparative pleasure, exhilaration, power and feeling of self-initiative", czyli "Zabawa odnosi się do tych czynności, którym towarzyszy poczucie względnej przyjemności, podekscytowania, sprawczości i poczucie posiadania własnej inicjatywy".

Definicja gry:

- Tracy Fulerton, Chris Swain, Stefen Hoffman: "A game is a closed formal system, that engages players in structured conflict and resolves in unequal outcome", czyli "Gra to zamknięty system formalny, który wciąga graczy w ustrukturyzowany konflikt o nierównym wyniku".
- Greg Costikyan: "[a game is] an interactive structure of endogenous meaning that requires players to struggle towards a goal", czyli "Gra to interaktywna struktura o endogennym (pochodzącym z wewnątrz) znaczeniu, która zmusza graczy do wysiłku na drodze do osiągnięcia celu".
- Jesse Schell: "A game is a problem solving activity approached with a playful attitude", czyli "Gra jest aktywnością polegającą na rozwiązywaniu problemów, do którą podejmujemy ze swobodnym nastawieniem.

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Materiały

Przygotuj kilka różnorodnych gier planszowych i karcianych oraz ulubionych zabawek różnego typu.

Co trzeba zrobić?

Zadanie składa się z dwóch części.

Część I

Wybierz elementy z jednej lub więcej gier i zastanów się, jak można by się nimi bawić. Spróbuj zaprojektować zabawę dla dzieci, młodzieży lub dorosłych, w której osoby uczestniczące będą się nimi posługiwać. O ile to możliwe, postaraj się nie dodawać innych komponentów niż neutralne przedmioty upłynniające samą zabawę (np. kartki czy długopisy do zapisywania wyniku).

Część II

Wybierz jedną lub kilka zabawek i spróbuj zaprojektować grę, w której będą pełnić funkcję kluczowych komponentów.

Warunki brzegowe

Część I

- Twoja kreatywność jest niczym nieograniczona.

Część II

- Gra ma być przeznaczona dla 3 do 5 graczy w różnym wieku.
- Rozgrywka powinna trwać nie krócej niż 30 i nie dłużej niż 60 minut.
- Kluczową rolę odgrywa tożsamość wybranych przez was przedmiotów.

Znajdźcie niepodważalne uzasadnienie dla swoich wyborów. Jeśli w grze używacie pluszowego misia, zastąpienie go modelem samochodu powinno nie mieć sensu. Waszym głównym kryterium powinna być funkcja, a nie forma zabawki.

- Możesz swobodnie wykorzystywać mechanikami z innych gier, jakie znasz.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- spisane zasady zabawy z Części I ćwiczenia;
- spisane zasady gry z Części II ćwiczenia;
- prototyp BETA gry powstałej w Części II ćwiczenia.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział na zespoły po 3 do 4 osób
15 minut	Część I zadania
45 minut	Część II zadania
30 minut	Prezentacja prototypów i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E.
Feedback

Podsumowanie

Ważne pytania

- Czy gra może być jednocześnie zabawką?
- Jak świadomie dodawać do gier tryb “zabawy”?
- Czy Minecraft w trybie Adventure i Hardcore to gra, a w trybie Creative to zabawka?

Dowiedz się więcej.

Jeśli ten temat cię zainteresował, przeczytaj:

- “Playing and Gaming. Reflections and Classifications K. Walther (2003) “
<http://www.gamestudies.org/0301/walther/>

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 1S



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 1K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 2M



Lekcja Nr: 2M
Ścieżka: Multi



W gąszczu gatunków – zabawa konwencjami

Wstęp

Podział dzieł kultury na gatunki, podgatunki czy konwencje to jeden ze sposobów, w jaki próbujemy poradzenie sobie ze stale rosnącą liczbą dzieł kultury. Gry dopiero od niedawna zaczynają być klasyfikowane według warunków brzegowych dobranych pod nie. Jeszcze całkiem niedawno z trudem (i mało skutecznie) upychano je w typologie odziedziczone po starszym rodzeństwie, jakim są filmy, powieści czy dramaty.

Katalogowanie i nadawanie etykiet wprowadza porządek i ułatwia komunikowanie się z odbiorcami. Bywa jednak ograniczające dla osób tworzących. Dobra pomysły często lądują poza sztywnymi ramami konwencji, jaką przypisano do utworu na początku procesu twórczego. Na szczęście łamanie utartych schematów to potężny oręż, jakim dysponują autorzy. Ta lekcja ma dać Ci odwagę, niezbędną do tego, by go używać.

Na rozwałę przyjdzie czas później.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- nabycie biegłości w prawidłowym posługiwaniu się takimi pojęciami jak gatunek, konwencja, typ gry;
- wykorzystanie powyższych pojęć do komunikacji z odbiorcami;
- wykorzystanie powyższych pojęć jako narzędzi w pracy.

Nauczysz się:

- jak rozróżniać konwencje (gatunki tematyczne) od typów gier (gatunki ludyczne) i gatunków funkcjonalnych;
- jak łamać łamanie schematy gatunkowe;
- jak wykorzystać wiedzę na temat gatunków gier jako narzędzie kreatywne.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 2 "Gatunki, typy, rodziny. Wstęp do systematyki gier?" z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Proponowana lista gatunków funkcjonalnych

Gatunek funkcjonalny to bardzo śliski temat, który w gronie osób projektujących gry można stać się tematem wielogodzinnej nocnej dysputy. My proponujemy następujące zestawienie, jednak nie twierdzimy, że jest to lista zamknięta ani tym bardziej ostateczna:

- gry solo;
- gry towarzyskie;
- gry imprezowe;
- gry rodzinne;
- gry przygodne;
- gry wyczynowe (e-sportowe).

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Czynności

Razem z resztą zespołu wybierzcie 10 różnych gier. Mogą być to gry fabularne, larpowe lub mobilne. Ważne, aby były to gry, które dobrze znacie. Musicie wybrać przynajmniej po 1 grze z każdej kategorii.

Co trzeba zrobić?

Część I

Spróbujcie opisać każdą z wybranych gier, stosując triadę gatunkową. Zdefiniujcie:

- konwencję (gatunek tematyczny), np. science fiction;
- typ (gatunek ludyczny), np. symulator;
- gatunek funkcjonalny, np. gra imprezowa.

Jeśli któraś z wybranych gier posiada w swojej triadzie 2 lub 3 elementy występujące w opisie innej gry, zastąpcie ją inną.

Część II

- Zróbcie w trzech kolumnach zestawienie odnalezionych w waszych grach konwencji, typów i gatunków.
- Stwórzcie 5 pomysłów na gry, które będą posiadały oryginalną, niewystępującą jeszcze kombinację triady gatunkowej.
- Napiszcie elevator pitch do każdej z nich.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- lista 10 tytułów gier posiadających należących do różnorodnych triad gatunkowych;
- 5 pomysłów na nowe gry, opisanych w formie elevator pitch o objętości 150 do 250 znaków.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób
15 minut	Część I zadania
45 minut	Część II zadania
30 minut	Prezentacja elevator pitch i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E. Feedback

Podsumowanie

Ważne pytania

- Czy każdą grę jesteśmy w stanie opisać w formacie triady gatunkowej? Jeśli nie, to dlaczego?
- Która kategorię jest najtrudniej opisać?
- Czy istnieją popularne słowa-kłucze, które pasują do kilku elementów triady? Jakie to hasła?
- W jakim stopniu gatunek, konwencja lub typ rzutuje na doświadczenie?
- Czy opis gry może różnić się w zależności od doświadczenia odbiorcy? Dlaczego tak? Dlaczego nie?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 2S



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 2K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 3M



Lekcja Nr: 3M
Ścieżka: Multi



Czy wiemy, na czym gramy?

Platformy i ich tajemnice

Wstęp

Co łączy te trzy rzeczy: smartfon z Androidem, podwórko oraz książkę? Wszystkie te rzeczy mogą być... Platformami! Żadne zaskoczenie, zważywszy na tytuł niniejszej lekcji, ale myślimy, że warto pochylić się nieco bardziej nad zagadnieniem #platformy. Ludzie, jak już wiecie, grają wszędzie i potrafią też grać na wszystkim. Jednak to gdzie, czym lub na czym gramy może znacząco wpływać na to, co właściwie robimy: zmieniają się zasady, mechaniki lub komponenty, a czasem nawet narracja. Platforma, na którą się zdecydujemy jako projektanci, może znacząco zmienić finalny projekt, jego budżet i liczbę osób zaangażowanych w jego produkcję.

Dlaczego tak się dzieje? Ponieważ każdy rodzaj growej rzeczywistości ma inne uwarunkowania. Chcesz zaprojektować grę cyfrową dla osób w wieku senioralnym? Warto przejrzeć raporty rynku gier i od razu będziemy wiedzieć, że nasz projekt musi być na platformy mobilne. Chcemy zrobić grę uczącą małe dzieci czytać? Najlepszym medium do tego będzie gra planszowa.

Przypomnijcie sobie Tetradę J. Schella i to jak technologia (szeroko rozumiana) stanowi podstawę tworzenia gier, a elementy, na które wpływa, to kolejno: mechanika, estetyka oraz narracja.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- opanowanie specjalistycznego języka związanego z platformami,
- przetestowanie relacji między platformą (technologią) a projektem gry,
- nabycie podstawowych umiejętności adaptacji gry na różne platformy.

Nauczysz się:

- podstaw projektowania top down w oparciu o platformę;
- przerabianie gier z jednej platformy na drugą;
- jak wykorzystać wiedzę o platformach jako narzędzie projektowe.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 3 "Czym są platformy. Nośniki gier?" z Podręcznika 1: Theoria.

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Materiały

- Karta Pracy nr 1,
- Karta Pracy nr 2,
- Karta Pracy nr 3,
- Kartki papieru A4 i A3,
- Przybory piśmiennicze (ołówki, flamastry, kredki),
- Zestawy gier tradycyjnych (dowolne: szachy, domino, Ludo itd.)
- Tablica lub flipchart.

Czynności

- Przygotuj salę do zajęć (duże stoły),
- Przygotuj materiały,
- Wydrukuj karty pracy (po jednym na grupę).

Co trzeba zrobić?

Część I

Rozdaj zespołom po jednej Karcie pracy Nr 1 i Nr 2. Następnie poproś o wybranie gier i wypełnienie karty pracy Nr 2. Omów z grupą:

Co było łatwe? Co trudne? Co Was zaskoczyło? A przede wszystkim: co zmieniła platforma? Na tablicy zapisz wnioski.

Część II

Rozdaj zespołom po jednej Karcie pracy nr 3 oraz materiały piśmiennicze oraz Karty Pracy. Każdej grupie przydziel jedną grę tradycyjną. Zapytaj, czy znają zasady. Poproś o zapoznanie się z elementami gry. Następnie poproś o wypełnienie Karty Nr 3 zgodnie z instrukcją. Grupa ma wymyślić grę cyfrową na podstawie gry tradycyjnej. Mogą dowolnie podejść do zagadnienia, ważne jednak by prawidłowo opracowali Kartę pracy nr 3, czyli MiniGDD.

W tym dokumencie należy opracować:

- Vision Statement - krótki tekst stanowiący "misję" gry oraz doświadczenie gracza,
- High Concept - nieco dłuższy tekst omawiający podstawowe mechaniki i charakterystykę platformy, technologię oraz szczegóły przedstawionej historii,
- Concept Art - bardzo luźną i wstępną ilustrację pokazującą doświadczenie grania; tę część można wykonać ręcznie lub cyfrowo z wykorzystaniem gotowych, bezpłatnych materiałów (np. ze strony Open Game Art).

Pozwól na kreatywność i dowolność - gra jeszcze nie musi mieć budżetu, rozpisanych ról i tym podobne. Chodzi nam przede wszystkim o zaprojektowanie doświadczenia i zrozumienie specyfiki transferu na inne platformy.

Na koniec, każda z grup musi omówić swoją pracę

Warunki brzegowe

- Wypełnione Karty pracy nr 1-3.
- Wykonany Concept Art.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinno być:

- Wypełnione karty pracy 1-3
- 1 ilustracja.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób
15 minut	Część I zadania
45 minut	Część II zadania
30 minut	Prezentacja prototypów i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E. Feedback

Podsumowanie

Dowiedz się więcej

O platformach naukowo i badawczo piszą twórcy tak zwanych studiów nad platformami (ang. platform studies), jeżeli chcecie dowiedzieć się więcej, zajrzyjcie na stronę: <https://platformstudies.com/>. Materiały dostępne są w języku angielskim.

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 3S



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 3K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 4M



Materiały dodatkowe

KARTA PRACY NR 1 (ćwiczenie próbne)						
Tytuł i rodzaj gry: Ludo („chińczyk”), gra planszowa						
TECHNOLOGIA	Gra planszowa (1)	Gra karciana (2)	Gra miejska (3)	Gra na platformy mobilne (4)	Gra na konsolę przenośną (5)	Gra na VR (6)
MECHANIKI	Rzut kością, Przesuwanie pionków, dopuszczalna liczba graczy: 2-4					
ESTETYKA	4 podstawowe kolory, plansza na planie krzyża, proste kształty, potencjalnie „azjatyckie” motywy					
NARRACJA	Pionki muszą przejść z bazy do bezpiecznego miejsca, po drodze trafiają na przeciwników					
Co zostaje po modyfikacjach?	X					
Co się kompletnie zmienia lub znika?	X					

KARTA PRACY NR 2 (ćwiczenie kreatywne)**Tytuł i rodzaj gry:**

TECHNOLOGIA	_____ (1)	_____ (2)	_____ (3)	_____ (4)	_____ (5)	_____ (6)
MECHANIKI						
ESTETYKA						
NARRACJA						
Co zostaje po modyfikacjach?						
Co się kompletnie zmienia lub znika?						

Karta pracy nr 3: Mini GDD

Gra wyjściowa: _____

Zmiana: Przeniesienie na platformę cyfrową (dowolną).

Vision Statement (2-3 zdania)

Tu piszesz, jaki jest cel gry, jakie ma być doświadczenie gracza, o czym jest i platformę.

High concept (4-5 zdań)

Tu piszesz podstawowe mechaniki gry, jak ma wyglądać, dodajesz też detale związane ze światem i bohaterami.

Concept Art (rysunek na formacie A3 lub A4)

Techniką cyfrową lub tradycyjną wykonaj rysunek przykładowego interfejsu (np. menu), kadru z gry itd.

Zadanie grupowe: platformy do wylosowania

Gra planszowa dla dwóch graczy	Gra planszowa typu Eurogra	Larp typu blockbuster	Gra RPG jednoosobowa
Konsola Pegasus	Komputer osobisty	Smartfon z Androidem	Konsola Nintendo Wii
Retro komputer ZX Spectrum	Chamber larp	Karty do grania	Książka paragrafowa
Nintendo Switch	Playstation 5	Przeglądarka internetowa	Zestaw VR

Lekcja Nr: 4M
Ścieżka: Multi



Frajdą dla każdego

Wstęp

Gry dają nam frajdę... Albo i nie, jeśli są źle zaprojektowane. W tym drugim przypadku łatwo jesteśmy wskazać błędy i elementy designu, które nas drażniły. Znacznie trudniej jest wskazać, co stoi za sukcesem danego projektu. Dlaczego gra nam się podobała? Co w niej było fajnego? Dlaczego mamy ochotę zagrać jeszcze raz?

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Lekcja ma charakter analityczny. Jej celem jest:

- spojrzenie na frajdę płynącą z gry z różnych perspektyw;
- analiza mocnych i słabych stron projektu gry w obszarze doświadczenia gracza;
- identyfikacja komponentów gry odpowiedzialnych za konkretny typ frajdy.

Punktem wyjścia analizy i dokonywanej ewaluacji za każdym razem będzie inna typologia frajdy.

Nauczysz się:

- jak różne spojrzenia na "fun", czyli frajdę płynącą z gry można mieć;
- jak łączyć konkretne elementy designu z zakładanymi rodzajami doświadczenia.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 4 „Co daje radość z gry? Wybrane typologie frajdy” z podręcznika Gamebook: Theoria.

W trakcie lekcji zostaną użyte 3 typologie frajdy i zabawy: Nicole Lazarro, Rogera Caillois oraz autorów modelu MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics), którymi są Robin Hunicke, Marc LeBlanc oraz Robert Zubek.

4 typy frajdy wg Nicole Lazarro

- Hard Fun (frustracja i skupienie)
- Easy Fun (ciekawość i zachwyty)
- Serious Fun (podekscytowanie i ulga)
- People fun (uciecha i radość)

4 typy zabawy wg Rogera Caillois

- Agon (rywalizowanie)
- Alea (ryzykowanie)
- Mimicry (udawanie)
- Illinx (oszałamianie)

8 typów frajdy wg modelu MDA

- Sensation (wrażenia zmysłowe)
- Fantasy (fantazjowanie)
- Narrative (śledzenie opowieści)
- Challenge (pokonywanie wyzwań)
- Fellowship (poczucie wspólnoty)
- Discovery (odkrywanie)
- Submission (kompletne doświadczenie)

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Czynności

- Razem z resztą zespołu, dla każdej z wymienionych poniżej grup, znajdźcie po 3 gry, w które wszyscy graliście:
 - ▷ CRPG lub FPS (np. z serii Wiedźmin lub Call of Duty);
 - ▷ zaawansowane gry planszowe lub strategiczne gry video (np. Terraformacja Marsa lub jedna z gier z serii Cywilizacja);
 - ▷ proste gry planszowe lub karciane (np. Dixit, Wsiąść do Pociągu, Cytadela, Tajniacy).
- Wydrukuj trzy ostatnie strony niniejszej lekcji.

Materiały

- Po 3 flamastry, długopisy lub kredki w innym kolorze dla każdego członka zespołu.
- Puste szablony grafów frajdy.

Co trzeba zrobić?

Część I

W pierwszej części zajęć każdy pracuje samodzielnie.

Waszym zadaniem jest stworzyć graf frajdy dla każdej z wybranych gier. W tej części zajęć każdy z członków zespołu wykonuje poniższe czynności samodzielnie.

1. Wybierz pierwszy zestaw gier. Do każdej gry dopasuj inny kolor.
 - a. Jeśli wybrałeś_aś zestaw A, wybierz szablon typologii MDA.
 - b. Jeśli wybrałeś_aś zestaw B, wybierz szablon N.Lazarro.
 - c. Jeśli wybrałeś_aś zestaw C, wybierz szablon R.Caillois.
2. Po kolei, dla każdej gry, przeanalizuj każdy z typów frajdy, jaki oferuje. W jakim stopniu odczuwałeś_as go w trakcie rozgrywki? Na każdej z osi znajduje się pięć punktów:
 - a. zaznacz 5, jeśli dany typ frajdy odczuwałeś_aś w bardzo wysokim

- stopniu;
- b. zaznacz 4, jeśli dany typ frajdy odczuwałeś_aś w wysokim stopniu;
- c. zaznacz 3, jeśli dany typ frajdy odczuwałeś_aś w średnim stopniu;
- d. zaznacz 2, jeśli dany typ frajdy odczuwałeś_aś w niskim stopniu;
- e. zaznacz 1, jeśli dany typ frajdy odczuwałeś_aś w bardzo niskim stopniu;
- f. jeśli dana gra nie oferuje frajdy danego typu, nie zaznaczaj żadnego punktu
- Połącz punkty ze sobą. Jeśli na którejś z osi nie zaznaczyłeś_aś żadnego punktu, przeciągnij linie sąsiednich punktów do środka grafu.
 - Wybierz kolejną grę, dopasuj do niej inny kolor i powtórz cały proces.
 - Gdy narysujesz grafy dla wszystkich gier z wybranej grupy, wybierz kolejną grupę, dobierz do niej odpowiedni szablon i powtórz cały proces.

Część II

Gdy skończycie rysować grafy, porównajcie wyniki swojej pracy. Przygotujcie się do tego, by je zaprezentować reszcie grupy.

- Które gry zostały przez was ocenione podobnie? Które nie? Dlaczego tak się stało?
- W jaki sposób platforma gry wpływa na typ frajdy?
- Który typ frajdy występuje najczęściej, a który najrzadziej? Dlaczego tak się dzieje?

Efekt pracy

Każdy członek zespołu powinien wypełnić 3 szablony. Na każdym z nich powinny być narysowane po trzy grafy.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 4 do 6 osób
10 minut	Wybór gier
15 minut	Tworzenie grafów
30 minut	Dyskusja w zespołach
20 minut	Prezentacja grafów i omówienie

Feedback zamiast oceny

Po zakończeniu wszystkich prezentacji każdy z zespołów powinien poinformować, którą prezentację uważa za najbardziej interesującą i wartościową.

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E. Feedback

Podsumowanie

Ważne pytania

- Która z gier oferuje najbardziej kompleksowe doświadczenie? Jakie elementy gry i designu odpowiadają za taki efekt?
- Która z gier oferuje najbardziej konkretne doświadczenie? Jakie elementy gry i designu odpowiadają za taki efekt?
- Co wynika z porównania grafów tej samej gry wg różnych typologii frajdy?
- Jak łączą się typy frajdy z mechanikami gry?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 4S



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 4K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

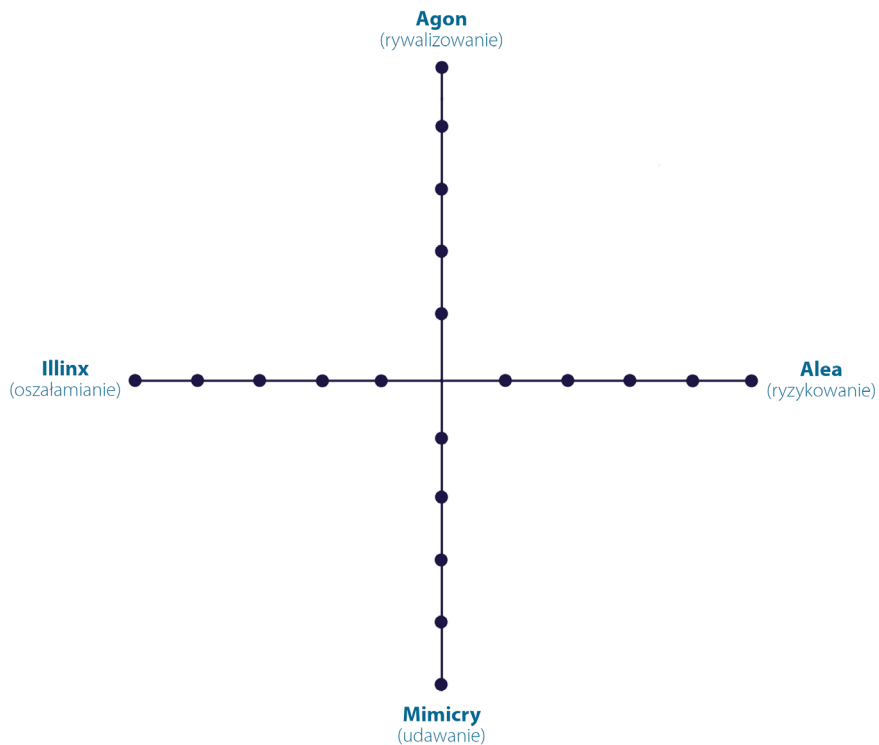
- przejdź do ćwiczenia 5M



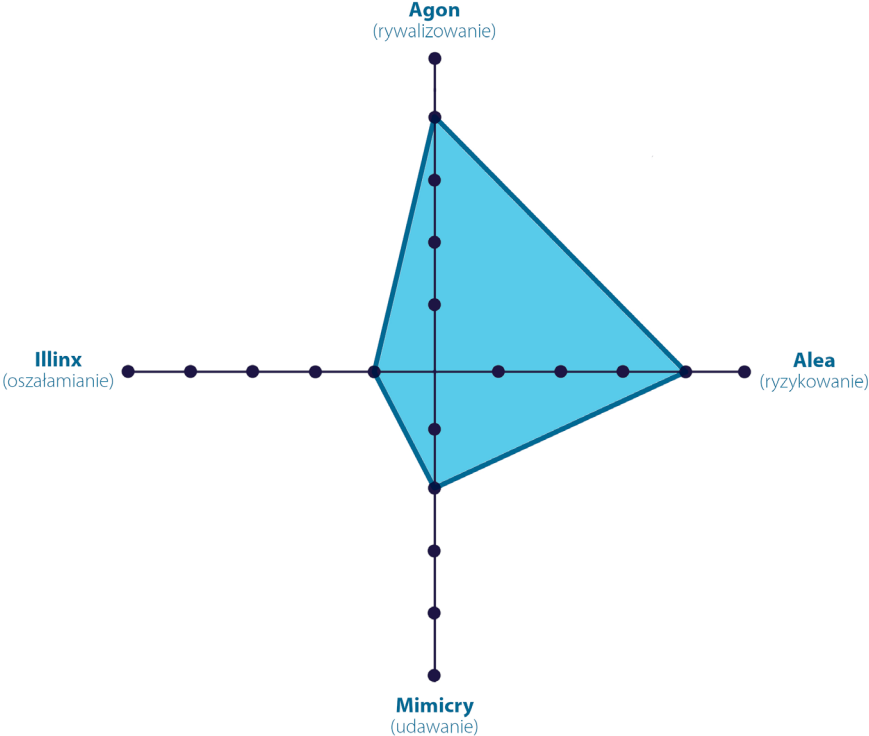
Materiały dodatkowe

Kolejne strony zawierają wspomniane w treści zadania szablony do samodzielnego wypełnienia.

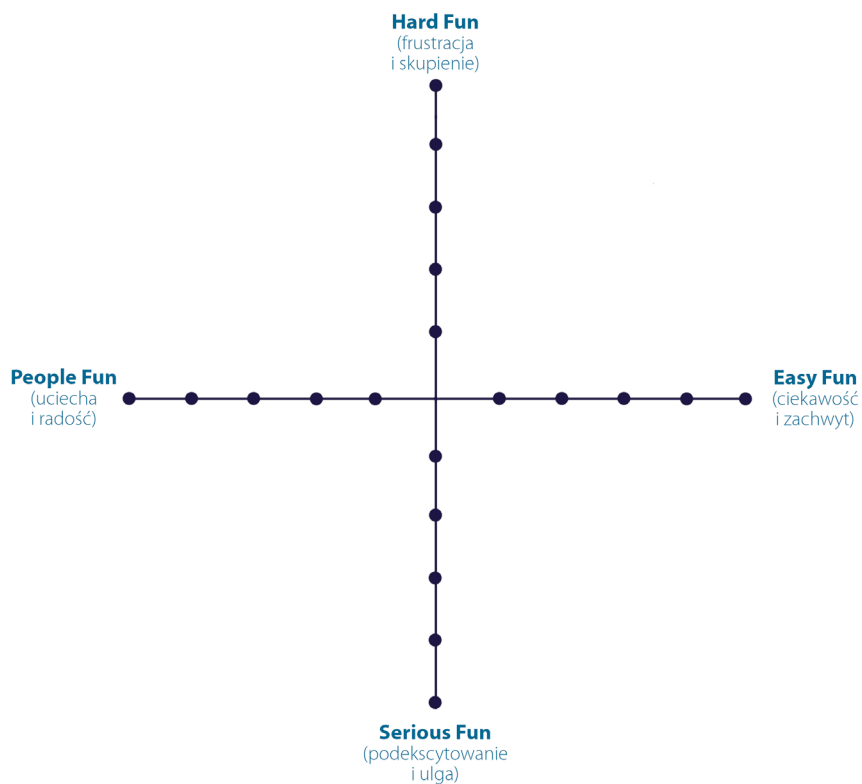
Typy Frajdy wg typologii Rogera Caillois



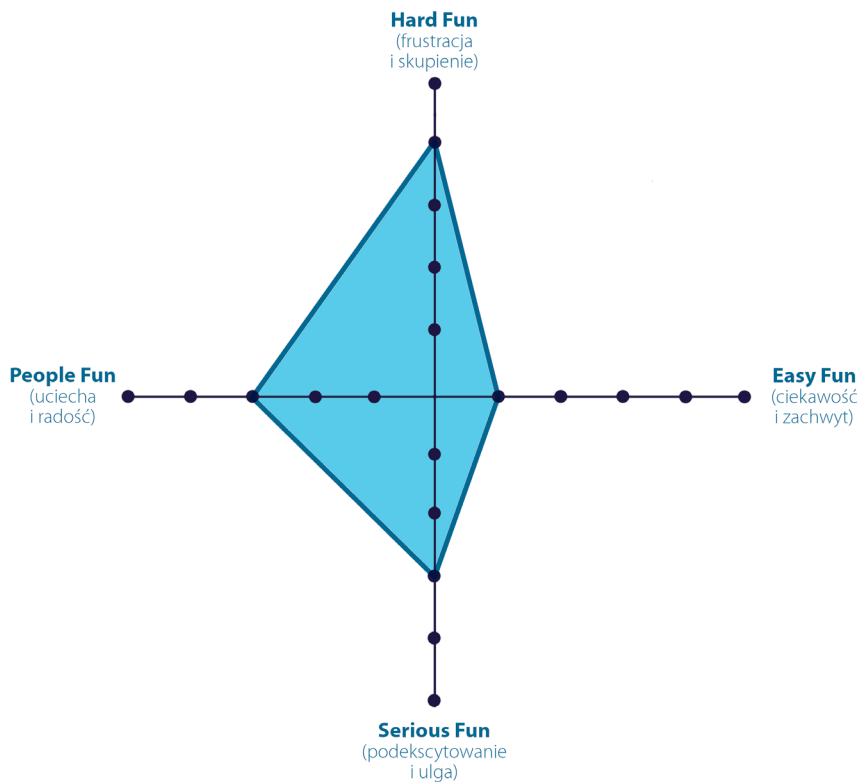
Typy Frajdy - graf przykładowy - Sid Meier Civilization VI (2016)



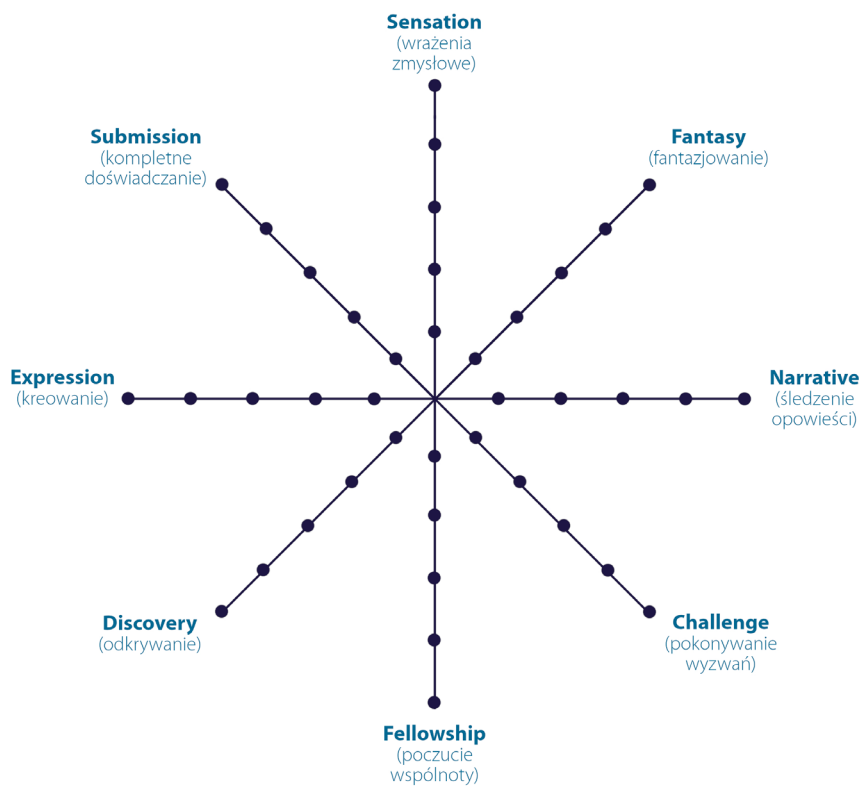
Typy Frajdy wg typologii Nicole Lazaro



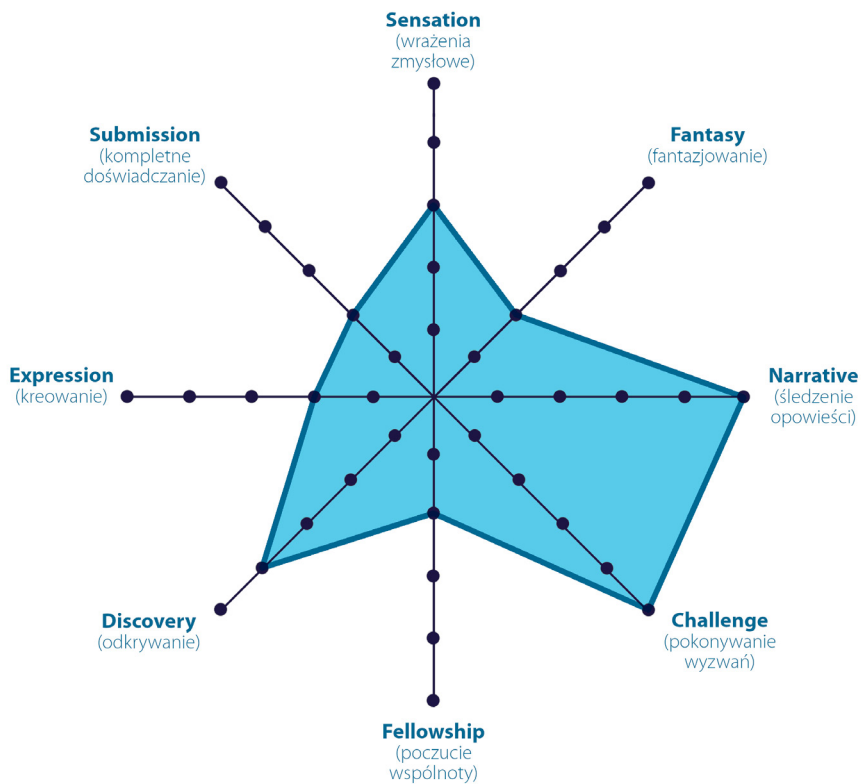
Typy Frajdy - graf przykładowy - Call of Duty Modern Warfare 2 (2022)



Typy Frajdy wg typologii MDA



4a. Typy Frajdy - graf przykładowy - God of War (2018)



Lekcja Nr: 5M
Ścieżka: Multi



Projekt Anonymous! Jak być, mieć, wiedzieć i stawiać się w grach

Wstęp

Groznawstwo jest nauka stosunkowo nową. Dlatego niczym w młodym systemie gwiezdny, teorie, typologie i definicje wciąż krążą w obłoku pyłu, formując się bardzo powoli. Jednym z obszarów, który w przyszłości czeka wiele zmian, są typologie graczy.

Prezentowana w naszym podręczniku synteza badań R. Bartla i teorii D. Keirsey, jaką opublikował B. Stewart, jest niewątpliwie modelem inspirującym i interesującym, ale wymagającym dalszych badań. Ma on jednak niezaprzeczalne zalety: jest czytelny, instynktownie zrozumiały oraz obejmuje szerokie spektrum zachowań obserwowanych podczas grania w gry. Właśnie dzięki temu doskonale nadaje się do stosowania w praktyce projektowania gier.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- nauka projektowania gier z uwzględnieniem różnych potrzeb oraz stylów rozgrywki;
- nabycie biegłości w stosowaniu jednej z dostępnych typologii graczy w praktyce.

Nauczysz się:

- jak tworzyć gry atrakcyjne dla różnych grup odbiorców.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 5 "Kto gra w gry? Typologie graczy" z Podręcznika Gamebook: Theoria.

W tym ćwiczeniu będziesz stosować model Stewarta, czyli hybrydę typologii Bartla i Keirseya:

- Do / Power / Performance;
- Have / Security / Persistence;
- Know / Knowledge / Perception;
- Become / Identity / Persuasion.

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Czynności

- Razem z resztą zespołu, dla każdej z wymienionych poniżej grup, znajdźcie po 2 gry, w które wszyscy graliście:
 - ▷ gry RPG (np. Dungeons and Dragons, Wampir: Maskarada, Neuroshima, Zew Cthulhu);
 - ▷ gry wyścigowe (np. z serii Forza, Need for Speed, Mario Kart);
 - ▷ gry video z gatunków takich jak survival, builder lub sandbox lub (np. Boundess, Satisfactory, Conan Exiles, The Forest, 7 Days to Die, Subnautica);
 - ▷ gry mobilne należące do gier przygodnych (np. Pokémon GO, Ingress, Candy Crush Saga);
 - ▷ zaawansowane gry karciane TCG lub LCG (np. Magic the Gathering, Dominion, Netrunner, Gwint).
- Dla każdego zespołu wydrukuj po 10 szablonów znajdujących się na ostatniej stronie niniejszej lekcji

Materiały

- Po 1 flamastry, długopisy lub kredki w innym kolorze dla każdego członka zespołu.
- Pusty szablon znajdujący się na ostatniej stronie niniejszej lekcji.

Co trzeba zrobić?

Część I

W pierwszej części zajęć każdy pracuje samodzielnie.

Waszym zadaniem jest stworzyć graf potrzeb graczy dla każdej z wybranych gier. W tej części zajęć każdy z członków zespołu wykonuje poniższe czynności samodzielnie.

1. Podpiszcie każdy szablon tytułem jednej z gier.
2. Każda osoba w zespole wybiera jeden z podpisanych szablonów.
Przeanalizuj w jakim stopniu gra:
 - a. realizuje każda z potrzeb (sprawczość/power, bezpieczeństwo/security, wiedzę/knowledge, przybieranie roli/identity);
 - b. umożliwi połączone z nimi działanie (działanie/do, posiadanie/have, pozyskiwanie wiedzy/know, stawanie się/become)
 - c. oferuje strategie zwycięstwa dziękiłączonym z nimi domyślnym stylem działania (wydajność/performance, wytrwałość/persistence, spostrzegawczość/perception, perswazja/persuasion).
3. Na każdej z osi znajduje się pięć punktów:
 - a. zaznacz 5, jeśli gra realizuje potrzeby danego typu graczy w bardzo wysokim stopniu;
 - b. zaznacz 4, jeśli gra realizuje potrzeby danego typu graczy w wysokim stopniu;
 - c. zaznacz 3, jeśli gra realizuje potrzeby danego typu graczy w średnim stopniu;
 - d. zaznacz 2, jeśli gra realizuje potrzeby danego typu graczy w niskim stopniu;
 - e. zaznacz 1, jeśli gra realizuje potrzeby danego typu graczy w bardzo niskim stopniu;
 - f. jeśli dana gra nie realizuje potrzeby danego typu graczy, nie zaznaczaj żadnego punktu
4. Połącz punkty ze sobą. Jeśli na którejś z osi nie zaznaczyłeś_aś żadnego punktu, przeciągnij linie sąsiednich punktów do środka grafu.
5. Gdy narysujesz grafy dla jednej z gier, przekaż go innej osobie.

Następnie wybierz kolejny szablon i powtórz cały proces.

Ta część zajęć kończy się, gdy każda osoba z zespołu narysuje swój graf dla każdej z gier.

Część II

Gdy skończycie rysować grafy, porównajcie wyniki swojej pracy. Przygotujcie się do tego, by je zaprezentować reszcie grupy.

- Które gry zostały przez was ocenione podobnie? Które nie? Dlaczego tak się stało?
- W jaki sposób platforma gry wpływa na dopasowanie do potrzeb konkretnego typu gracza?
- Dla jakich graczy dopasowanych jest najwięcej gier z puli? Dlaczego tak się dzieje? Czy to, jakimi graczami są osoby w zespole, miało wpływ na zestaw gier w puli?

Efekt pracy

Każdy członek zespołu powinien wypełnić każdy szablon. Na każdym z nich powinno być narysowanych tyle grafów, ile osób było w zespole.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 3 do 5 osób
10 minut	Wybór gier
15 minut	Tworzenie grafów
30 minut	Dyskusja w zespołach
20 minut	Prezentacja grafów i omówienie

Feedback zamiast oceny

Po zakończeniu wszystkich prezentacji każdy z zespołów powinien poinformować, którą prezentację uważa za najbardziej interesującą i wartościową.

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E. Feedback

Podsumowanie

Ważne pytania

- Która z gier oferuje kompleksowe doświadczenie dla najszerszego grona odbiorców? Jakie elementy gry odpowiadają za taki efekt?
- Która z gier oferuje konkretne doświadczenie dla jednego typu odbiorców? Jakie elementy gry odpowiadają za taki efekt?
- Co wynika z porównania grafów wykonanych przez różne osoby dla tej samej gry?

Dowiedz się więcej.

Jeśli ten temat cię zainteresował, przeczytaj:

- "Personality And Play Styles: A Unified Model", B.Stewart (2011)
<https://www.gamedeveloper.com/design/personality-and-play-styles-a-unified-model#close-modal>

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 5S



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 5K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

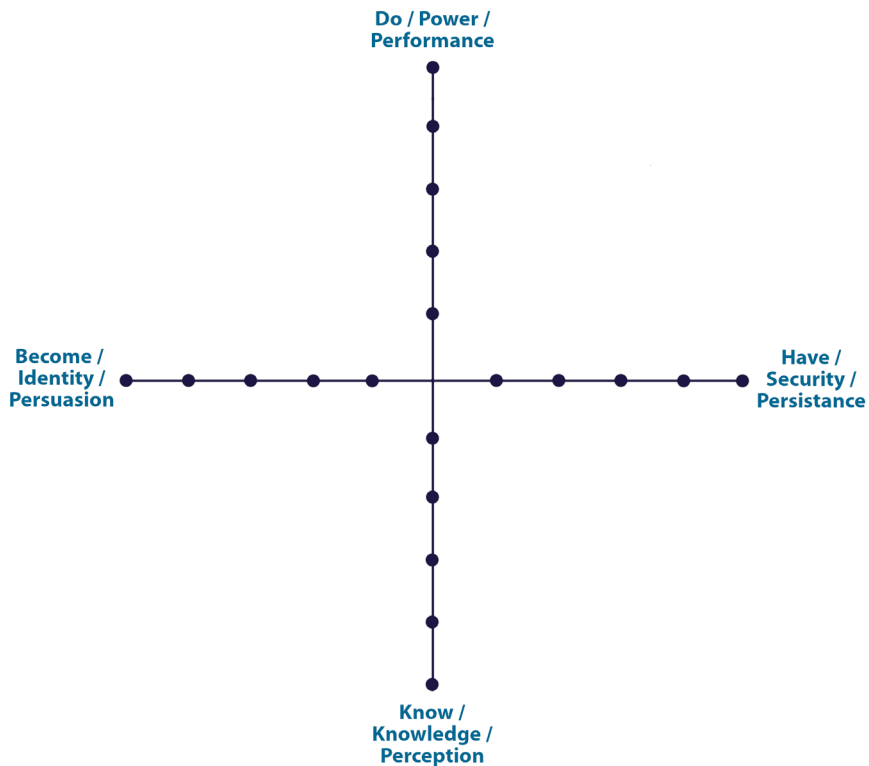
- przejdź do ćwiczenia 6M



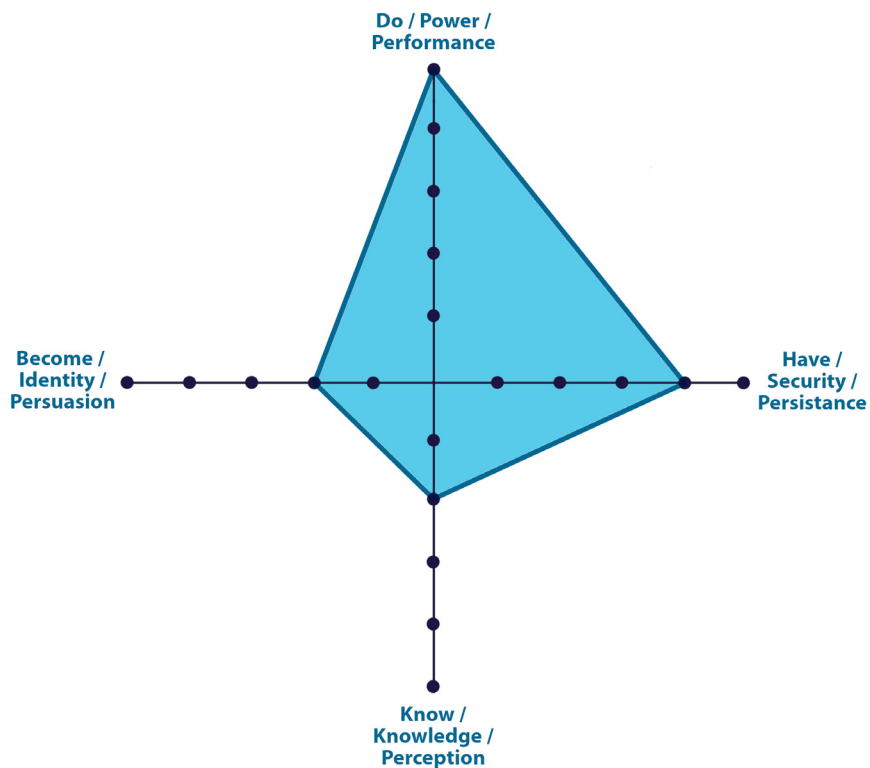
Materiały dodatkowe

Na kolejnej stronie znajduje się wspomniany w treści zadania szablon do samodzielnego wypełnienia.

Typologia graczy wg Stewarta na podstawie typologii Bartle'a i Keirseya'a.



DHKB - graf przykładowy - GTA V



Lekcja Nr: 6M
Ścieżka: Multi



Robi się poważnie. Gry jako systemy formalne

Wstęp

Na gry możemy patrzeć przez pryzmat innych nauk, np. psychologii, antropologii, socjologii, kulturoznawstwa, sztuk wizualnych czy matematyki. Spojrzenie, jakie zawdzięczmy ostatniej z wymienionych dziedzin wiedzy, pozwala nam zrozumieć, przeanalizować i tworzyć gry rozumiane jako systemy formalne.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- wprowadzenie do projektowania gier w procesie zwanym powszechnie bottom-up (lub też od mechaniki do estetyki), a w naszym podręczniku Szkielet — Powłoka
- wprowadzenie do projektowania gier metodą iteracyjną.

Nauczysz się:

- analizować gry jako systemy formalne;
- identyfikować części składowe designu gry jako obiekty, atrybuty, stany i relacje;

- świadomie planować proces tworzenia i testowania gry oraz jej kolejnych iteracji.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 8 "Gry jako systemy" z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Materiały

- Zestaw elementów do gry w szachy.

Czynności

- Zapoznaj się z regułami gry w szachy i rozegraj kilka partii, jeśli nie były ci wcześniej znane.

Co trzeba zrobić?

Zaprojektuj 4 nowe warianty gry w szachy.

Warunki brzegowe

- Wariant 1: dodaj 1 nowy Stan do dowolnego Atrybutu.
- Wariant 2: dodaj 1 nowy Atrybut o przynajmniej 2 Stanach.
- Wariant 3: zmień istniejącą Relację na dwukierunkową.
- Wariant 4: dodaj 1 nowy obiekt o minimum 1 Atrybucie o 2 Stanach, łączący się:
 - ▷ z 1 innym obiektem Relacją dwukierunkową;
 - ▷ z 2 innymi obiektami Relacjami jednokierunkowymi.
- Nie możesz używać nowych elementów z jednego wariantu w innym.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- spisane zasady wszystkich 4 nowych wariantów gry.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób
60 minut	Realizacja zadania
30 minut	Prezentacja prototypów i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E. Feedback

Podsumowanie

Ważne pytania

- Które elementy systemu formalnego są najtrudniejsze do zdefiniowania? Dlaczego?
- Które elementy systemu formalnego najbardziej definiują tożsamość gry? Dlaczego?
- W jakiej kolejności należy dokonywać zmian w projekcie?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 6S



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 6K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 7M



Materiały dodatkowe

Rozwiązanie zadania 6S — Szachy jako system formalny

Obiekty

Figury

- Atrybut 1: Kolor
 - ▷ Stan 1: biały
 - ▷ Stan 2: czarny
- Atrybut 2: Kształt
 - ▷ 6 Stanów
- Atrybut 3: Ruch
 - ▷ 6 Stanów
- Atrybut 4: Pole Startowe
 - ▷ 6 Stanów
- Atrybut 5: Sposób bicia
 - ▷ Stan 1: o 1 pole do przodu po ukosie
 - ▷ Stan 2: na polu, na którym figura kończy ruch
- Atrybut 6: Kontynuacja gry po zbitiu
 - ▷ Stan 1: tak
 - ▷ Stan 2: nie
- Atrybut 7: Zdolność specjalna
 - ▷ Stan 1: zmiana w hetmana po dotarciu na koniec planszy
 - ▷ Stan 2: roszada
 - ▷ Stan 3: brak zdolności specjalnej

Plansza

- Atrybut 1: Kolor pola
 - ▷ Stan 1: biały
 - ▷ Stan 2: czarny

Relacje

- Jedno kierunkowa relacja w kierunku od Planszy do Figur

Remik jako system formalny

Obiekty

- Biblioteka
- Stos Kart Odrzuconych (SKO)
- Ręka
- Obszar Wyłożenia OK
 - ▷ Atrybut 1: przynależność
 - » Liczba Stanów zależna od liczby graczy
- Układ
 - ▷ Atrybut 1: typ układu
 - » Komplet
 - » Sekwencja
 - ▷ Atrybut 2: rodzaj wymienności
 - » Karta za Jokera
 - » Karta za Jokera przy pełnym układzie
 - ▷ Atrybut 3: przynależność
 - » Liczba Stanów zależna od liczby graczy
- Karta
 - ▷ Atrybut 1: Kolor
 - » Kier
 - » Karo
 - » Trefl
 - » Pik
 - » brak koloru (Joker)
 - ▷ Atrybut 2: Wartość
 - » od 2 do A
 - » brak wartości (Joker)

Relacje

- Jednokierunkowe
 - ▷ od Biblioteki do Ręki
 - ▷ od Ręki do OW
- Dwukierunkowe
 - ▷ pomiędzy Ręką a SKO

pomiędzy Ręką a Układem

Lekcja Nr: 7M
Ścieżka: Multi



Dla każdego coś grywalnego

Wstęp

Koncepcja Meaningful Play powinna być Pierwszą Dyrektywą Projektantów Gier. Nie istnieje żadne inne narzędzie projektowe o podobnej skuteczności w podnoszeniu jakości projektu gry. Każda gra będzie lepsza, jeśli podstrajając jej zasady, poszerzymy przestrzeń gry znaczącej.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- analiza i ewaluacja struktury gry oraz procesu rozgrywki pod kątem gry znaczącej;
- nabycie biegłości w zwiększaniu przestrzeni gry znaczącej w rozgrywce.

Nauczysz się:

- dostrzegać istniejącą w projekcie przestrzeń projektową (z ang. design space), która może wykorzystać do zwiększenia obszaru gry znaczącej w rozgrywce.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 10 „Gra Znacząca, czyli koncepcja Meaningful Play” z Podręcznika Gamebook: Theoria

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Materiały

- Talia kart 55 listków.
- Instrukcja do zabawy karcianej wojna.

Czynności

- Przypomnij sobie zasady rozgrywki w tradycyjną zabawę karcianą wojna.

Co trzeba zrobić?

- Przeanalizuj zasady wspomnianej zabawy karcianej.
- Zmień je w taki sposób, aby spełniała definicje gry oraz posiadała wyraźny obszar gry znaczącej.

Warunki brzegowe

- Możesz wprowadzić do gry nowe Obiekty, o ile mają charakter niefizyczny.
- Możesz powiązać z figurami (Walety, Damy, Króle, Asy) do 8 akcji specjalnych.
- Możesz dowolnie wykorzystać do 3 Jokerów.
- Stwórz wariant grywalny i dla 2 i dla 3 osób. Możesz stworzyć warianty również dla większej liczby graczy_ek.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- spisane nowe zasady gry;
- prototyp BETA.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób
30 minut	Praca projektowa
10 minut	Turystyka Projektowa
20 minut	Praca projektowa
25 minut	Prezentacja prototypów i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E.
Feedback

Podsumowanie

Ważne pytania

- Jaki obszar gry (Design, Dynamika, Doświadczenie) najłatwiej uzupełnić o elementy wprowadzające lub rozszerzające obszar gry znaczącej? Dlaczego?
- Jak poszerzać obszar gry znaczącej bez dodawania do gry (traktowanej jako system formalny) nowych Obiektów?
- Co odblokowuje największe obszary przestrzeni projektowej? Obiekty fizyczne, niefizyczne, Atrybuty, Stany czy Relacje? Co ty dodałeś_aś w swoim projekcie?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 7S



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 7K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 8M



Materiały dodatkowe

Zasady gry karcianej wojna.

Źródło: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Wojna_\(gra_karciana\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Wojna_(gra_karciana))

Zasady gry] są bardzo proste. Przetasowaną talię kart dzieli się na dwie części, rozdaje graczom i kładzie koszulkami do góry. Pierwszy i drugi zawodnik równocześnie wykładają po jednej karcie i porównują ich wartości (względem starszeństwa – kolory nie odgrywają roli). Gracz mający kartę o wyższej wartości odbiera karty i kładzie je pod spodem swojej talii. Jeśli karty mają taką samą siłę (as na asa, król na króla, itp.), rozpętuje się wojna, chyba że gra się w więcej osób i słabsze karty nie walczą np. 9-3-3 gracze z trójkami nie walczą; należy odkryć po jednej karcie, położyć je koszulkami do góry na swoich kartach odkrytych, a następnie wyciągnąć następną kartę, położyć odkryte na zakrytych kartach i wówczas są one porównywane. Karta o wyższej wartości wygrywa, a zwycięzca wojny odbiera wszystkie karty wykorzystane w wojnie. Proces jest powtarzany, jeśli w okresie wojny znowu nie można wyłonić zwycięzcy.

Wygrywa ten, kto pierwszy zabierze wszystkie karty przeciwnikowi. Gra może być bardzo długa, gdyż zebrane karty są przekładane pod spód talii i mogą one później zostać wykorzystane wielokrotnie; partia może trwać nawet ponad kilka godzin, jednak zwykle znudzeni monotonią gracze rezygnują dużo wcześniej. Z tego względu zyskuje popularność głównie u najmłodszych, niezdolnych do zapamiętania reguł bardziej skomplikowanych rozgrywek.



Gry jako system interakcji

Wstęp

Interaktywność to obszar designu, w o którym projektanci_ki myślą stanowczo za mało i zbyt rzadko. Skupiamy się zazwyczaj na mechanikach, balansowaniu rozgrywki, by zaraz potem przeskoczyć do powłoki naszego projektu i zająć się wymyślaniem bohaterów, narracji, czy projektowaniu szaty graficznej.

Tymczasem o sukcesie lub porażce naszej gry na rynku najpewniej zadecyduje to, czy gracze będą potrafili nauczyć się w nią grać. Czy gra będzie się z nimi jasno komunikować? Czy będzie dawać czytelne sygnały oraz wartościową informację do ich działań?

Najpiękniejsze ilustracje, najmiłszy uchu soundtrack i najprecyzyjniej zrównoważona, oryginalna mechanika nie pomogą, jeśli nie zadbamy o właściwe zestrojenie systemu interakcji.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- analiza gier pod kątem jakości ich systemu interakcji;
- diagnozowanie najczęściej występujących błędów w obszarze interaktywności.

Nauczysz się:

- jak rozpoznawać 4 podstawowe błędy systemu interakcji w grze.
- jak można naprawiać powyższe błędy.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 11 "Gry jako systemy interaktywne: pętle, łuki, anatomia wyboru i błędy interakcji." z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Szczególną uwagę zwróć na 4 podstawowe błędy interakcji występujące w grach:

- Brak poczucia kierunku rozgrywki: "Nie wiem co robić dalej".
- Brak reakcji gry na działanie: "Nie wiem, czy to coś dało".
- Poczucie arbitralności: "Nie ma znaczenia, co zrobię".
- Przegrana bez przesłanek: "Nie wiem, co się stało".

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Materiały

- Papier i materiały piśmiennicze.
- Wydrukowana tabelka znajdująca się na ostatniej stronie niniejszej lekcji, o 1 sztuka więcej niż jest osób w zespole.

Co trzeba zrobić?

Część I

1. Każdy z członków zespołu musi przypomnieć sobie 10 gier, których NIE lubi i zapisać ich tytuły na kartce tak, aby nie widzieli ich pozostali członkowie zespołu. Dobrze, żeby były to różne gry: proste i skomplikowane, na różnych platformach (planszówki, karcianki, video, mobilne) i należące do innych gatunków estetycznych.
2. Gdy wszyscy zapiszą swoje propozycje, kolejno odczytują je na głos.
3. W ostatnim kroku ustalają wspólną listę 5 gier, które wszyscy znają i których zgodnie nie lubią
4. Po ustaleniu listy wypełniają tabelę z ostatniej strony niniejszej lekcji.

- Każdy wypełnia swoją tabelkę, nie konsultując się z pozostałymi.
- Po uzupełnieniu tabeli, wszyscy porównują swoje zapiski.
 - Zespół wybiera jedną grę, która ma najwięcej, najbardziej zróżnicowanych błędów interakcji.

Część II

W drugiej części zajęć zadaniem każdego z zespołu jest stworzenie listy zmian w projekcie gry, które powinny zlikwidować istniejące błędy interakcji w wybranej grze.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:
spisana lista zmian w projekcie i/lub zasadach gry.

Przebieg zajęć

- | | |
|----------|---|
| 5 minut | Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób |
| 30 minut | Część I zadania |
| 25 minut | Część II zadania |
| 30 minut | Prezentacja wyników analizy i sesja informacji zwrotnej |

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E.
Feedback

Podsumowanie

Ważne pytania

- Jakie błędy interakcji najczęściej występują w grach?
- Czy błędy interakcji zależą od platformy? Czy w grach na jedne platformy częściej obserwuje się inne błędy, niż w grach osadzone na innych platformach?
- Które błędy najłatwiej, a której najtrudniej usunąć? Dlaczego tak jest?
- Które z błędów są najbardziej odpowiedzialne za złe doświadczenie płynące z gry?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 8S



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 8K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 9M



Materiały dodatkowe

Tytuł gry	Brak poczucia kierunku rozgrywki: "Nie wiem co robić dalej".	Brak reakcji gry na działanie: "Nie wiem, czy to coś dało".	Poczucie arbitralności: "Nie ma znaczenia, co zrobię".	Porażka bez przesłanek: "Nie wiem, co się stało".

Lekcja Nr: 9M
Ścieżka: Multi



Punktoza vulgaris – czyli precz z punktami!

Wstęp

Punkty są jednym z najlepszych (jeśli nie najlepszym) nośnikami informacji zwrotnej w grach. Są czytelne, dowolnie granulowane, doskonale podatne na konfigurację i dostosowanie do estetyki gry. Ich liczbowa natura pozwala na dowolne manipulowanie nimi z poziomu matematyki.

Prawdopodobnie to z tego powodu (a nie intelektualnego rozleniwienia twórców_czyń gier) zdominowały ustalanie warunków w grach planszowych i karcianych.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- poszerzenie twojej świadomości na temat możliwych sposobów rozliczania wyniku gry.

Nauczysz się:

- jakie są inne, niepunktowe warunki zwycięstwa.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 12 "Cel gry" z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Materiały

Każdy zespół musi przynieść na zajęcia:

- egzemplarz jednej z gier: Carcassonne, Osadnicy z Katanu, Splendor, Wsiąść do pociągu lub 7 Cudów Świata;
- dowolne materiały piśmiennicze lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Czynności

- Przypomnij sobie zasady rozgrywki w wybraną przez zespół grę.

Co trzeba zrobić?

Waszym zadaniem jest zmodyfikowanie wybranej gry w taki sposób, aby zwycięstwo nie było ustalane na podstawie liczenia punktów.

1. Przeanalizuj i zdefiniuj, jaki jest prawdziwy cel i warunek zwycięstwa wybranej gry.

Przykład: Grę Dixit wygrywa osoba, która zdobędzie największą liczbę punktów. Można jednak przyjąć, że jest to osoba, która najlepiej odgaduje i rozumie skojarzenia osób, biorących udział w rozgrywce. Może tego dowiedzieć w serii testów, do których używa się kart z surrealistycznymi ilustracjami.

2. Zmień zasady gry.

Warunki brzegowe

- Musisz całkowicie usunąć punkty z gry i znaleźć alternatywę dla liczenia punktów w finale gry.
- Musisz zachować tożsamość gry i doświadczenie, jakie oferuje.
- Możesz wprowadzić do gry 1 nowy Obiekt o charakterze fizycznym, maksymalnie 1 Atrybucie i dowolnej liczbie Stanów.
- Możesz wprowadzić do 2 Obiektów o charakterze niefizycznym.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być: spisane, nowe zasady gry.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób
30 minut	Praca projektowa
10 minut	Turystyka Projektowa
20 minut	Praca projektowa
25 minut	Prezentacja prototypów i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E. Feedback

Podsumowanie

Ważne pytania

- Czy każdy warunek zwycięstwa da się wyrazić punktami?
- Czy każdy warunek zwycięstwa da się wyrazić inaczej niż punktami?
- W jakich przypadkach punkty są naprawdę "niezastąpione"?
- Dlaczego klasyczne gry rzadziej używały punktów? W którym momencie nastąpiła zmiana podejścia? Co ją spowodowało?
- Jakie obszary Bezpunktowej Przestrzeni Projektowej są warte eksplorowania?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 9S



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 9K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 10M



Lekcja Nr: 10M
Ścieżka: Multi



Gry mają znaczenie

Wstęp

Powszechnie wiadomo, że wśród twórców_czyń gier, zwłaszcza analogowych, najbardziej zniechęconą czynnością jest spisywanie zasad gry w zrozumiały dla odbiorców_czyń sposób. Jak dotąd środowisko nie znalazło metody na uprzyjemnienie tego procesu, stąd często spotykane są instrukcje nieczytelne, nielogiczne czy wręcz zagadkowe.

Czy można ten proces uprzyjemnić? Nie wiadomo. Czy można uczynić znośnym? Na szczęście tak.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- prezentacja zasad tworzenia jednoznacznych, kompletnych i zrozumiałych szkieletów instrukcji gier.

Nauczysz się:

- podstaw pisania instrukcji do gier;
- budować logikę procesu rozgrywki.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 13 "Mechaniki gry" oraz 14 "Zasady gry" z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Czynności

- Nabierz biegłości w rozgrywce w kolekcjonerską grę karcianą Magic the Gathering. Możesz wykorzystać do tego darmową platformę Magic the Gathering ARENA <https://magic.wizards.com/en/mtgarena>

Materiały

- Wydruk anglojęzycznej instrukcji do gry:
<https://magic.wizards.com/en/how-to-play>

Co trzeba zrobić?

Napisz nową, czytelną i zrozumiałą instrukcję do wybranej gry.

- Stwórz słowniczek niezbędnych pojęć, które określają Obiekty, Atrybuty, Stany lub Relacje występujące w grze.
- Unikaj stosowania synonimów. Instrukcja do gry nie jest gatunkiem literackim. Jeśli używasz słowa "token", nie zamieniaj go na "żeton", "znacznik" ani "żółty, drewniany sześcian".
- Postaraj się przeredagować jak najwięcej zdań w instrukcji tak, by stanowiły zdania logiczne w formie Implikacji, czyli miały strukturę:

"Jeżeli [zdarzenie A] to [skutek B]".

Warunki brzegowe

- Nie możesz skopiować struktury oryginalnej instrukcji wymienionej powyżej w sekcji "materiały".

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinna być:

- czytelna instrukcja do gry Magic the Gathering w języku polskim o objętości nie większej niż 5000 znaków.

Przebieg zajęć

5 minut Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób

60 minut Realizacja zadania

25 minut Prezentacja fragmentów instrukcji i dyskusja na temat ćwiczenia.

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E. Feedback.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Jaką część instrukcji i procedur można przedstawić za pomocą Implikacji?
- Jakie inne struktury logiczne, językowe lub formalne pojawiają się w instrukcjach? Czy mają coś wspólnego z językiem powszechnie używanym w prawodawstwie?
- Jaka powinna być idealna struktura instrukcji do gry?
- Czy istnieją jakieś uniwersalne zasady tworzenia instrukcji? Jeśli tak, czy jesteś w stanie je skodyfikować?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 10S



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 10K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 11M



Lekcja Nr: 11M

Ścieżka: Multi



Bierzemy los w swoje ręce

Wstęp

Losowość to jedna z mechanik, na temat której projektanci gier mają jasno sprecyzowane poglądy. Oczywiście, skrajnie różne. Część z nich traktuje jako jeden z podstawowych budulców gry. Inni unikają jej za wszelką cenę. Jak zawsze, dobra praktyka, podobnie jak prawda, leży gdzieś pomiędzy tymi ekstremami. Co do zasady, losowość sprawdza się jako narzędzie decydujące o puli akcji, jakie może podjąć gracz, a nie o ich wyniku.

Warto jednak zadać sobie pytanie, czy każda gra, która posiada element losowy, na pewno go potrzebuje?

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- poszerzenie twojej świadomości na temat mechanik wspierających regrywalności gier.

Nauczysz się:

- jak zwiększać zakres gry znaczącej przez zastępowanie losowości innymi mechanikami.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 15 "Losowość w grach." z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Materiały

Każdy zespół musi przynieść na zajęcia:

- egzemplarz gry Ludo (zwanej również powszechnie "chińczykiem");
- dowolne materiały piśmiennicze lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Czynności

- Przypomnij sobie zasady rozgrywki w Ludo.

Co trzeba zrobić?

Waszym zadaniem jest zmodyfikowanie wybranej gry w taki sposób, aby pozbawić ją wszystkich elementów losowych.

Warunki brzegowe

- Musisz całkowicie usunąć z gry elementy losowe.
- Musisz zachować tożsamość gry i doświadczenie, jakie oferuje.
- Możesz wprowadzić do gry do 2 nowych Obiektów o charakterze fizycznym, maksymalnie 1 Atrybucie i dowolnej liczbie Stanów.
- Możesz wprowadzić do gry nowe Obiekty o charakterze niefizycznym.

Efekt pracy

Efekt twojej pracy powinny być:

- spisane, nowe zasady gry Ludo.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób
30 minut	Praca projektowa
10 minut	Turystyka Projektowa
20 minut	Praca projektowa
25 minut	Prezentacja prototypów i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E. Feedback

Podsumowanie

Ważne pytania

- Co, oprócz losowości, zapewnia regrywalność?
- Jak balansować elementy zastępujące klasyczne komponenty losowe?
- Jak zmieniła się rozgrywka bez komponentu losowego? Jaki typ frajdy oferuje?
- Jak rozgrywkę odbierają gracze różnych typów? Czy po zmianach gra jest bardziej, czy też mniej atrakcyjna dla graczy należących do poszczególnych typów?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 11S



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 11K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 12M



Lekcja Nr: 12M

Ścieżka: Multi



Archetypy i legendy - o przepisach na opowieść

Wstęp

Wiele gier, w które gramy obiecuje nam, że zostaniemy bohaterami, że wcielimy się postać i ocalimy świat! Wiele gier oferuje nam przeżycia, wrażenia i odgrywanie czegoś. W gruncie rzeczy większość (jeśli nie wszystkie, chociaż to kontrowersyjna teza) gier oferuje nam właśnie przeżycie własnej, nowej, fantastycznej historii. Połączenie snucia opowieści (ang. storytelling) i mechanik growych bywa bardzo trudne, jednak nie jest niemożliwe. Spróbujemy pokazać Ci, jak to można zrobić w bardziej i mniej standardowy sposób.

Będziemy pracować na trzech narzędziach do snucia opowieści, aby na tej kanwie stworzyć ciekawe gry.

Narzędzia te to:

- podróż „bohatera”,
- archetypy postaci,
- łuki fabularne.

Wszystkie one umieszczone są w materiałach dodatkowych, z którymi warto zapoznać się przed przystąpieniem do zadań.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem tej lekcji jest:

- wprowadzenie zagadnień archetypów i łuków powieściowych,
- wskazanie technik, które pozwalają na transformacji rozgrywki w fascynującą opowieść.

Nauczysz się:

- tworzyć spójne i elastyczne historie,
- dostosowywać historie do gier.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 17 pt. Storytelling i elementy narracyjne w grach z Podręcznika Gamebook: Theoria, a także przeczytaj samodzielnie lub wspólnie z grupą wszystkie materiały dodatkowe.

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Przed zajęciami grupa powinna zapoznać się z materiałami dodatkowymi i rozdziałem o storytellingu z Podręcznika 1. Z racji tego, że następne zdania mają charakter niezwykle kreatywny, warto zadbać o twórczą atmosferę w sali zajęciowej: puścić atmosferyczną muzykę, zaaranżować przestrzeń sprzyjającą współpracy lub zabrać grupę na świeże powietrze.

Materiały

- wydrukowane Materiały dodatkowe (1-3),
- kość k6,
- kość k12,
- zestawy ilustrowanych kart (mogą to być karty tarota, Dixit, Kraina Snów, Klub Detektywów, pocztówki, kolaże, ulotki),
- kości opowieści (dowolne, mogą być StoryCubes, mogą być inne; może być wersja online),
- kartki i przybory piśmiennicze,
- podkładki do pisania,
- arkusze formatu A2.

Czynności

Pomyśl o tym, jakie historie Ty lubisz, a jakie być może lubią osoby z grup zajęciowych. Przygotuj przykłady.

Co trzeba zrobić?

Część I

Porozmawiajcie przed rozpoczęciem zajęć na temat tego, jakie historie są Waszymi ulubionymi, następnie rozdaj materiały dodatkowe i je omów. Zapytaj, czy coś grupę zaskoczyło?

Następnie przejdźcie do losowania.

Grupy rzucają kością k6 i tym samym losują dwa archetypy: postać z początku i z końca historii. Pamiętajcie, że w modelu Pearson można powracać do różnych archetypów cyklicznie.

Przerzucać można jedynie, jeśli w drugim rzucie zostaje wyrzucone 1, czyli „Niewiniątko”.

Następnie grupa losuje trzy zdarzenia losowe oraz jedno zakończenie.

Część II

Zadaniem grupy jest stworzenie spójnej historii do gry na wybraną przez nich platformę, wybrane mechaniki itd. Ważne jest, żeby opowieść o bohaterze_rce była spójna.

Grupa ma rozpisać historię do gry w punktach od 12 do 17. Do zaprezentowania fabuły może stworzyć plakat z ich własną „podróżą bohatera”, która może być zupełnie różna od proponowanego modelu.

Karty i kości opowieści mają służyć jako wspomaganie inspiracji do wykonania zadania. Zestawione mają stworzyć moodboard do opowieści.

Podkreśl, że elementy łuków fabularnych można modyfikować, zmieniając klimat np. z baśniowej historii w kryminał noir. Mogą się zmienić elementy nastroju, ale nie działania fabularne.

Prezentacja

Następnie grupy prezentują kolejno swoje historie, omawiając trudności ze stworzeniem takiej „obwarowanej” opowieści.

Na plakacie musi być zapisana również charakterystyka gry: platforma, mechaniki itd.

Warunki brzegowe

Historia musi być spójna, prowadzić od jednego archetypu do drugiego i zawierać dynamiczne zmiany.

Efekt pracy

Plakat i moodboard.

Przebieg zajęć

5 minut Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób

15 minut Część I zadania

45 minut Część II zadania

30 minut Prezentacja prototypów i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E. Feedback

Informacje dodatkowe

Zachęć grupę do lektury książek poświęconych storytellingowi autorstwa Josepha Campbella, Christophera Voglera i Carol S. Pearson.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Jak konstruowało się Wam historię?
- Czy łatwiej dostosowywać grę do historii, czy odwrotnie?
- Czy podobały Wam się Wasze historie?
- Czy planujecie korzystać z takich narzędzi jak karty, czy kości opowieści?

Dowiedz się więcej.

Hendrykowski, M. (2017). Scenariusz filmowy: Teoria i praktyka (Wydanie pierwsze). Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.

Pearson, C. S. (1990). The hero within: Six archetypes we live by (Expanded ed). Harper & Row.

Vogler, C. (2020). Podróż autora: Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy (K. Kosińska, Tłum.; Wydanie V). Wydawnictwo Wojciech Marzec.

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 12S



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 12K



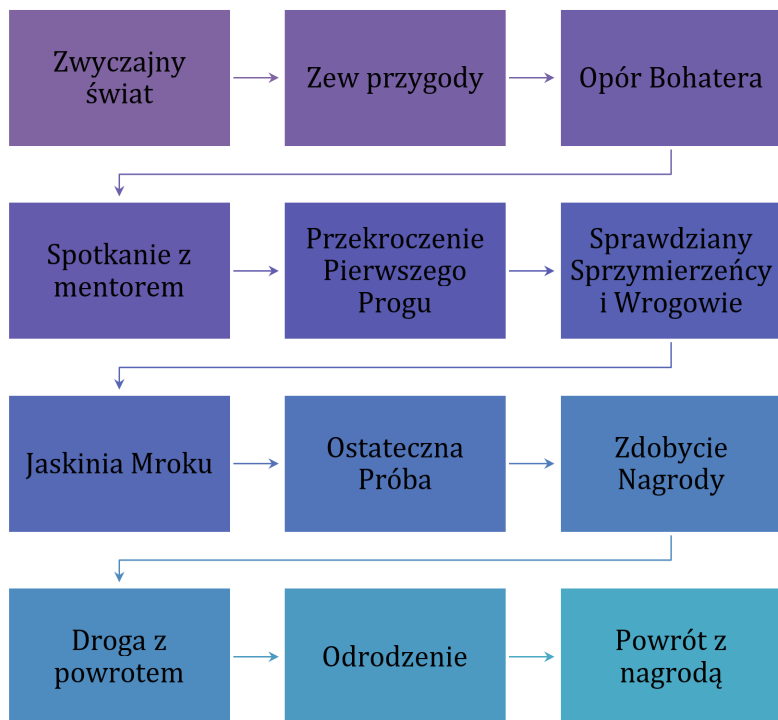
Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 13M



Materiały dodatkowe

1. Podróż „bohatera” według Voglera



Podróż bohatera według amerykańskiego scenarzysty Christophera Voglera jest naznaczona licznymi trudnościami. Wiele opowieści można przyłożyć do tego schematu i on nadal niekoniecznie się nudzi. Do tych haseł można sobie dopisać stosowne interpretacje np. Jaskinia Mroku to najtrudniejszy i najciemniejszy punkt dla bohaterów_ek, następnie dochodzi do wyjścia z tej jaskini – Ostateczna Próba może być walką, egzaminem czy śledztwem. Warto z takich schematów korzystać szczególnie na początku i też po to, żeby zaskakiwać i wyłamywać się z tych schematów.

Oprac. własne. Źródło: Vogler, C. (2020). Podróż autora: Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy (K. Kosińska, Tłum.; Wydanie V). Wydawnictwo Wojciech Marzec.

2. Sześć Archetypów Carol S. Pearson

VII. Niewiniątko (The Innocent)

Postać zupełnie niewinna, nie potrzebuje zmian, boi się stracić to, co ma, występuje na początku drogi.

VIII. Sierota (The Orphan)

Istota, której brakuje poczucia bezpieczeństwa, obawia się wielu rzeczy, boi się przede wszystkim bycia opuszczoną i pozostawioną w nieprzyjnym świecie. Cechuje ją potencjał do pozyskania ogromnej nadziei.

IX. Męczennik (The Martyr)

Jest to osoba nakierowana na poświęcenie wobec innych i świata, nie myśli o sobie, nie dąży do niczego egoistycznego. Jednocześnie to ogranicza Męczenników, dlatego muszą nauczyć się budować granice i przestać kryć się za samoposwieceniem.

X. Wędrowiec (The Wanderer)

Kompletne przeciwieństwo Męczennika, Wędrowiec to osoba nastawiona na indywidualizm, poszukująca samej siebie, najbardziej na świecie nie chce zniknąć w tłumie, chce być wyjątkowa.

XI. Wojownik (The Warrior)

Chociaż Wojownicy najbardziej obawiają się słabości i strachu samego w sobie, to żeby uzyskać prawdziwą odwagę muszą uświadomić sobie swoje słabości. Cechuje ich siła lub dążenie do niej.

XII. Czarodziej (The Magician)

Kiedy stajemy się Czarodziejem, czujemy pełnię, połączenie ze światem, z innymi i ze sobą. Czarodziej unika póź i sztuczności, a największą cnotę może odnaleźć w radości i zaufaniu do siebie samego.

6 archetypów	Niewiniątko	Sierota	Męczennik	Wędrowiec	Wojownik	Czarodziej
CEL	Nie ma	Bezpieczeństwo	Dobroć	Autonomia	Siła	Pełnia
ZADANIE	Upadek – wyjście z roli Niewiniątka	Odnalezienie nadziei	Umiejętność poddania się	Odnalezienie tożsamości	Odczuwanie odwagi	Osiągnięcie radości / wiary / oświecenia
LEK	Utrata raju	Porzucenie	Samolubstwo	Konformizm	Słabość	Sztuczność

Oprac. i tłum. własne. Źródło: Pearson, C. S. (1990). The hero within: Six archetypes we live by (Expanded ed). Harper & Row.

Ważne!

- Carol S. Person mówi o tym, że podróżujemy przez archetypy w ciągu swojego życia. Zawsze zaczynamy jako Niewiniątka, ale następnie możemy być cyklicznie i kilkakrotnie różnymi rolami. Zobaczcie, jakie to tworzy ciekawe ramy do tworzenia historii bohaterów.
- Archetypów według Person jest więcej, tu prezentujemy tylko te sześć najważniejszych.

3. Łuki fabularne i zakończenia

Poniżej zamieszczamy tabelkę wybranych łuków/zdarzeń fabularnych. Pamiętajcie, że możecie wymyślić swoje. Możecie też wykorzystać gry narracyjne takie jak Dawno, dawno temu... (Atlas Games, 2018), które mają ogromny wybór łuków fabularnych i zakończeń.

ŁUKI FABULARNE DO WYŁOSOWANIA			
PROTAGONISTA JEST UWIĘZIONY(1)	KTOŚ W HISTORII ULEGA PRZEMIANIE (2)	KTOŚ SIĘ Z KIMŚ POWAŻNIE POKŁÓCIŁ (3)	WYWIĄZUJE SIĘ WALKĄ (4)
POGODA SIĘ ZMIENIA (5)	KTOŚ PRZYPYŁYNAŁ DO BRZEGU (6)	KTOŚ WZIĄŁ UDZIAŁ W TURNIEJU/KONKURSIE (7)	KTOŚ ZOSTAJE WYGNANY (8)
KTOŚ BUDZI SIĘ W NIEZNANYM MIEJSCU (9)	KTOŚ KOMUŚ PŁATA POWAŻNEGO FIGLA (10)	KTOŚ ZOSTAJE POŁKNIĘTY W CAŁOŚCI (11)	KTOŚ SIĘ GUBI W STRASZNYM LESIE (12)

PROPONOWANE ZAKOŃCZENIA			
Król wreszcie uległ i mogli się pobrać. I żyli długo i szczęśliwie. (1)	Do wioski powrócił dobrobyt, nikt się już nie bał _____ i wszystko było po staremu. (2)	Pamiętajcie, że czyste i szczerze serce zawsze zwycięży. (3)	Kreatura została pokonana, a królestwo było znów bezpieczne. (4)
Podczas sztormu stracił majątek, ale odnalazł to, co się naprawdę liczy. (5)	Zły urok został zdjęty dzięki prawdziwej miłości. (6)	Od tego czasu już słuchali swoich rodziców. (7)	W ten sposób przepowiednia starej wiedźmy się sprawdziła. (8)
Udowodnili dowódcy, że są najwierniejszymi wojownikami, dzięki czemu udało im się wrócić do domu. (9)	I razem udali się do zaczarowanego królestwa i słuch po nich zaginął. (10)	Dotarli do tajemniczego artefaktu, a on okazał się zupełnie nic nie wart. (11)	Macochy nie zawsze są takie, jak się wydaje. (12)

Lekcja Nr: 13M

Ścieżka: Multi



Mniej więcej o kreatywności i snuciu opowieści

Wstęp

Skoro już siedzimy w fabułach, to warto co nieco o nich opowiedzieć o jednej z bardziej interesujących technik kreatywnych, która pozwala na rozkręcenie każdej opowieści. Ćwiczenie „Mniej więcej” poznacie w trzech różnych wersjach przy okazji każdej ze ścieżek. Na czym to polega? Na dodawaniu i odejmowaniu elementów i przyglądaniu się, co z tego wyjdzie. Najciekawsze efekty rodzą się wtedy, kiedy to nie my sami wybieramy, co dodać i odjąć!

To jedna z technik kreatywnych ściśle powiązana z tworzeniem opowieści – osoby tworzące powieści, scenariusze, fabuły, komiksy – będą z tej techniki korzystać często nawet nieświadomie.

Ciekawe dla nas będzie jednak nie tylko to, co dodajemy i co odejmujemy, ale także, jakie konsekwencje to będzie miało dla doświadczenia historii i gry. Ćwiczenie to uczy też elastyczności i otwartości wobec nowych pomysłów.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- utrwalenie dobrych praktyk w pracy nad opowieścią.

Nauczysz się:

- techniki kreatywnej „mniej więcej”;
- pracy iteracyjnej nad tekstem.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 17 z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Materiały

- wybrana historia opracowana z Lekcji 12, 14 lub innych,
- dokumentacja tej gry,
- przybory do pisania,
- rzutnik i laptop.

Czynności

- poproś grupy, aby przyniosły swoje poprzednie projekty,
- przygotuj poprzednie projekty innych grup na wszelki wypadek.

Co trzeba zrobić?

Wprowadzenie do zadania

Upewnij się, że wszystkie grupy mają na czym pracować i że przypomniły sobie mniej-więcej historie i działanie swoich projektów. Rozdaj materiały piśmiennicze.

Część I

W pierwszej kolejności każda z grup musi omówić swój projekt wobec pozostałych grup, a następnie wysłuchać, jakie zmiany ma wprowadzić. Każdej grupie można zasugerować:

- 2 do 4 zmian na „mniej”,
- 2 do 4 zmian na „więcej”,
- można też zasugerować do 2 elementów, które mają pozostać „bez zmian”.

Każda grupa spisuje swoje zmiany.

Część II

W tej części każda z grup wprowadza zmiany do prototypu. Można przy okazji zmieniać inne elementy, ale te zapisane zmiany są obowiązkowe, tak samo jak zapis „bez zmian”.

W trakcie prac słuchaj, jakie są nastroje na Sali. Które zmiany okazują się pomocne, które sugestie natomiast budzą opór. Zanotuj sobie na później.

W razie pytań czy potrzeb o sprawdzenie czegoś w internecie – wykorzystaj rzutnik i laptop do tego.

Prezentacja prototypów

Podczas prezentacji prototypów poproś, żeby grupy nawzajem potestowały swoje rozwiązania i dały informację zwrotną, czy było to na lepsze, czy na gorsze.

Warunki brzegowe

Nie chodzi o to, żeby wszystkie zmiany były korzystne.

Zmiany w tych projektach nie muszą też być trwałe! Mogą być tylko na potrzeby tego ćwiczenia.

Efekt pracy

Alternatywna wersja projektu/prototypu i/lub zmieniona wersja GDD.

Przebieg zajęć

5 minut	Wprowadzenie do zadania
15 minut	Część I zadania
40 minut	Część II zadania
30 minut	Prezentacja prototypów i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E.
Feedback

Podsumowanie

To ćwiczenie ma dwojaki cel:

- uelastyczyć Was na różne, arbitralnie narzucone zmiany,
- pokazać narzędzie, które może pozwolić odblokować Was kreatywnie.

Zajrzyj do rozdziału 13 Podręcznika 2, gdzie można poznać więcej technik kreatywnych.

Ważne pytania

- Które zmiany zadziałały?
- Które budziły Twój/Wasz dyskomfort i opór?
- Które zupełnie zepsuły grę? Dlaczego?
- Ile innych zmian trzeba było wprowadzić przy okazji?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 13S



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 13K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 14M



Lekcja Nr: 14M

Ścieżka: Multi



Lochy i paragrafy, czyli stawiamy wyzwanie liniowej fabule

Wstęp

Często się mówi, że gry to taki nowy sposób opowiadania historii. Jest w tym wiele prawdy, ale transfer z liniowej, bardziej uporządkowanej narracji bywa trudny, a nawet niemożliwy. Podczas tej lekcji nie będziemy się zgłębiać w niuanse idei adaptacji – skupimy się na bardziej pragmatycznych aspektach: jak zrobić z „liniówki” „paragrafówkę”? Czyli jak przetworzyć coś zaplanowanego do A do Z w coś, co ma wiele rozgałęzień z punktu A idziemy do punktu B3, aby następnie przez K2 przejść do Z10.

Będziemy bazować na liniowych fabułach jako punktach wyjścia, tak będzie nam łatwiej

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- wskazanie dobrych praktyk dotyczących tworzenia nieliniowych narracji.

Nauczysz się:

- przetwarzać narrację liniową w narrację emergentną, paragrafową.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 17 „Storytelling i elementy narracyjne w grach” oraz rozdziału 18 Ergodyczność, progresja i emergencja w grach” z Podręcznika Gamebook: Theoria, a także pobierz i zapoznaj się z wybranym oprogramowaniem do tworzenia paragrafowych narracji (np: Arcweave, Twine, Ren’Py, technologia Wiki).

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Przed zajęciami warto, żeby osoby przypomniały lub powtórzyły sobie ulubione filmy.

Materiały

- materiał dodatkowy nr 1,
- duża kartka papieru, karteczki post-it, notatnik i przybory do pisania,
- flipchart lub tablica, markery,
- [opcjonalnie: prezentacja w wersji cyfrowej na rzutniku i/lub sala komputerowa].

Czynności

Poproś grupy o przygotowanie się z ulubionych filmów i zdecydowanie w zespole, na jakim filmie chcą pracować. Możesz nawet przygotować fotosy na rzutniku z wybranych, zgłoszonych filmów oraz przygotować muzykę filmową.

Co trzeba zrobić?

Omówienie

Poproś grupy o zgłoszenie, z jakim filmem będą pracować. Zareaguj, jeżeli wspomniana produkcja jest nieadekwatna do wieku lub omawianie jej może być niekomfortowe dla reszty grupy. Zaproponuj łagodnie alternatywy lub poproś o alternatywne propozycje od samej grupy.

Następnie podaj instrukcje: Wyobraźcie sobie, że jesteście małym studium growym i właśnie dostaliście zlecenie marzeń! Musicie przerobić Wasz ulubiony film na grę! Jest jeden haczyk: to nie mogą być rzeczy odklejone od fabuły oryginału. Gracze nadal mają mieć możliwość przeżycia niektórych wydarzeń z filmu.

Praca twórcza

Grupa ma wypisać kolejno wydarzenia w danym filmie. Może się posiłkować internetem, ale zachęcaj do samodzielnego wypisywania poszczególnych wydarzeń.

Następnie grupy muszą podzielić wydarzenia na takie, które muszą zostać i takie, których mogą zniknąć z nowej wersji. Wszystkie muszą być wypisane na dużej kartce/flipcharcie i oznaczone różnymi kolorami. Poproś, żeby do wydarzeń elastycznych grupa dopisała alternatywne wybory i ścieżki.

Zwróć grupie uwagę, gdzie mogą być tzw. loopy, gdzie zaś historia idzie do przodu.

Poproś opisanie, jakiego rodzaju jest to gra: jaki gatunek, konwencja oraz jak dużo historii z filmu w niej zostanie.

Omówienie

Następnie grupy prezentują swoje historie i proszą członków innych grup o ewentualny „spacer po mapie” wydarzeń z filmu.

Na koniec omów z grupą doświadczenie:

- Co było łatwe w tym zadaniu?
- Co stanowiło wyzwanie?
- Czy bardzo Wasz film się zmienił?
- Co byłoby fajniejsze? Film czy gra? Dlaczego?

Warunki brzegowe

Musisz mieć historię, która ma co najmniej 3 różne punkty, gdzie wybory się rozgałęziają i co najmniej jedną pętlę.

Efekt pracy

Gotowy plakat z zarysem gry paragrafowej na podstawie liniowej fabuły.

Przebieg zajęć

15 minut Omówienie zadań z grupami

45 minut Praca twórcza

30 minut Omówienie

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E.
Feedback

Podsumowanie

Tworzenie narracji z tekstu liniowego nie jest łatwym zadaniem. Na co warto zwrócić uwagę przy tworzeniu takich narracji, to poziom swobody, na jaki się decydujecie w trakcie prac nad tekstem. Jak bardzo chcecie odejść? Co tekst traci, a co zyskuje?

Ważne pytania

- Jak bardzo można odejść od tekstu źródłowego, tworząc interaktywną narrację?
- Co tekst traci, a co zyskuje?
- Warto przetestować nasze interaktywne teksty na innych. Czy chcą testować różne wybory?
- Zapamiętaj!
- Do tworzenia hipertekstowych lub paragrafowych opowieści potrzebna jest twórcza odwaga i poczucie swobodnej pracy z tekstem.
- Warto znać oprogramowanie ułatwiające twórcom gier tę żmudną pracę tworzenia licznych wyborów.

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 14s



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 14K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 15M



Materiały dodatkowe

Przykładowe baśnie

Rosel i Linda (baśń ze Szwecji)

Dawno temu żył sobie król, który miał córkę o imieniu Rosel. Gdy owdowiał, ożenił się z kobietą, która miała córkę o imieniu Linda. Pewnego razu Rosel spotkała w lesie trzy gołębice i nakarmiła je chlebem, a one sprawiły, że stała się jeszcze piękniejsza – z jej ust, gdy się śmiała, sypały się perły, podarowały jej też złote wstążki do włosów. Widząc to, macocha posłała do lasu Lindę, która odgoniła gołębice, przez co zbrzydła jeszcze bardziej, a z jej ust wyskakiwała ropucha, gdy tylko zaczynała mówić! Rosel została więc wygnana; doszła do plaży, gdzie się zaprzyjaźniła z jeleniem, sosną i skowronkiem. Pewnego dnia spotkała królewicza, który zakochał się w niej i zabrał ją do zamku wraz z jej przyjaciółmi. Wściekła macocha zamieniła go w złotą gęś, ale jeleni i skowronek przyszli mu z pomocą: użyli sosnowych igieł, żeby odzyskał dawną postać. Potem Rosel poślubiła księcia.

Małpa i żółw (baśń z Indii)

Żył sobie raz żółw, który się zaprzyjaźnił z małpą. Żona żółwia była jednak zazdrosna i chciała ich rozdzielić. Udała, że jest chora, i powiedziała mężowi, że wyzdrowieje wtedy, gdy zje serce małpy. Zmartwiony żółw postanowił poświęcić przyjaciela i zaprosił go do domu na kolację. Zabrał małpę na swoją skorupę, bo musieli przepłynąć morze.

Był jednak bardzo smutny.

– Dlaczego się martwisz? – zapytała żółwia małpa.

– Moja żona umiera i uratuje ją jedynie twoje serce. Małpa, bojąc się śmierci, powiedziała, że serce przechowuje w domu, w dzbanie, więc musieli zawrócić. Gdy tylko znaleźli się na lądzie, małpa wspięła się na drzewo i szybko pożegnała z przyjacielem. Pocieszeniem dla żółwia było jedynie to, że jego żona wyzdrowiała.

Koń i rzeka (baśń z Chin)

Był sobie kiedyś konik, który nigdy nie opuszczał stajni. Pewnego razu mama poprosiła go, by zaniósł worek ziarna do młyna. Gdy drogę zagroziła mu rzeka, zatrzymał się niepewny, co dalej robić. Ujrzał starego wołu i zapytał go, czy może bezpiecznie przejść na drugi

– Oczywiście, woda sięga mi do kolan – powiedział woł. Lecz wiewiórka ostrzegła go:

– Nie przechodź, rzeka jest głęboka; wczoraj utonął tu mój przyjaciel. Konik zawrócił więc i poprosił o radę mamę, która tak mu powiedziała:

– Drogi synu, pomyśl: woł jest duży i myśli, że rzeka jest płytka. Natomiast wiewiórka jest mała i dlatego sądzi, że rzeka jest bardzo głęboka. Konik wrócił nad rzekę, wszedł do niej i odkrył, że nie była ani tak płytka, jak mówił woł, ani tak głęboka jak mówiła wiewiórka i przeszedł na drugi brzeg.

Kaprysy Jutrzenki (baśń z Japonii)

Wieść niesie, że pewnego razu Jutrzenka pokłóciła się z bogami i schowała w grocie zamykając ją dużym głazem i odmawiając powrotu na niebo. Bogowie byli zrozpaczeni: jak można żyć bez jutrzzenki na niebie? Błagali ją, by wróciła, ale Jutrzenka nie chciała słuchać i więcej się nie pokazała. Bogini miłości wymyśliła sposób, żeby ją przechytrzyć: kazała ustawić ogromne lustro na wprost głazu zamykającego grocie, a następnie poprosiła boga wojny, by się ukrył w pobliżu i czekał. Jutrzenka, widząc, że nikt jej nie szuka, odsunęła głaz i ujrzała patrzącą na nią piękną dziewczynę. Zanim pojęła, że to ona sama, bóg wojny pochwycił ją za włosy i zmusił do oświelenia świata swym pięknym, czerwonym blaskiem.

Źródło: Cavallini, L. (2012). Baśnie świata: 32 pięknie ilustrowane karty (H. Cieśla, tłum.). Wydawnictwo Olesiejuk.

Bardzo polecamy to pudełeczko z baśniami jako narzędzie ćwiczeniowe! niestety już nie jest dostępne, dlatego cytujemy kilka baśni. Baśnie można też czerpać ze stron internetowych, gdyż wszystkie one są w domenie publicznej.

Lekcja Nr: 15M

Ścieżka: Multi



Drogi pamiętniczku... Opowieści z dziennika gracza

Wstęp

Gry nas angażują, na wielu poziomach. Przykuwają naszą uwagę, pozwalają odciąć się od rzeczywistości. Nie czujemy wtedy upływu czasu. O tym, że powinniśmy coś zjeść, przypominamy sobie dopiero wtedy, gdy jesteśmy bardzo głodni. To zjawisko nazywa się immersją. Możemy go doświadczyć, obcując również z innymi artefaktami kultury. Książki, komiksy, filmy potrafią wywołać dokładnie ten sam efekt. Chociaż jest on badany od dobrych kilku lat, wciąż nie do końca wiadomo, jakie elementy designu wywołują ten wyjątkowy stan. Dlaczego jedne gry nas wciągają, a inne zupełnie nie?

Czemu służy ta lekcja?

Lekcja ma charakter analityczny. Jej celem jest:

- analiza różnych typów immersji;
- analiza mocnych i słabych stron projektu gry w obszarze immersji gracza;
- identyfikacja komponentów gry odpowiedzialnych za konkretny typ immersji.

Nauczysz się:

- jak rozpoznawać różne rodzaje immersji;
- jak łączyć konkretne elementy designu z typami immersji.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 19 "Flow, immersja i "magiczny krąg" z Podręcznika Gamebook: Theoria.

W trakcie lekcji będziemy analizować 6 rodzajów immersji:

- immersja w opowieść;
- immersja w postać;
- immersja w środowisko
- immersja strategiczna;
- immersja taktyczna;
- immersja w społeczność.

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Czynności

- Razem z resztą zespołu, dla każdej z wymienionych poniżej grup, znajdźcie po 2 gry, w które wszyscy graliście:
 - ▷ MMORPG (WoW, Tibia, EVE online);
 - ▷ CRPG (np. z serii Divinity, Wiedźmin czy Elder Scrolls);
 - ▷ zaawansowane gry planszowe lub strategiczne gry video (np. Terraformacja Marsa lub jedna z gier z serii Cywilizacja);
 - ▷ proste gry planszowe lub karciane (np. Dixit, Wsiąść do Pociągu, Cytadela, Tajniacy);
 - ▷ dowolny larp, gra miejska lub ARG (np. PokemonGo, Ingress).
- Wydrukuj 10 szablonów znajdujących się na ostatniej stronie niniejszej lekcji.

Materiały

- Po 1 flamastry, długopisy lub kredki w innym kolorze dla każdego członka zespołu.
- Pusty szablon znajdujący się na ostatniej stronie niniejszej lekcji.

Co trzeba zrobić?

Część I

W pierwszej części zajęć każdy pracuje samodzielnie.

Waszym zadaniem jest stworzyć graf immersji dla każdej z wybranych gier. W tej części zajęć każdy z członków zespołu wykonuje poniższe czynności samodzielnie.

1. Podpiszcie każdy szablon tytułem jednej z gier.
2. Każda osoba w zespole wybiera jeden z podpisanych szablonów.
3. Przeanalizuj każdy z typów immersji po kolei. W jakim stopniu odczuwałeś_as go w trakcie rozgrywki? Na każdej z osi znajduje się pięć punktów:
 - a. zaznacz 5, jeśli dany typ immersji odczuwałeś_as w bardzo wysokim stopniu;
 - b. zaznacz 4, jeśli dany typ immersji odczuwałeś_as w wysokim stopniu;
 - c. zaznacz 3, jeśli dany typ immersji odczuwałeś_as w średnim stopniu;
 - d. zaznacz 2, jeśli dany typ immersji odczuwałeś_as w niskim stopniu;
 - e. zaznacz 1, jeśli dany typ immersji odczuwałeś_as w bardzo niskim stopniu;
 - f. jeśli dana gra nie oferuje frajdy danego typu, nie zaznaczaj żadnego punktu
4. Połącz punkty ze sobą. Jeśli na którejś z osi nie zaznaczyłeś_as żadnego punktu, przeciągnij linie sąsiednich punktów do środka grafu.
5. Gdy narysujesz grafy dla jednej z gier, przekaz go innej osobie.

Następnie wybierz kolejny szablon i powtórz cały proces.

Ta część zajęć kończy się, gdy każda osoba z zespołu narysuje swój graf dla każdej z gier.

Część II

Gdy skończycie rysować grafy, porównajcie wyniki swojej pracy. Przygotujcie się do tego, by je zaprezentować reszcie grupy.

- Które gry zostały przez was ocenione podobnie? Które nie? Dlaczego tak się stało?

- W jaki sposób platforma gry wpływa na poszczególne typy immersji?
- Jakie elementy designu, dynamiki oraz doświadczenie wiążą się z poszczególnymi i typami immersji?
- Jaki typ immersji występował najczęściej? Dlaczego właśnie ten? Dlaczego tak się dzieje?

Efekt pracy

Każdy członek zespołu powinien wypełnić każdy szablon. Na każdym z nich powinno być narysowanych tyle grafów, ile osób było w zespole.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 4 do 6 osób
10 minut	Wybór gier
15 minut	Tworzenie grafów
30 minut	Dyskusja w zespołach
20 minut	Prezentacja grafów i omówienie

Feedback zamiast oceny

Po zakończeniu wszystkich prezentacji każdy z zespołów powinien poinformować, którą prezentację uważa za najbardziej interesującą i wartościową.

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E. Feedback

Podsumowanie

Ważne pytania

- Która z gier oferuje najbardziej kompleksowe doświadczenie? Jakie elementy gry i designu odpowiadają za taki efekt?
- Która z gier oferuje najbardziej konkretne doświadczenie? Jakie elementy gry i designu odpowiadają za taki efekt?
- Co wynika z porównania grafów gier należących do różnych gatunków ludycznych?
- Jak łączą się typy immersji z mechanikami gry?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 15S



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 15K



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

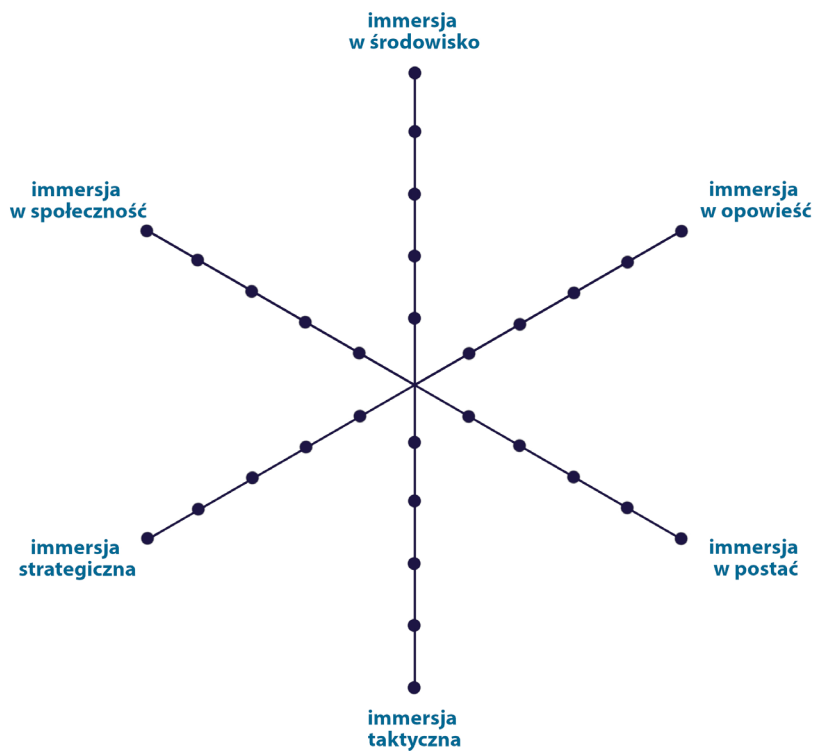
- wybierz dowolne ćwiczenie ze ścieżki solo Zeszytu Ćwiczeń 2



Materiały dodatkowe

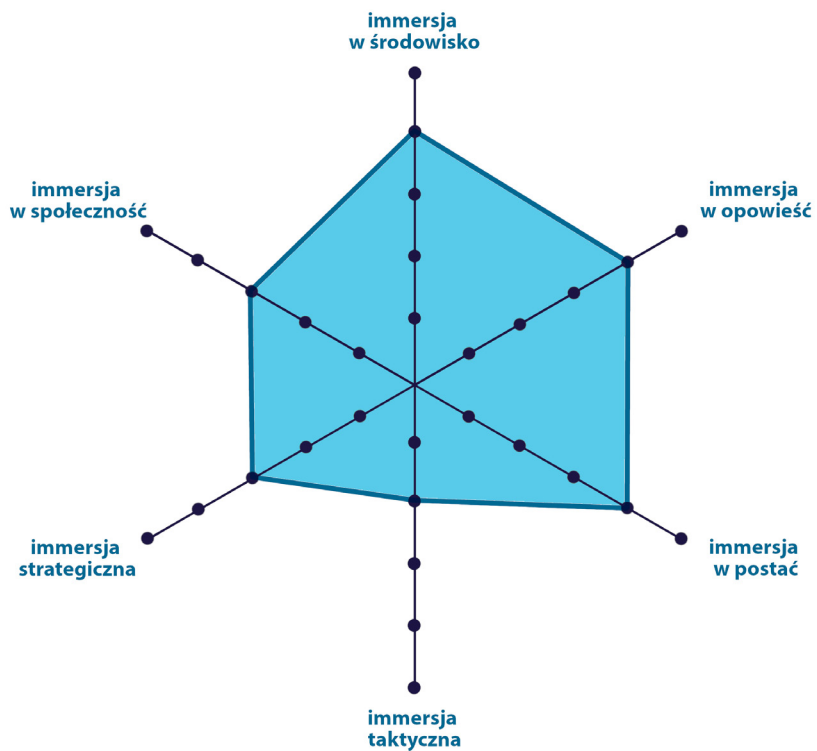
Kolejne strony zawierają wspomniane w treści zadania szablony do samodzielnego wypełnienia.

6 typów immersji



Uzupełnione przykłady

Immersja - graf przykładowy - Detroit_Become Human (2018)





ŚCIEŻKA

KAMPANIA





Gry i zabawy: twórz, przetwarzaj, baw się

Wstęp

Nazywanie rzeczy i tworzenie definicji daje ogromną władzę. Opisując świat, nie tylko go porządkujemy, ale również przypisujemy obiekty do konkretnych grup. Rzeczywistość staje się dzięki temu prostsza i bardziej zrozumiała. Niestety, kryje się w tym niebezpieczeństwo uproszczeń. Wartościowe cechy niektórych obiektów mogą umknąć naszej percepcji, prześlizgującej się na zewnątrz wygodnych i sztywnych ram, w których zostały zamknięte.

Według większości definicji każda gra spełnia warunki pozwalająca na nazwanie jej zabawą, ale nie każda aktywność spełniająca warunki zabawy, posiada elementy konieczne do tego, by zakwalifikować ją do rodziny gier. Co jednak począć z grami, które w zależności od trybu rozgrywki potrafią zmieniać swoją tożsamość?

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Lekcja otwierająca niniejszy zeszyt ćwiczeń ma:

- skłonić Cię do zakwestionowania tego, co nazywamy grą, a co zabawką i czym w ogóle jest zabawa i frajda.

Nauczysz się:

- czym różnią się gry od zabawek i jakie są warunki brzegowe obu pojęć;
- przekraczać granicę pomiędzy grą a zabawą w kontekście projektów.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 1 "Czym są gry?" z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Definicje zabawy:

- Zimmermann i Salen: "Play is free movement within a more rigid structure", czyli "Zabawa to swobodne poruszanie się w sztywnej strukturze".
- J. Barnard Gilmore: "Play refers to those activities, which are accompanied by a state of comparative pleasure, exhilaration, power and feeling of self-initiative", czyli "Zabawa odnosi się do tych czynności, którym towarzyszy poczucie względnej przyjemności, podekscytowania, sprawczości i poczucie posiadania własnej inicjatywy".

Definicja gry:

- Tracy Fulerton, Chris Swain, Stefen Hoffman: "A game is a closed formal system, that engages players in structured conflict and resolves in unequal outcome", czyli "Gra to zamknięty system formalny, który wciąga graczy w ustrukturyzowany konflikt o nierównym wyniku".
- Greg Costikyan: "[a game is] an interactive structure of endogenous meaning that requires players to struggle towards a goal", czyli "Gra to interaktywna struktura o endogennym (pochodzącym z wewnątrz) znaczeniu, która zmusza graczy do wysiłku na drodze do osiągnięcia celu".
- Jesse Schell: "A game is a problem solving activity approached with a playful attitude", czyli "Gra jest aktywnością polegającą na rozwiązywaniu problemów, do którą podejmujemy ze swobodnym nastawieniem.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

Przygotuj kilka zabawek różnego typu. Wśród nich mogą się znaleźć maskotki, klocki, łąmigłówki, modele pojazdów, figurki i abstrakcyjne przedmioty.

Co trzeba zrobić?

Zaprojektuj grę, w której wybrane zabawki będą pełniły funkcję kluczowych komponentów.

Warunki brzegowe

- Kluczową rolę odgrywa tożsamość wybranych przez was przedmiotów. Znajdźcie niepodważalne uzasadnienie dla swoich wyborów. Jeśli w grze używacie pluszowego misia, zastąpienie go modelem samochodu powinno nie mieć sensu. Waszym głównym kryterium powinna być funkcja, a nie forma zabawki.
- Możesz swobodnie wykorzystywać pojedyncze mechaniki z innych gier, jakie znacie.
- Praca musi być oryginalnym projektem i nie powinna przypominać żadnej znanej i popularnej gry.
- Gotowa gra musi mieć format analogowy.
- Gra musi być przeznaczona przynajmniej dla 3 graczy lub 2 zespołów po 2 osoby.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- spisane zasady gry;
- prototyp SILVER gry powstałej w Części II ćwiczenia.

Kryteria oceny

- Standardowe Kryteria Oceny
- Kryterium dodatkowe: czy wybrane zabawki nie mogą być zastąpione innymi, a ich tożsamość i przypisane im funkcję znajdują odzwierciedlenie w designie gry?

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 2 do 3 tygodni.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Czy gra może być jednocześnie zabawką?
- Jak świadomie dodawać do gier tryb “zabawy”?
- Czy Minecraft w trybie Adventure i Hardcore to gra, a w trybie Creative to zabawka?

Dowiedz się więcej.

- Jeśli ten temat cię zainteresował, przeczytaj:
- “Playing and Gaming. Reflections and Classifications K. Walther (2003) “
<http://www.gamestudies.org/0301/walther/>

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 1M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 1S



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 2K



Lekcja Nr: 2K
Ścieżka: Kampania



W gąszczu gatunków – zabawa konwencjami

Wstęp

Podział dzieł kultury na gatunki, podgatunki czy konwencje to jeden ze sposobów, w jaki próbujemy poradzenie sobie ze stale rosnącą liczbą dzieł kultury. Gry dopiero od niedawna zaczynają być klasyfikowane według warunków brzegowych dobranych pod nie. Jeszcze całkiem niedawno z trudem (i mało skutecznie) upychano je w typologie odziedziczone po starszym rodzeństwie, jakim są filmy, powieści czy dramaty.

Katalogowanie i nadawanie etykiet wprowadza porządek i ułatwia komunikowanie się z odbiorcami. Bywa jednak ograniczające dla osób tworzących. Dobra pomysły często lądują poza sztywnymi ramami konwencji, jaką przypisano do utworu na początku procesu twórczego. Na szczęście łamanie utartych schematów to potężny oręż, jakim dysponują autorzy. Ta lekcja ma dać Ci odwagę, niezbędną do tego, by go używać.

Na rozwałę przyjdzie czas później.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- nabycie biegłości w prawidłowym posługiwaniu się takimi pojęciami jak gatunek, konwencja, typ gry;
- wykorzystanie powyższych pojęć do komunikacji z odbiorcami;
- wykorzystanie powyższych pojęć jako narzędzi w pracy.

Nauczysz się:

- jak rozróżniać konwencje (gatunki tematyczne) od typów gier (gatunki ludyczne) i gatunków funkcjonalnych;
- jak łamać łamanie schematy gatunkowe;
- jak wykorzystać wiedzę na temat gatunków gier jako narzędzie kreatywne.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 2 "Gatunki, typy, rodziny. Wstęp do systematyki gier?" z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Proponowana lista gatunków funkcjonalnych

Gatunek funkcjonalny to bardzo śliski temat, który w gronie osób projektujących gry można stać się tematem wielogodzinnej nocnej dysputy. My proponujemy następujące zestawienie, jednak nie twierdzimy, że jest to lista zamknięta ani tym bardziej ostateczna:

- gry solo;
- gry towarzyskie;
- gry imprezowe;
- gry rodzinne;
- gry przygodne;
- gry wyczynowe (e-sportowe).

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Czynności

Razem z resztą zespołu wybierzcie 10 różnych gier. Mogą być to gry planszowe, karciane lub video. Ważne, aby były to gry, które dobrze znacie.

Co trzeba zrobić?

Część I

Spróbujcie opisać każdą z wybranych gier, stosując triadę gatunkową. Zdefiniujcie:

- konwencję (gatunek tematyczny), np. science fiction;
- typ (gatunek ludyczny), np. symulator;
- gatunek funkcjonalny, np. gra imprezowa.

Jeśli któraś z wybranych gier posiada w swojej triadzie 2 lub 3 elementy występujące w opisie innej gry, zastąpcie ją inną.

Część II

Zróbcie w trzech kolumnach zestawienie odnalezionych w waszych grach konwencji, typów i gatunków.

Stwórzcie 5 pomysłów na gry, które będą posiadały oryginalną, niewystępującą jeszcze kombinację triady gatunkowej.

Napiszcie elevator pitch do każdej z nich.

Zaprojektujcie grę na podstawie jednego z powyższych pomysłów.

Warunki brzegowe

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- raport z analizy gier;

- 5 pomysłów na nowe gry, opisanych w formie elevator pitch o objętości 150 do 250 znaków;
- pisemne uzasadnienie wyboru jednego z nich do dalszych prac;
- kompletne zasady gry;
- Prototyp SILVER.

Kryteria oceny

- Standardowe Kryteria Oceny.
- Kryterium dodatkowe: „czystość” gatunkowa nowej gry. W jakim stopniu jej projekt spełnia klasyczne wymogi wybranej konwencji, typu i gatunku?

Informacje dodatkowe *

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 3 do 4 tygodni.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Czy każdą grę jesteśmy w stanie opisać w formacie triady gatunkowej? Jeśli nie, to dlaczego?
- Która kategorię jest najtrudniej opisać?
- Czy istnieją popularne słowa-klucze, które pasują do kilku elementów triady? Jakie to hasła?
- W jakim stopniu gatunek, konwencja lub typ rzutuje na doświadczenie?
- Czy opis gry może różnić się w zależności od doświadczenia odbiorcy? Dlaczego tak? Dlaczego nie?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 2S



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 2M



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 3K





Czy wiemy, na czym gramy?

Platformy i ich tajemnice

Wstęp

Co łączy te trzy rzeczy: smartfon z Androidem, podwórko oraz książkę? Wszystkie te rzeczy mogą być... Platformami! Żadne zaskoczenie, zważywszy na tytuł niniejszej lekcji, ale myślimy, że warto pochylić się nieco bardziej nad zagadnieniem #platformy. Ludzie, jak już wiecie, grają wszędzie i potrafią też grać na wszystkim. Jednak to gdzie, czym lub na czym gramy może znacząco wpływać na to, co właściwie robimy: zmieniają się zasady, mechaniki lub komponenty, a czasem nawet narracja. Platforma, na którą się zdecydujemy jako projektanci, może znacząco zmienić finalny projekt, jego budżet i liczbę osób zaangażowanych w jego produkcję.

Dlaczego tak się dzieje? Ponieważ każdy rodzaj growej rzeczywistości ma inne uwarunkowania. Chcesz zaprojektować grę cyfrową dla osób w wieku senioralnym? Warto przejrzeć raporty rynku gier i od razu będziemy wiedzieć, że nasz projekt musi być na platformy mobilne. Chcemy zrobić grę uczącą małe dzieci czytać? Najlepszym medium do tego będzie gra planszowa.

Przypomnijcie sobie Tetradę J. Schella i to jak technologia (szeroko rozumiana) stanowi podstawę tworzenia gier, a elementy, na które wpływa, to kolejno: mechanika, estetyka oraz narracja.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- opanowanie specjalistycznego języka związanego z platformami,
- przetestowanie relacji między platformą (technologią) a projektem gry,
- nabycie podstawowych umiejętności adaptacji gry na różne platformy.

Nauczysz się:

- podstaw projektowania top down w oparciu o platformę;
- przerabianie gier z jednej platformy na drugą;
- jak wykorzystać wiedzę o platformach jako narzędzie projektowe.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 3 "Czym są platformy. Nośniki gier?" z Podręcznika 1: Theoria.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

- Karta pracy nr 4 w wersji papierowej albo w wersji edytowalnego pliku tekstowego,
- Loteria tematów,
- Nożyczki,
- Wzór prezentacji.

Czynności

- Wydrukuj karty pracy po jednym dla każdej osoby,
- Wydrukuj loterię tematów,
- Powycinaj losy z tematami.

Uwaga! Zarówno rozdawanie kart pracy, jak i losowanie tematów można

Co trzeba zrobić?

Dokonaj podziału na grupy, najlepiej pięcioosobowe. Każda z grup otrzymuje karty pracy i losuje platformę. Celem projektu jest **zbadanie** wybranej platformy i umiejętne przedstawienie wyników swojej analizy, uwzględniając również specyfikę gier na daną platformę.

Uczniowie korzystają ze zmodyfikowanego modelu Nicka Monforta i Iana Bogosta opartym o podział na poziomy analizy platform. Poszczególne poziomy to:

- Recepcja/Czynności,
- Interfejs,
- Forma/Funkcja,
- Kod,
- Platforma.

Model ten był zaprojektowany do rozważań o platformach cyfrowych, ale da się go bezproblemowo przeistoczyć w narzędzie do badania gier analogowych i zabaw.

Przypominamy tabelę z podręcznika:

Poziom	Platformy analogowe	Platformy cyfrowe
1) Recepcja/Czynności	W jaki sposób ludzie grają? Jak gromadzą się wokół gry? Jakie praktyki grania występują? Co trzeba robić w grze? Jaka jest estetyka gry?	W jaki sposób ludzie grają? Jak gromadzą się wokół gry? Jakie praktyki grania występują? Co trzeba robić w grze? Jaka jest estetyka gry?
2) Interfejs	Jakie jest otoczenie? Jakie są komponenty gry? Jakie zmysły angażują.	Jak wygląda HCI (Human Computer Interface)? Co można zrobić w grze? Jakie są afordancje?
3) Forma/Funkcja	Jakie są zasady? Jak gracz_ka porusza się w świecie gry? Jaką funkcję pełni gra społecznie? Czy gramy z innymi czy sami?	Jakie są zasady? Jak gracz_ka porusza się w świecie gry? Jaką funkcję pełni gra społecznie? Czy gramy z innymi, czy sami?
4) Kod	Jak gra jest zbudowana? Jakich elementów języka naturalnego używa? Jakich znaków używa? Z czego się składa?	Jak gra jest zaprogramowana? W jakim języku? Jakie możliwości daje to narzędzie?
5) Platforma	Jakie są głębsze struktury gry analogowej? Jaka jest idea za powstaniem gry i jej struktury?	Jakie są głębsze struktury gry cyfrowej? Jaka jest idea za powstaniem gry i jej struktury?

Każda osoba w grupie podejmuje się analizy co najmniej jednej warstwy (w przypadku grupy pięciosobowej każdy bierze jedną), przy czym analizy poziomów 1-4 można robić niezależnie, a analiza poziomu 5 musi być zrobiona wspólnie.

Na następne zajęcia grupa ma mieć wypełnioną w sposób wyczerpujący kartę pracy nr 4 oraz prezentację przygotowaną na siedem slajdów, w których

Slajd 1: Wprowadzenie - charakterystyka, historia, co to jest?

Slajd 2: Poziom 1. Recepcja/Czynności

Slajd 3: Poziom 2. Interfejs

Slajd 4: Poziom 3. Forma/Funkcja

Slajd 5: Poziom 4. Kod

Slajd 6: Poziom 5. Platforma

Slajd 7: Jakie gry są na tej platformie? Co trzeba umieć, żeby je zrobić?

Warunki brzegowe

- Każda z grup musi w sposób dogłębny i szczegółowy przeanalizować wylosowaną platformę.
- Należy przedstawić nie tylko każdą warstwę po kolei, ale też wskazać, jakie użycie danej platformy niesie konsekwencje dla designu w postaci np.: mechanik, grup odbiorczych, skali projektu, stopnia trudności wykonania projektu.
- Analiza musi uwzględniać charakterystykę gier, która może powstać na platformę.
- Można w badaniu platform korzystać z internetu, metody wywiadu oraz literatury.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinno być:

- Wypełniona karta pracy nr 4,
- Utworzona prezentacja multimedialna złożona z co najmniej 7 slajdów.

Kryteria oceny

- Kompletność prezentacji,
- Stopień złożoności wniosków,
- Względy estetyczne i czytelność prezentacji,
- Kryterium dodatkowe: czy opracowanie zawiera materiały multimedialne.

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 1 tydzień.

Podsumowanie

Dowiedz się więcej

O platformach naukowo i badawczo piszą twórcy tak zwanych studiów nad platformami (ang. platform studies), jeżeli chcecie dowiedzieć się więcej, zajrzyjcie na stronę: <https://platformstudies.com/>. Materiały dostępne są w języku angielskim.

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 3M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 3S



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:
przejdź do ćwiczenia 4K



Materiały dodatkowe

KARTA PRACY NR 1 (ćwiczenie próbne)						
Tytuł i rodzaj gry: Ludo („chińczyk”), gra planszowa						
TECHNOLOGIA	Gra planszowa (1)	Gra karciana (2)	Gra miejska (3)	Gra na platformy mobilne (4)	Gra na konsolę przenośną (5)	Gra na VR (6)
MECHANIKI	Rzut kością, Przesuwanie pionków, dopuszczalna liczba graczy: 2-4					
ESTETYKA	4 podstawowe kolory, plansza na planie krzyża, proste kształty, potencjalnie „azjatyckie” motywy					
NARRACJA	Pionki muszą przejść z bazy do bezpiecznego miejsca, po drodze trafiają na przeciwników					
Co zostaje po modyfikacjach?	X					
Co się kompletnie zmienia lub znika?	X					

KARTA PRACY NR 2 (ćwiczenie kreatywne)

Tytuł i rodzaj gry:

TECHNOLOGIA	_____ (1)	_____ (2)	_____ (3)	_____ (4)	_____ (5)	_____ (6)
MECHANIKI						
ESTETYKA						
NARRACJA						
Co zostaje po modyfikacjach?						
Co się kompletnie zmienia lub znika?						

Karta pracy nr 3: Mini GDD

Gra wyjściowa: _____

Zmiana: Przeniesienie na platformę cyfrową (dowolną).

Vision Statement (2-3 zdania)

Tu piszesz, jaki jest cel gry, jakie ma być doświadczenie gracza, o czym jest i platformę.

High concept (4-5 zdań)

Tu piszesz podstawowe mechaniki gry, jak ma wyglądać, dodajesz też detale związane ze światem i bohaterami.

Concept Art (rysunek na formacie A3 lub A4)

Techniką cyfrową lub tradycyjną wykonaj rysunek przykładowego interfejsu (np. menu), kadru z gry itd.

Zadanie grupowe: platformy do wylosowania

Gra planszowa dla dwóch graczy	Gra planszowa typu Eurogra	Larp typu blockbuster	Gra RPG jednoosobowa
Konsola Pegasus	Komputer osobisty	Smartfon z Androidem	Konsola Nintendo Wii
Retro komputer ZX Spectrum	Chamber larp	Karty do grania	Książka paragrafowa
Nintendo Switch	Playstation 5	Przeglądarka internetowa	Zestaw VR

Karta pracy nr 4. BADANIE PLATFORM

Nazwa zespołu:

Skład zespołu:

Wylosowana platforma:

Twoim zadaniem jest dogłębne zbadanie zagadnienia platform. W oparciu o model Bogosta i Monforta opiszcie poszczególne levele. Poziomy od 1 do 4 możecie robić osobno. Poziom 5 trzeba zrobić wspólnie. Zbierzcie niezbędne informacje i wypełnijcie poszczególne ramki. Odpowiadajcie pełnymi zdaniami. Następnie przygotujcie prezentację platformy składającą się z siedmiu slajdów.

POZIOM 1. RECEPCJA/CZYNNOŚCI

Pytanie 1. W jaki sposób ludzie gromadzą się, żeby grać?

Pytanie 2. W jaki sposób ludzie grają?

Pytanie 3. Jak wygląda platforma?

POZIOM 2. INTERFEJS

Pytanie 4. Jakie zmysły angażowane są przez platformę?

Pytanie 5. Wymień możliwości, jakie daje platforma.

Pytanie 6. Z jakich części/elementów składa się platforma?

POZIOM 3. FORMA/FUNKCJA

Pytanie 7. Jakie społeczne funkcje pełni platforma?

Pytanie 8. Co trzeba umieć, żeby korzystać z platformy.

POZIOM 4. KOD

Pytanie 9. Jak komunikujemy się z platformą?

Pytanie 10. Jak platforma komunikuje się z nami?

Pytanie 11. Jakie umiejętności trzeba mieć, żeby tworzyć gry na tę platformę?

POZIOM 5. PLATFORMA

Pytanie 12. W pięciu zdaniach scharakteryzuj platformę uwzględniając jej parametry i elementy składowe, a także niezbędne umiejętności do jej opanowania.

Pytanie 13. Wymień pięć gier, w które za pomocą tej platformy można grać.

Lekcja Nr: 4K
Ścieżka: Kampania



Frajdą dla każdego

Wstęp

Gry dają nam frajdę... Albo i nie, jeśli są źle zaprojektowane. W tym drugim przypadku łatwo jesteśmy wskazać błędy i elementy designu, które nas drażniły. Znacznie trudniej jest wskazać, co stoi za sukcesem danego projektu. Dlaczego gra nam się podobała? Co w niej było fajnego? Dlaczego mamy ochotę zagrać jeszcze raz?

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Lekcja ma charakter analityczny. Jej celem jest:

- spojrzenie na frajdę płynącą z gry z różnych perspektyw;
- analiza mocnych i słabych stron projektu gry w obszarze doświadczenia gracza;
- identyfikacja komponentów gry odpowiedzialnych za konkretny typ frajdy.

Punktem wyjścia analizy i dokonywanej ewaluacji za każdym razem będzie inna typologia frajdy.

Nauczysz się:

- jak różne spojrzenia na "fun", czyli frajdę płynącą z gry można mieć;
- jak łączyć konkretne elementy designu z zakładanymi rodzajami doświadczenia.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 4 „Co daje radość z gry? Wybrane typologie frajdy” z podręcznika Gamebook: Theoria.

W trakcie lekcji zostaną użyte 3 typologie frajdy i zabawy: Nicole Lazarro, Rogera Caillois oraz autorów modelu MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics), którymi są Robin Hunicke, Marc LeBlanc oraz Robert Zubek.

4 typy frajdy wg Nicole Lazarro

- Hard Fun (frustracja i skupienie)
- Easy Fun (ciekawość i zachwyty)
- Serious Fun (podekscytowanie i ulga)
- People fun (uciecha i radość)

4 typy zabawy wg Rogera Caillois

- Agon (rywalizowanie)
- Alea (ryzykowanie)
- Mimicry (udawanie)
- Illinx (oszałamianie)

8 typów frajdy wg modelu MDA

- Sensation (wrażenia zmysłowe)
- Fantasy (fantazjowanie)
- Narrative (śledzenie opowieści)
- Challenge (pokonywanie wyzwań)
- Fellowship (poczucie wspólnoty)
- Discovery (odkrywanie)
- Submission (kompletne doświadczenie)

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Czynności

- Razem z resztą zespołu, dla każdej z wymienionych poniżej grup, znajdźcie po 3 gry, w które wszyscy graliście:
 - ▷ gry video z gatunków takich jak survival, builder lub sandbox lub (np. Boundess, Satisfactory, Conan Exiles, The Forest, 7 Days to Die, Subnautica);
 - ▷ gry RPG (np. Dungeons and Drugons, Wampir: Maskarada, Neuroshima, Zew Cthulhu);
 - ▷ zaawansowane gry karciane TCG lub LCG (np. Magic the Gathering, Dominion, Netrunner, Gwint).
- Wydrukuj trzy ostatnie strony niniejszej lekcji.

Materiały

- Po 3 flamastry, długopisy lub kredki w innym kolorze dla każdego członka zespołu.
- Puste szablony grafów frajdy.

Co trzeba zrobić?

Waszym zadaniem jest:

- I. Wybrać jedną z trzech grup, a następnie stworzyć graf frajdy dla każdej z gier z tej grupy.
W tej części zajęć każdy z członków zespołu wykonuje poniższe czynności samodzielnie.
 1. Wybierz pierwszą grę i dopasuj do niej kolor.
 2. Wybierz jeden z szablonów frajdy.
 3. Przeanalizuj każdy z typów frajdy po kolei. W jakim stopniu odczuwałeś_as go w trakcie rozgrywki? Na każdej z osi znajduje się pięć punktów:
 - a. zaznacz 5, jeśli dany typ frajdy odczuwałeś_as w bardzo wysokim stopniu;
 - b. zaznacz 4, jeśli dany typ frajdy odczuwałeś_as w wysokim stopniu;
 - c. zaznacz 3, jeśli dany typ frajdy odczuwałeś_as w średnim stopniu;

- d. zaznacz 2, jeśli dany typ frajdy odczuwałeś_aś w niskim stopniu;
e. zaznacz 1, jeśli dany typ frajdy odczuwałeś_aś w bardzo niskim stopniu;
1. jeśli dana gra nie oferuje frajdy danego typu, nie zaznaczaj żadnego punktu
 2. Połącz punkty ze sobą. Jeśli na którejś z osi nie zaznaczyłeś_aś żadnego punktu, przeciągnij linie sąsiednich punktów do środka grafu.
 3. Wybierz kolejną grę, dopasuj do niej inny kolor i powtórz cały proces.
 4. Gdy narysujesz grafy dla wszystkich gier na wybranym szablonie, wybierz kolejny szablon i powtórz cały proces.
- II. Porównajcie wyniki swojej pracy. Następnie zdiagnozujcie, jakie elementy gry (designu, dynamiki i doświadczenia) łączą się z poszczególnymi typami frajdy.

Efekt pracy

- Raport z badania zawierający poniższe sekcje:
 - ▷ 3 wypełnione szablony;
 - ▷ tekstową analizę frajdy i jej związków z designem, dynamiką i oferowanym doświadczeniem, osobno dla każdej z 3 gier;
 - ▷ własne wnioski wynikające z przeprowadzonej analizy.

Kryteria oceny

- Kompletność raportu.
- Jakość uzasadnienia wniosków.

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 2 do 3 tygodni.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Która z gier oferuje najbardziej kompleksowe doświadczenie? Jakie elementy gry i designu odpowiadają za taki efekt?
- Która z gier oferuje najbardziej konkretne doświadczenie? Jakie elementy gry i designu odpowiadają za taki efekt?
- Co wynika z porównania grafów tej samej gry wg różnych typologii frajdy?
- Jak łączą się typy frajdy z mechanikami gry?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 4M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 4S



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

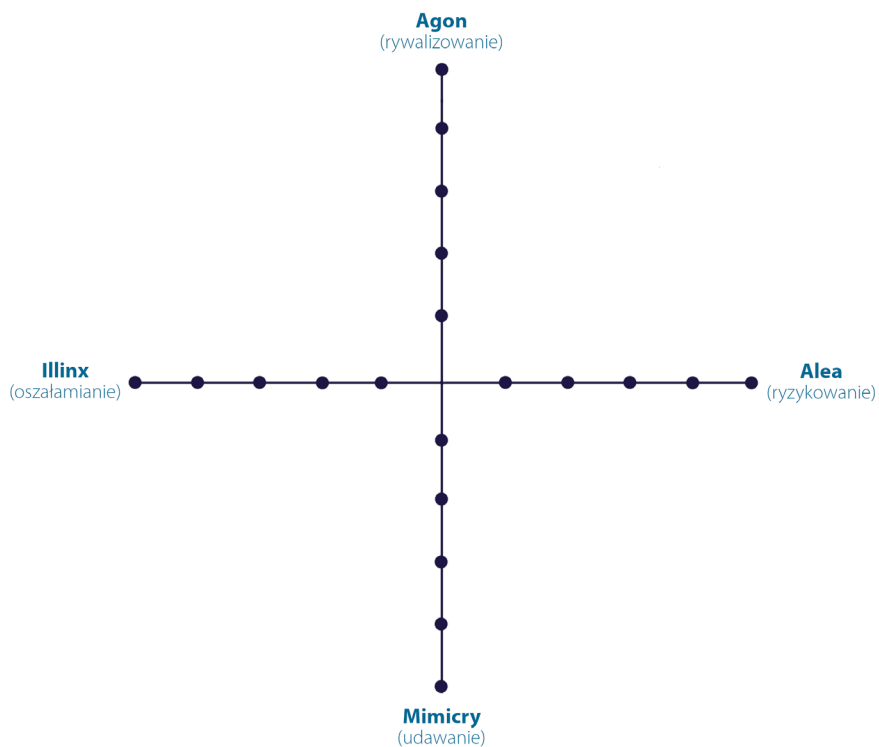
- przejdź do ćwiczenia 5K



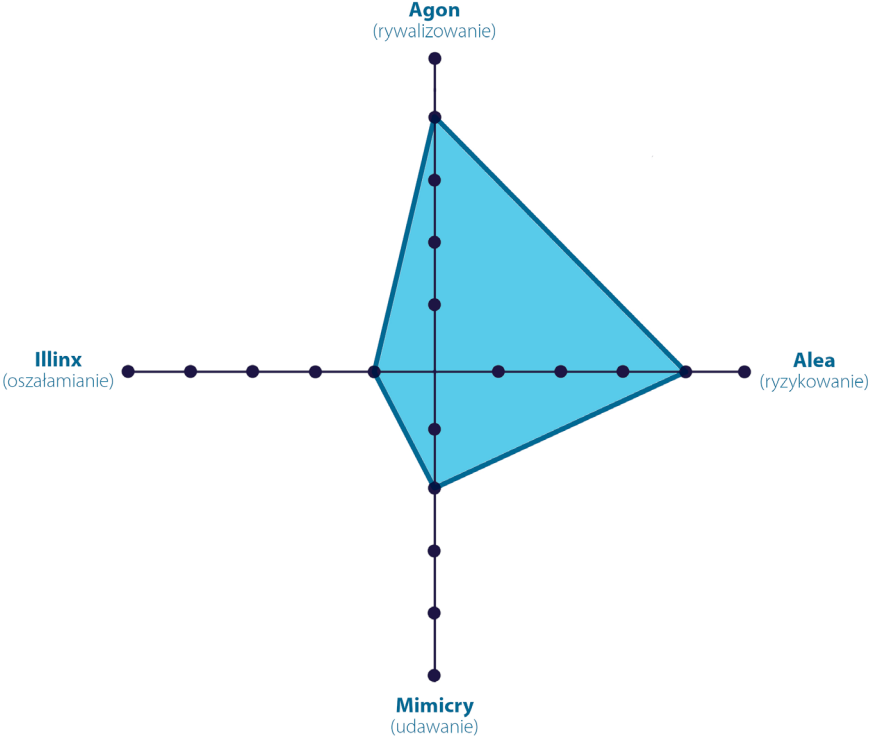
Materiały dodatkowe

Kolejne strony zawierają wspomniane w treści zadania szablony do samodzielnego wypełnienia.

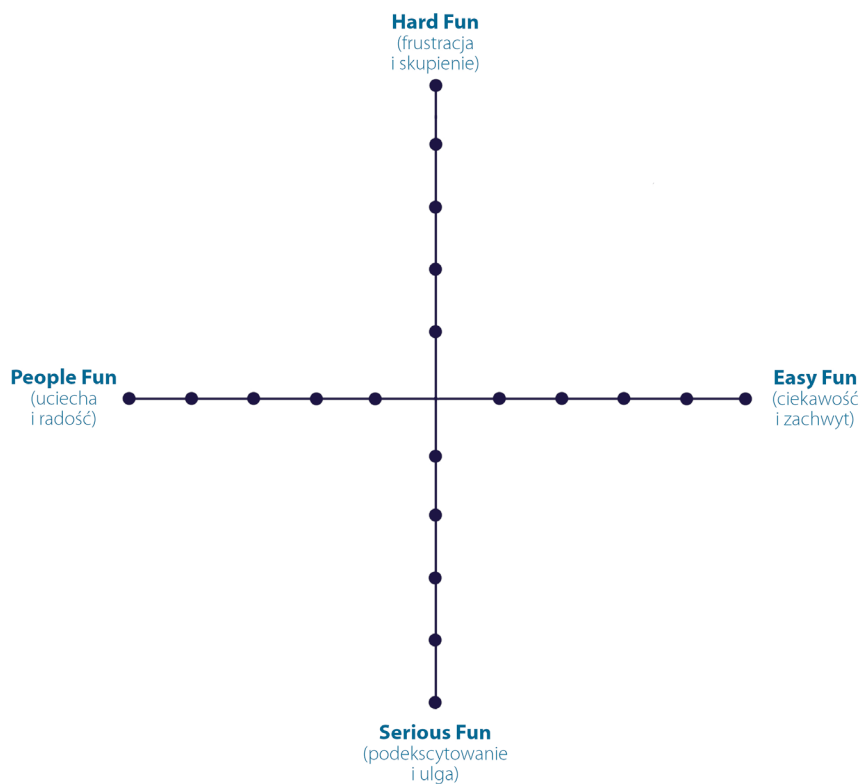
Typy Frajdy wg typologii Rogera Caillois



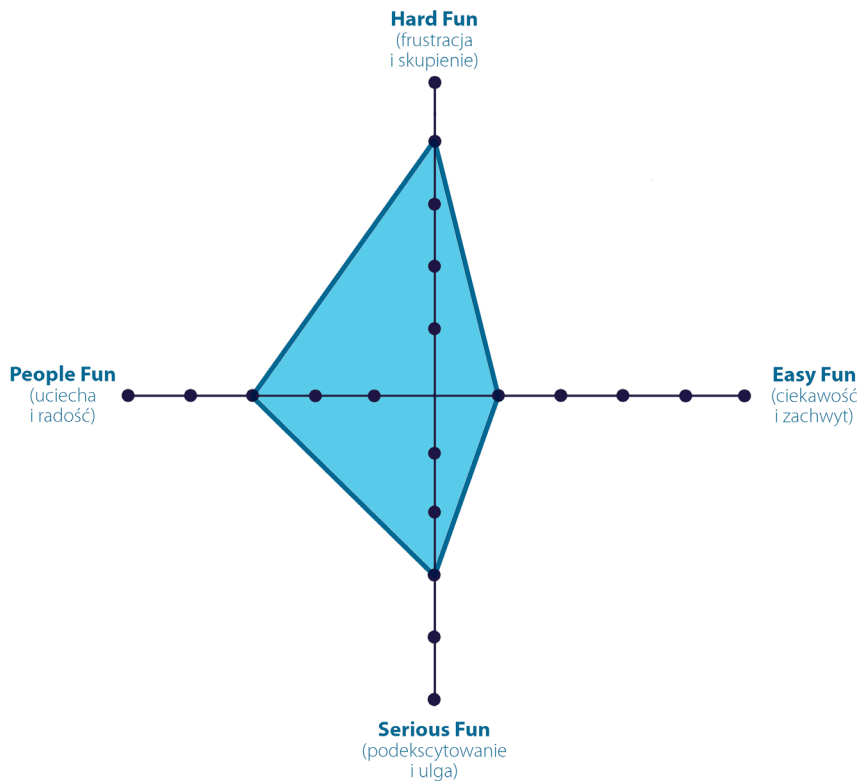
Typy Frajdy - graf przykładowy - Sid Meier Civilization VI (2016)



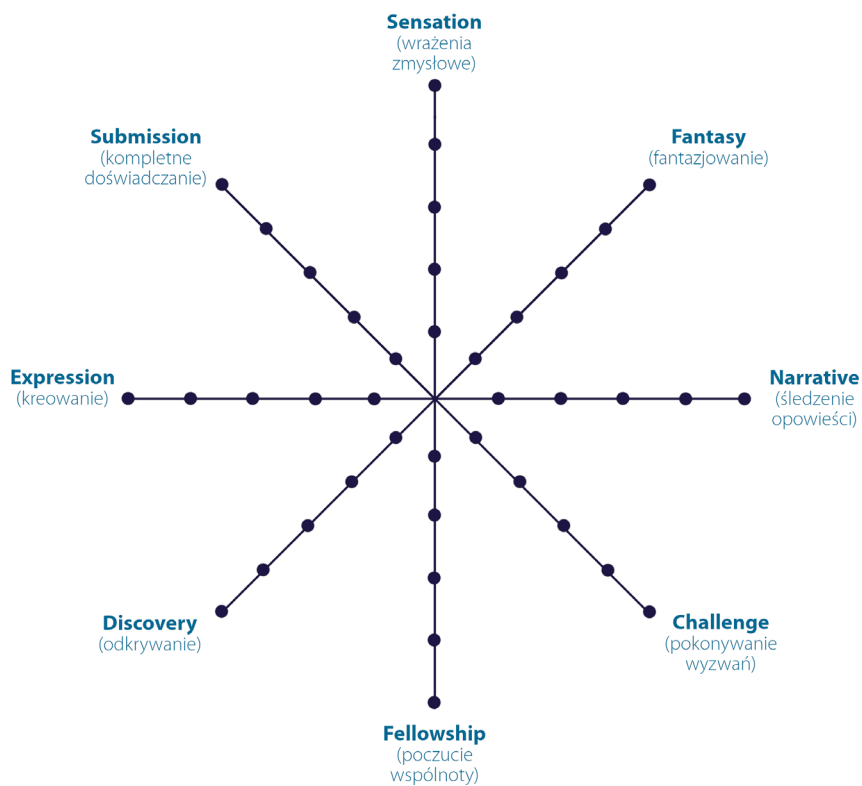
Typy Frajdy wg typologii Nicole Lazaro



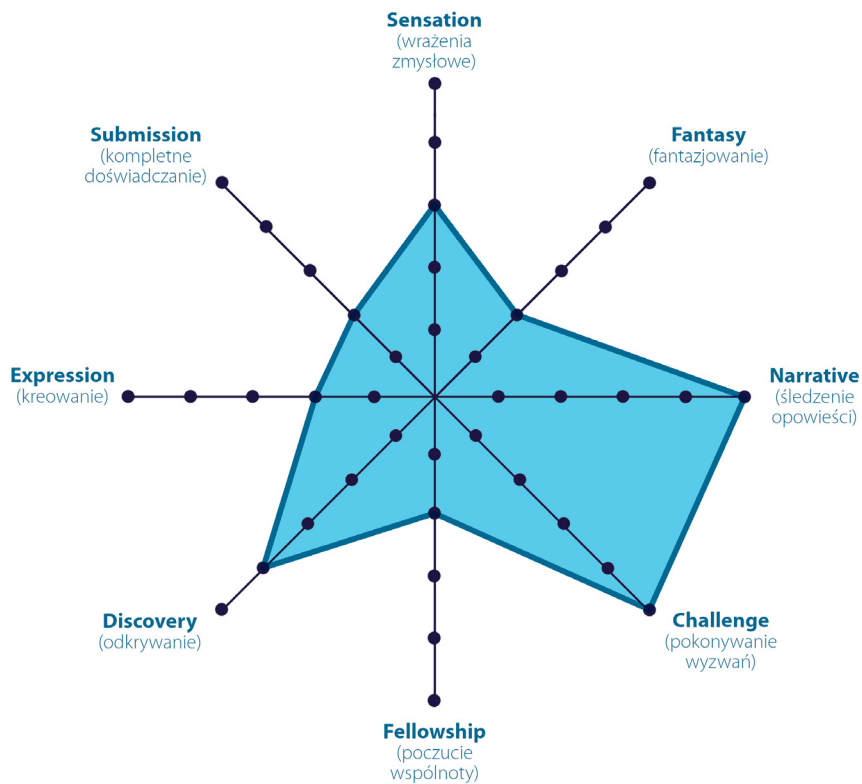
Typy Frajdy - graf przykładowy - Call of Duty Modern Warfare 2 (2022)



Typy Frajdy wg typologii MDA



4a. Typy Frajdy - graf przykładowy - God of War (2018)





Projekt Anonymous! Jak być, mieć, wiedzieć i stawać się w grach

Wstęp

Groznawstwo jest nauka stosunkowo nową. Dlatego niczym w młodym systemie gwiezdnym, teorie, typologie i definicje wciąż krążą w obłoku pyłu, formując się bardzo powoli. Jednym z obszarów, który w przyszłości czeka wiele zmian, są typologie graczy.

Prezentowana w naszym podręczniku synteza badań R. Bartla i teorii D. Keirsey, jaką opublikował B. Stewart, jest niewątpliwie modelem inspirującym i interesującym, ale wymagającym dalszych badań. Ma on jednak niezaprzeczalne zalety: jest czytelny, instynktownie zrozumiały oraz obejmuje szerokie spektrum zachowań obserwowanych podczas grania w gry. Właśnie dzięki temu doskonale nadaje się do stosowania w praktyce projektowania gier.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- nauka projektowania gier z uwzględnieniem różnych potrzeb oraz stylów rozgrywki;
- nabycie biegłości w stosowaniu jednej z dostępnych typologii graczy w praktyce.

Nauczysz się:

- jak tworzyć gry atrakcyjne dla różnych grup odbiorców.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 5 "Kto gra w gry? Typologie graczy" z Podręcznika Gamebook: Theoria.

W tym ćwiczeniu będziesz stosować model Stewarta, czyli hybrydę typologii Bartla i Keirseya:

- Do / Power / Performance;
- Have / Security / Persistence
- Know / Knowledge / Perception;
- Become / Identity / Persuasion.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Czynności

- Razem z resztą zespołu, dla każdej z wymienionych poniżej grup, znajdźcie po 2 gry, w które wszyscy graliście:
 - ▷ CRPG (np. z serii Wiedźmin lub Elder Scrolls)
 - ▷ FPS (np. Call of Duty, Counter-Strike);
 - ▷ Survival, sandbox lub builder (np. Minecraft, Boundless, Satisfactory, Conan Exiles, No Man's Sky)
 - ▷ zaawansowane gry planszowe lub strategiczne gry video (np. Terraformacja Marsa lub jedna z gier z serii Cywilizacja);
 - ▷ gry imprezowe (np. Wilkołaki, Cytadela, One Night Ultimate Werewolf, Secret Hitler).
- Wydrukuj 10 szablonów znajdujących się na ostatniej stronie niniejszej lekcji.

Materiały

- Po 1 flamastrze, długopisy lub kredki w innym kolorze dla każdego członka zespołu.
- Pusty szablon znajdujący się na ostatniej stronie niniejszej lekcji.

Co trzeba zrobić?

Waszym zadaniem jest:

- I. Stworzyć graf potrzeb graczy dla każdej z wybranych gier.

W tej części zajęć każdy z członków zespołu wykonuje poniższe czynności samodzielnie.

 1. Podpiszcie każdy szablon tytułem jednej z gier.
 2. Każda osoba w zespole wybiera jeden z podpisanych szablonów.

Przeanalizuj w jakim stopniu gra:

 - a. realizuje każda z potrzeb (sprawczość/power, bezpieczeństwo/security, wiedzę/knowledge, przybieranie roli/identity);
 - b. umożliwia połączone z nimi działania (działanie/do, posiadanie/have, pozyskiwanie wiedzy/know, stawanie się/become)
 - c. oferuje strategię zwycięstwa dzięki połączonym z nimi domyślnym stylem działania (wydajność/performance, wytrwałość/persistence, spostrzegawczość/perception, perswazja/persuasion).
 3. Na każdej z osi znajduje się pięć punktów:
 - a. zaznacz 5, jeśli gra realizuje potrzeby danego typu graczy w bardzo wysokim stopniu;
 - b. zaznacz 4, jeśli gra realizuje potrzeby danego typu graczy w wysokim stopniu;
 - c. zaznacz 3, jeśli gra realizuje potrzeby danego typu graczy w średnim stopniu;
 - d. zaznacz 2, jeśli gra realizuje potrzeby danego typu graczy w niskim stopniu;
 - e. zaznacz 1, jeśli gra realizuje potrzeby danego typu graczy w bardzo niskim stopniu;
 - f. jeśli dana gra nie realizuje potrzeby danego typu graczy, nie zaznaczaj żadnego punktu
 4. Połącz punkty ze sobą. Jeśli na którejś z osi nie zaznaczyłeś_aś żadnego punktu, przeciągnij linie sąsiednich punktów do środka grafu.
 5. Gdy narysujesz grafy dla jednej z gier, przekaz go innej osobie.

Następnie wybierz kolejny szablon i powtórz cały proces.
- II. Ta część zajęć kończy się, gdy każda osoba z zespołu narysuje swój graf dla każdej z gier.

Porównajcie wyniki swojej pracy. Następnie zdiagnozujcie, jakie elementy designu gry (mechaniki, estetyki i doświadczenia) są odpowiedzialne za realizację potrzeb danego typu gracza.

Efekt pracy

- Raport z badania zawierający poniższe sekcje:
 - ▷ 10 wypełnionych szablonów;
 - ▷ tekstową analizę potrzeb poszczególnych typów graczy i ich związków z designem, dynamiką i oferowanym doświadczeniem, osobno dla 5 wybranych gier, minimalnie po 1 z każdej grupy;
- własne wnioski wynikające z przeprowadzonej analizy.

Kryteria oceny

- Kompletność raportu.
- Jakość uzasadnienia wniosków.

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 2 do 3 tygodni.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Która z gier oferuje kompleksowe doświadczenie dla najszerszego grona odbiorców? Jakie elementy gry odpowiadają za taki efekt?
- Która z gier oferuje konkretne doświadczenie dla jednego typu odbiorców? Jakie elementy gry odpowiadają za taki efekt?
- Co wynika z porównania grafów wykonanych przez różne osoby dla tej samej gry?

Dowiedz się więcej.

Jeśli ten temat cię zainteresował, przeczytaj:

“Personality And Play Styles: A Unified Model”, B.Stewart (2011)

<https://www.gamedeveloper.com/design/personality-and-play-styles-a-unified-model#close-modal>

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 5M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 5S



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

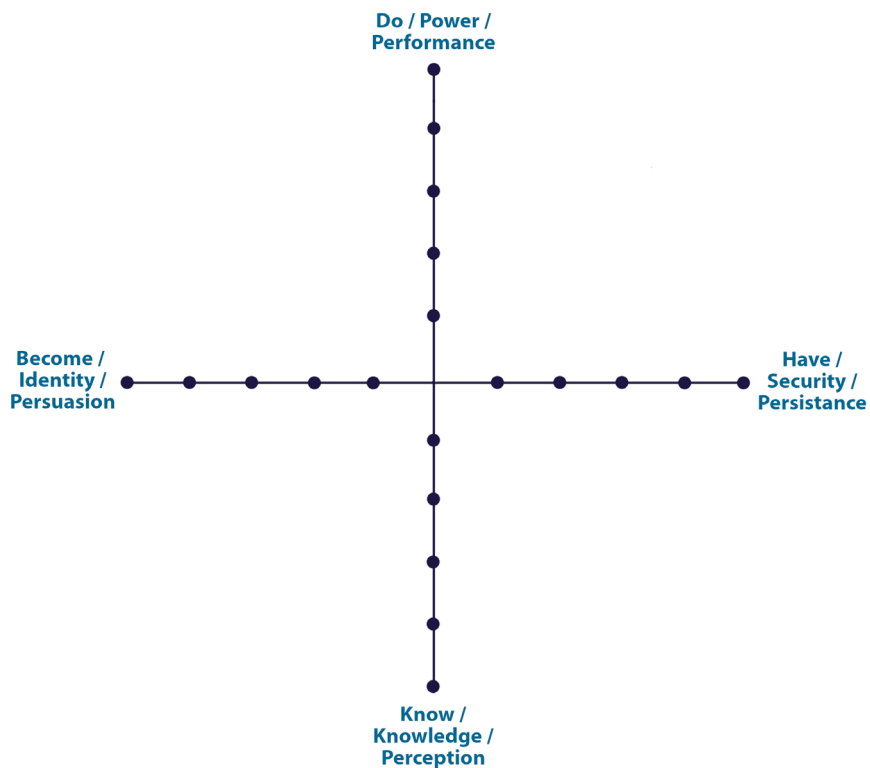
- przejdź do ćwiczenia 6K



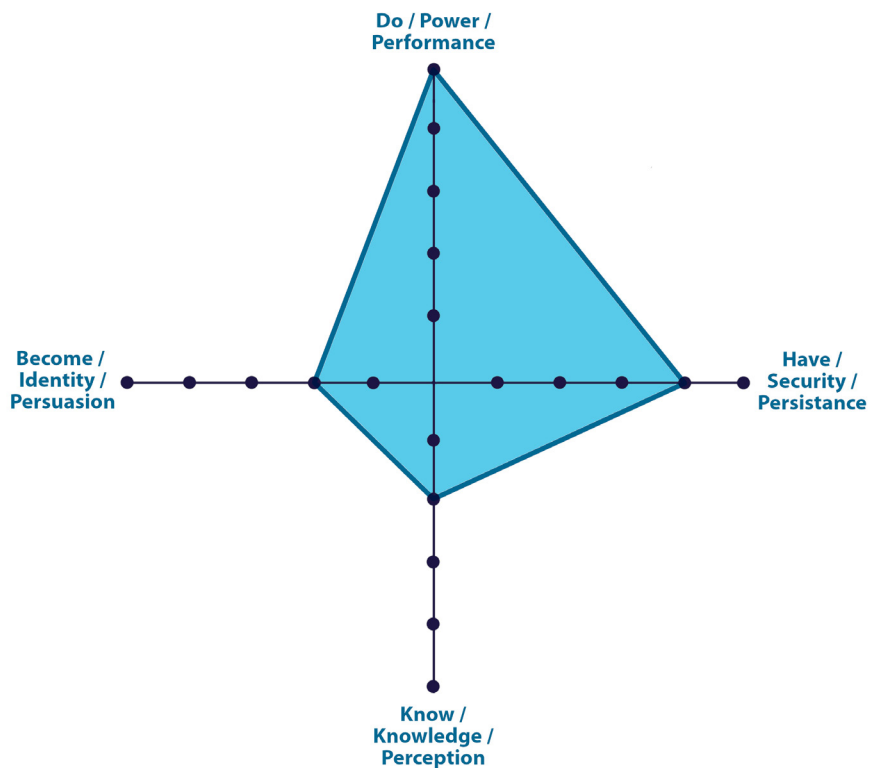
Materiały dodatkowe

Na kolejnej stronie znajduje się wspomniany w treści zadania szablon do samodzielnego wypełnienia.

Typologia graczy wg Stewarta na podstawie typologii Bartle'a i Keirseya'a.



DHKB - graf przykładowy - GTA V (2013)





Robi się poważnie. Gry jako systemy formalne

Wstęp

Na gry możemy patrzeć przez pryzmat innych nauk, np. psychologii, antropologii, socjologii, kulturoznawstwa, sztuk wizualnych czy matematyki. Spojrzenie, jakie zawdzięczmy ostatniej z wymienionych dziedzin wiedzy, pozwala nam zrozumieć, przeanalizować i tworzyć gry rozumiane jako systemy formalne.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- wprowadzenie do projektowania gier w procesie zwanym powszechnie bottom-up (lub też od mechaniki do estetyki), a w naszym podręczniku Szkielet — Powłoka
- wprowadzenie do projektowania gier metodą iteracyjną.

Nauczysz się:

- analizować gry jako systemy formalne;
- identyfikować części składowe designu gry jako obiekty, atrybuty, stany i relacje;
- świadomie planować proces tworzenia i testowania gry oraz jej kolejnych iteracji.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 8 „Gry jako systemy” z Podręcznika Gamebook: Theoria

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

- Zestaw elementów do gry w tablut (znane również jako hnefatafl).

Czynności

- Zapoznaj się z regułami gry w tablut i rozegraj kilka partii, jeśli nie był ci wcześniej znany.
Zasady znajdziesz np. w serwisie Wikipedia: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Tablut>

Co trzeba zrobić?

Zaprojektuj nową grę, opartą o tradycyjne zasady gry tablut.

Warunki brzegowe

Do istniejących zasad gry musisz dodać:

- 1 nowy Stan do dowolnego istniejącego Atrybutu;
- 1 nowy Atrybut o przynajmniej 2 Stanach do istniejącego Obiektu;
- zmień istniejąca Relację na dwukierunkową;
- dodaj 1 nowy obiekt o minimum 1 Atrybucie o 2 Stanach, łączący się:
 - ▷ z 1 innymi obiektem Relacją dwukierunkową;
 - ▷ z 2 innymi obiektami Relacjami jednokierunkowymi.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- Kompletne zasady gry.
- Prototyp SILVER.

Kryteria oceny

- Standardowe Kryteria Oceny
- Kryterium dodatkowe: tożsamość oraz innowacyjność. Gra wciąż musi przypominać klasyczny tablut, ale być jego odświeżoną, nowatorską wersją. Dodatkowo premiowane mogą być rozwiązania nowe, wykraczające poza transplatacje mechanik znanych z innych gier.

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 2 do 3 tygodni.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Które elementy systemu formalnego są najtrudniejsze do zdefiniowania? Dlaczego?
- Które elementy systemu formalnego najbardziej definiują tożsamość gry? Dlaczego?
- W jakiej kolejności należy dokonywać zmian w projekcie?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 6M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 6S



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 7K



Materiały dodatkowe

Rozwiązanie zadania 6S — Szachy jako system formalny

Obiekty

Figury

- Atrybut 1: Kolor
 - ▷ Stan 1: biały
 - ▷ Stan 2: czarny
- Atrybut 2: Kształt
 - ▷ 6 Stanów
- Atrybut 3: Ruch
 - ▷ 6 Stanów
- Atrybut 4: Pole Startowe
 - ▷ 6 Stanów
- Atrybut 5: Sposób bicia
 - ▷ Stan 1: o 1 pole do przodu po ukosie
 - ▷ Stan 2: na polu, na którym figura kończy ruch
- Atrybut 6: Kontynuacja gry po zbitiu
 - ▷ Stan 1: tak
 - ▷ Stan 2: nie
- Atrybut 7: Zdolność specjalna
 - ▷ Stan 1: zmiana w hetmana po dotarciu na koniec planszy
 - ▷ Stan 2: roszada
 - ▷ Stan 3: brak zdolności specjalnej

Plansza

- Atrybut 1: Kolor pola
 - ▷ Stan 1: biały
 - ▷ Stan 2: czarny

Relacje

- Jedno kierunkowa relacja w kierunku od Planszy do Figur

Remik jako system formalny

Obiekty

- Biblioteka
- Stos Kart Odrzuconych (SKO)
- Ręka
- Obszar Wyłożenia OK
 - ▷ Atrybut 1: przynależność
 - » Liczba Stanów zależna od liczby graczy
- Układ
 - ▷ Atrybut 1: typ układu
 - » Komplet
 - » Sekwencja
 - ▷ Atrybut 2: rodzaj wymienności
 - » Karta za Jokera
 - » Karta za Jokera przy pełnym układzie
 - ▷ Atrybut 3: przynależność
 - » Liczba Stanów zależna od liczby graczy
- Karta
 - ▷ Atrybut 1: Kolor
 - » Kier
 - » Karo
 - » Trefl
 - » Pik
 - » brak koloru (Joker)
 - ▷ Atrybut 2: Wartość
 - » od 2 do A
 - » brak wartości (Joker)

Relacje

- Jednokierunkowe
 - ▷ od Biblioteki do Ręki
 - ▷ od Ręki do OW
- Dwukierunkowe
 - ▷ pomiędzy Ręką a SKO
 - ▷ pomiędzy Ręką a Układem

Lekcja Nr: 7K
Ścieżka: Kampania



Dla każdego coś grywalnego

Wstęp

Koncepcja Meaningful Play powinna być Pierwszą Dyrektywą Projektantów Gier. Nie istnieje żadne inne narzędzie projektowe o podobnej skuteczności w podnoszeniu jakości projektu gry. Każda gra będzie lepsza, jeśli podstrajając jej zasady, poszerzymy przestrzeń gry znaczącej.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- analiza i ewaluacja struktury gry oraz procesu rozgrywki pod kątem gry znaczącej;
- nabycie biegłości w zwiększaniu przestrzeni gry znaczącej w rozgrywce.

Nauczysz się:

- dostrzegać istniejącą w projekcie przestrzeń projektową (z ang. design space), która może wykorzystać do zwiększenia obszaru gry znaczącej w rozgrywce.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 10 "Gra Znacząca, czyli koncepcja Meaningful Play" z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

- Talia kart 55 listków.
- Instrukcja do zabawy karcianej wojna.

Czynności

- Przypomnij sobie zasady rozgrywki w tradycyjną zabawę karcianą wojna.

Co trzeba zrobić?

- Przeanalizuj zasady wspomnianej zabawy karcianej.
- Zmień je w taki sposób, aby spełniała definicje gry oraz posiadała wyraźny obszar gry znaczącej.

Warunki brzegowe

- Możesz wprowadzić do gry nowe Obiekty o charakterze niefizycznym.
- Możesz wprowadzić do gry 1 nowy Obiekt o charakterze fizycznym, maksymalnie 1 Atrybucie i dowolnej liczbie Stanów.
- Możesz powiązać z figurami (Walety, Damy, Króle, Asy) do 12 akcji specjalnych.
- Możesz dowolnie wykorzystać do 3 Jokerów.
- Stwórz wariant grywalny dla 2, 3 lub 4 osób. Możesz stworzyć warianty również dla większej liczby osób. W takim wypadku możesz użyć dodatkowej talii 55 listków na każdą rozpoczętą 4 graczy.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- Kompletne zasady gry.
- Prototyp SILVER.

Kryteria oceny

- Standardowe Kryteria Oceny
- Kryteria dodatkowe: tożsamość oraz innowacyjność. Gra wciąż musi przypominać klasyczną wojnę, ale być jej odświeżoną, nowatorską wersją. Dodatkowo premiowane mogą być rozwiązania nowe, wykraczające poza transplatacje mechanik znanych z innych gier.

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 2 do 3 tygodni.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Jaki obszar gry (Design, Dynamika, Doświadczenie) najłatwiej uzupełnić o elementy wprowadzające lub rozszerzające obszar gry znaczącej? Dlaczego?
- Jak poszerzać obszar gry znaczącej bez dodawania do gry (traktowanej jako system formalny) nowych Obiektów?
- Co odblokowuje największe obszary przestrzeni projektowej? Obiekty fizyczne, niefizyczne, Atrybuty, Stany czy Relacje? Co ty dodałeś_aś w swoim projekcie?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 7M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 7S



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 8K



Materiały dodatkowe

Zasady gry karcianej wojna.

Źródło: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Wojna_\(gra_karciana\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Wojna_(gra_karciana))

Zasady gry] są bardzo proste. Przetasowaną talię kart dzieli się na dwie części, rozdaje graczom i kładzie koszulkami do góry. Pierwszy i drugi zawodnik równocześnie wykładają po jednej karcie i porównują ich wartości (względem starszeństwa – kolory nie odgrywają roli). Gracz mający kartę o wyższej wartości odbiera karty i kładzie je pod spodem swojej talii. Jeśli karty mają taką samą siłę (as na asa, król na króla, itp.), rozpętuje się wojna, chyba że gra się w więcej osób i słabsze karty nie walczą np. 9-3-3 gracze z trójkami nie walczą; należy odkryć po jednej karcie, położyć je koszulkami do góry na swoich kartach odkrytych, a następnie wyciągnąć następną kartę, położyć odkryte na zakrytych kartach i wówczas są one porównywane. Karta o wyższej wartości wygrywa, a zwycięzca wojny odbiera wszystkie karty wykorzystane w wojnie. Proces jest powtarzany, jeśli w okresie wojny znowu nie można wyłonić zwycięzcy.

Wygrywa ten, kto pierwszy zabierze wszystkie karty przeciwnikowi. Gra może być bardzo długa, gdyż zebrane karty są przekładane pod spód talii i mogą one później zostać wykorzystane wielokrotnie; partia może trwać nawet ponad kilka godzin, jednak zwykle znudzeni monotonią gracze rezygnują dużo wcześniej. Z tego względu zyskuje popularność głównie u najmłodszych, niezdolnych do zapamiętania reguł bardziej skomplikowanych rozgrywek.



Gry jako system interakcji

Wstęp

Interaktywność to obszar designu, w o którym projektanci_ki myślą stanowczo za mało i zbyt rzadko. Skupiamy się zazwyczaj na mechanikach, balansowaniu rozgrywki, by zaraz potem przeskoczyć do powłoki naszego projektu i zająć się wymyślaniem bohaterów, narracji, czy projektowaniu szaty graficznej.

Tymczasem o sukcesie lub porażce naszej gry na rynku najpewniej zadecyduje to, czy gracze będą potrafili nauczyć się w nią grać. Czy gra będzie się z nimi jasno komunikować? Czy będzie dawać czytelne sygnały oraz wartościową informację do ich działań?

Najpiękniejsze ilustracje, najmiłszy uchu soundtrack i najprecyzyjniej zrównoważona, oryginalna mechanika nie pomogą, jeśli nie zadbamy o właściwe zestrojenie systemu interakcji.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- analiza gier pod kątem jakości ich systemu interakcji;
- diagnozowanie najczęściej występujących błędów w obszarze interaktywności.

Nauczysz się:

- jak rozpoznawać 4 podstawowe błędy systemu interakcji w grze;
- jak można naprawiać powyższe błędy.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 11 "Gry jako systemy interaktywne: pętle, łuki, anatomia wyboru i błędy interakcji." z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Szczególną uwagę zwróć na 4 podstawowe błędy interakcji występujące w grach:

- Brak poczucia kierunku rozgrywki: "Nie wiem co robić dalej".
- Brak reakcji gry na działanie: "Nie wiem, czy to coś dało".
- Poczucie arbitralności: "Nie ma znaczenia, co zrobię".
- Przegrana bez przesłanek: "Nie wiem, co się stało".

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

- Egzemplarz gry karcianej lub planszowej, która posiada przynajmniej 5 błędów interakcji z 2 spośród 4 grup.
- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Czynności

- Przypomnij sobie zasady rozgrywki w wybraną grę.

Co trzeba zrobić?

Waszym zadaniem jest:

- zmodyfikowanie wybranej gry w taki sposób, aby pozbawić ją błędów interakcji;
- stworzenie raportu na temat błędów w pierwowzorze oraz sposobów ich usunięcia.

Warunki brzegowe

- Musisz całkowicie usunąć z gry rozwiązania odpowiedzialne za istniejące w grze błędy interakcji i zastąpić je innymi.
- Musisz zachować tożsamość gry i doświadczenie, jakie oferuje.
- Możesz wprowadzić do gry do 2 nowych Obiektów o charakterze fizycznym, maksymalnie 1 Atrybucie i dowolnej liczbie Stanów.
- Możesz wprowadzić do gry nowe Obiekty o charakterze niefizycznym.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- Kompletne zasady gry.
- Prototyp SILVER.
- Raport o błędach.

Kryteria oceny

- Standardowe Kryteria Oceny
- Jakość i kompletność raportu o błędach.
- Kryterium dodatkowe: tożsamość oraz innowacyjność. Gra wciąż musi przypominać klasyczną rozgrywkę w Monopoly, ale być jej odświeżoną, nowatorską wersją. Dodatkowo Premiowane mogą być rozwiązania nowe, wykraczające poza transplantacje mechanik znanych z innych gier.

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 2 do 3 tygodni.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Jakie błędy interakcji najczęściej występują w grach?
- Czy błędy interakcji zależą od platformy? Czy w grach na jedne platformy częściej obserwuje się inne błędy, niż w grach osadzone na innych platformach?
- Które błędy najłatwiej, a której najtrudniej usunąć? Dlaczego tak jest?
- Które z błędów są najbardziej odpowiedzialne za złe doświadczenie płynące z gry?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 8M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 8S



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 9K



Materiały dodatkowe

Tytuł gry	Brak poczucia kierunku rozgrywki: "Nie wiem co robić dalej".	Brak reakcji gry na działanie: "Nie wiem, czy to coś dało".	Poczucie arbitralności: "Nie ma znaczenia, co zrobię".	Porażka bez przesłanek: "Nie wiem, co się stało".



Punktoza vulgaris – czyli precz z punktami!

Wstęp

Punkty są jednym z najlepszych (jeśli nie najlepszym) nośnikami informacji zwrotnej w grach. Są czytelne, dowolnie granulowane, doskonale podatne na konfigurację i dostosowanie do estetyki gry. Ich liczbowa natura pozwala na dowolne manipulowanie nimi z poziomu matematyki.

Prawdopodobnie to z tego powodu (a nie intelektualnego rozleniwienia twórców_czyń gier) zdominowały ustalanie warunków w grach planszowych i karcianych.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- poszerzenie twojej świadomości na temat możliwych sposobów rozliczania wyniku gry.

Nauczysz się:

- jakie są inne, niepunktowe warunki zwycięstwa.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 12 „Cel gry” z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

- Talia kart 55 listków.
- Instrukcja do gry karcianej Bridge.

Czynności

- Przypomnij sobie zasady rozgrywki w tradycyjną grę karcianą Bridge.

Co trzeba zrobić?

Zaprojektuj nowy system liczenia rozgrywki w systemie robrowym, który nie opiera się na liczeniu punktów.

Warunki brzegowe

- Zasady gry nie ulegają zmianie.
- Nowy system musi zachowywać balans wartości i relacje pomiędzy takimi instancjami jak np. kolory młodsze i starsze, bez atu, kontry, nadróbki, status po i przed partią itd.
- Możesz dodać do gry nowe Obiekty.
- Dodane Obiekty nie mogą przesłonić sedna rozgrywki. Powinny służyć jedynie do:
 - ▷ wizualizacji progresu w grze;
 - ▷ osiągnięcia zwycięstwa;
 - ▷ wielkości wyniku (tak, aby można było porównać ze sobą kilka rozgrywek).

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- Kompletne zasady gry.
- Prototyp SILVER.

Kryteria oceny

- Standardowe Kryteria Oceny
- Kryterium dodatkowe: tożsamość oraz innowacyjność. Gra wciąż musi przypominać klasycznego brydża rozliczanego w systemie robowym, ale być jego odświeżoną, nowatorską wersją. Dodatkowo Premiowane mogą być rozwiązania nowe, wykraczające poza transplatacje mechanizm znanych z innych gier.

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 2 do 3 tygodni.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Czy każdy warunek zwycięstwa da się wyrazić punktami?
- Czy każdy warunek zwycięstwa da się wyrazić inaczej niż punktami?
- W jakich przypadkach punkty są naprawdę "niezastąpione"?
- Dlaczego klasyczne gry rzadziej używały punktów? W którym momencie nastąpiła zmiana podejścia? Co ją spowodowało?
- Jakie obszary Bezpunktowej Przestrzeni Projektowej są warte eksplorowania?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 9M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 9S



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 10K





Gry mają znaczenie

Wstęp

Powszechnie wiadomo, że wśród twórców_czyń gier, zwłaszcza analogowych, najbardziej zniechęconą czynnością jest spisywanie zasad gry w zrozumiały dla odbiorców_czyń sposób. Jak dotąd środowisko nie znalazło metody na uprzyjemnienie tego procesu, stąd często spotykane są instrukcje nieczytelne, nielogiczne czy wręcz zagadkowe.

Czy można ten proces uprzyjemnić? Nie wiadomo. Czy można uczynić znośnym? Na szczęście tak.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- prezentacja zasad tworzenia jednoznacznych, kompletnych i zrozumiałych szkieletów instrukcji gier.

Nauczysz się:

- podstaw pisania instrukcji do gier;
- budować logikę procesu rozgrywki.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 13 „Mechaniki gry” oraz 14 „Zasady gry” z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

- Niezrozumiała i skomplikowana instrukcja do dowolnej gry planszowej o objętości powyżej 20 stron znormalizowanego maszynopisu (1800 znaków).

Czynności

- Nabierz biegłości w rozgrywce w wybraną grę.

Co trzeba zrobić?

Napisz nową, czytelną i zrozumiałą instrukcję do wybranej gry.

- Stwórz słowniczek niezbędnych pojęć, które określają Obiekty, Atrybuty, Stany lub Relacje występujące w grze.
- Unikaj stosowania synonimów. Instrukcja do gry nie jest gatunkiem literackim. Jeśli używasz słowa “token”, nie zamieniaj go na “żeton”, “znacznik” ani “żółty, drewniany sześcian”.
- Postaraj się przeredagować jak najwięcej zdań w instrukcji tak, by stanowiły zdania logiczne w formie Implikacji, czyli miały strukturę:

“Jeżeli [zdarzenie A] to [skutek B]”.

Warunki brzegowe

- Nie możesz skopiować struktury oryginalnej instrukcji.
- Nowa instrukcja musi być zredukowana o 50% objętości tekstu.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinna być:

- nowa instrukcja do wybranej przez ciebie gry.

Instrukcję przygotuj w wariantcie tekstowym. Zignoruj ilustracje i zbędne elementy graficzne. Szkice poglądowe możesz skopiować z oryginału.

Kryteria oceny

- Czy instrukcja jest czytelna i zrozumiała?
- Czy żadne elementy oryginalnej instrukcji nie zostały pominięte?
- Czy słownictwo jest jednorodne i spójne?
- Czy wszystkie możliwe zasady i procedury mają format Implikacji?
- W jakim stopniu udało się zredukować objętość instrukcji w stosunku do oryginału?

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 1 do 3 tygodni.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Jaką część instrukcji i procedur można przedstawić za pomocą Implikacji?
- Jakie inne struktury logiczne, językowe lub formalne pojawiają się w instrukcjach? Czy mają coś wspólnego z językiem powszechnie używanym w prawodawstwie?
- Jaka powinna być idealna struktura instrukcji do gry?
- Czy istnieją jakieś uniwersalne zasady tworzenia instrukcji? Jeśli tak, czy jesteś w stanie je skodyfikować?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 10M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 10S



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 11K





Bierzemy los w swoje ręce

Wstęp

Losowość to jedna z mechanik, na temat której projektanci gier mają jasno sprecyzowane poglądy. Oczywiście, skrajnie różne. Część z nich traktuje jako jeden z podstawowych budulców gry. Inni unikają jej za wszelką cenę. Jak zawsze, dobra praktyka, podobnie jak prawda, leży gdzieś pomiędzy tymi ekstremami. Co do zasady, losowość sprawdza się jako narzędzie decydujące o puli akcji, jakie może podjąć gracz, a nie o ich wyniku.

Warto jednak zadać sobie pytanie, czy każda gra, która posiada element losowy, na pewno go potrzebuje?

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- poszerzenie twojej świadomości na temat mechanik wspierających regrywalności gier.

Nauczysz się:

- jak zwiększać zakres gry znaczącej przez zastępowanie losowości innymi mechanikami.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 15 „Losowość w grach” z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

- Egzemplarz gry Monopoly.
- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Czynności

- Przypomnij sobie zasady rozgrywki w grę Monopoly.

Co trzeba zrobić?

Waszym zadaniem jest zmodyfikowanie wybranej gry w taki sposób, aby pozbawić ją wszystkich elementów losowych. Dotyczy to m.in:

- ruchu po planszy;
- wychodzenia z więzienia;
- kart „Szansa” oraz „Ryzyko”.

Warunki brzegowe

- Musisz całkowicie usunąć z gry elementy losowe.
- Musisz zachować tożsamość gry i doświadczenie, jakie oferuje.
- Możesz wprowadzić do gry do 3 nowych Obiektów o charakterze fizycznym, maksymalnie 1 Atrybucie i dowolnej liczbie Stanów.
- Możesz wprowadzić do gry nowe Obiekty o charakterze metafizycznym.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- kompletne zasady gry.
- prototyp SILVER.

Kryteria oceny

- Standardowe Kryteria Oceny
- Kryterium dodatkowe: tożsamość oraz innowacyjność. Gra wciąż musi przypominać klasyczną rozgrywkę w Monopoly, ale być jej odświeżoną, nowatorską wersją. Dodatkowo Premiowane mogą być rozwiązania nowe, wykraczające poza transplatacje mechanik znanych z innych gier.

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 2 do 3 tygodni.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Co, oprócz losowości, zapewnia regrywalność?
- Jak balansować elementy zastępujące klasyczne komponenty losowe?
- Jak zmieniła się rozgrywka bez komponentu losowego? Jaki typ frajdy oferuje?
- Jak rozgrywkę odbierają gracze różnych typów? Czy po zmianach gra jest bardziej, czy też mniej atrakcyjna dla graczy należących do poszczególnych typów?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 11M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 11S



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 12K



Lekcja Nr: 12K
Ścieżka: Kampania



Archetypy i legendy - o przepisach na opowieść

Wstęp

Wiele gier, w które gramy obiecuje nam, że zostaniemy bohaterami, że wcielimy się postać i ocalimy świat! Wiele gier oferuje nam przeżycia, wrażenia i odgrywanie czegoś. W gruncie rzeczy większość (jeśli nie wszystkie, chociaż to kontrowersyjna teza) gier oferuje nam właśnie przeżycie własnej, nowej, fantastycznej historii. Połączenie snucia opowieści (ang. storytelling) i mechanik growych bywa bardzo trudne, jednak nie jest niemożliwe. Spróbujemy pokazać Ci, jak to można zrobić w bardziej i mniej standardowy sposób.

Będziemy pracować na trzech narzędziach do snucia opowieści, aby na tej kanwie stworzyć ciekawe gry.

Narzędzia te to:

- podróż „bohatera”,
- archetypy postaci,
- łuki fabularne.

Wszystkie one umieszczone są w materiałach dodatkowych, z którymi warto zapoznać się przed przystąpieniem do zadań.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem tej lekcji jest:

- wprowadzenie zagadnień archetypów i łuków powieściowych,
- wskazanie technik, które pozwalają na transformacji rozgrywki w fascynującą opowieść.

Nauczysz się:

- tworzyć spójne i elastyczne historie,
- dostosowywać historie do gier.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 17 „Storytelling i elementy narracyjne w grach” z Podręcznika Gamebook: Theoria, a także przeczytaj samodzielnie lub wspólnie z grupą wszystkie materiały dodatkowe.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Zważywszy na to, iż jest to projekt kreatywny, zadбай o kreatywną przestrzeń w trakcie spotkań projektowych i/lub pracy indywidualnej. Pod koniec projektu wymagane będą konsultacje z potencjalnymi odbiorcami, czyli kolaudacja i wrażliwe czytanie.

Materiały

- wydrukowane Materiały dodatkowe (1-3),
- kość k6,
- kość k12,
- karty tarota (lub inne fabularyzowane talie kart),
- kości opowieści (dowolne, mogą być StoryCubes, mogą być inne; może być wersja online),
- kartki i przybory piśmiennicze,
- dokument cyfrowy do zapisu fabuły grupy (z możliwością zbiorowej edycji) np. Google Docs.

Czynności

Przeczytaj wcześniej dowolny tekst tłumaczący, czym jest drabinka scenariuszowa.

Przykładowy tekst tutaj: <https://przygodyscenzarzysty.pl/2018/12/20/drabinka-scenariuszowa-czyli-najwazniejsze-narzedzie-scenzarzysty/>

Co trzeba zrobić?

Zapoznacie się z materiałami dodatkowymi oraz tekstem o drabince scenariuszowej. Następnie wylosuj za pomocą kości k6 archetyp wyjściowy głównego bohatera, a następnie za pomocą tej samej kości wylosuj wyjściowe archetypy od 1 do 3 innych postaci.

Następnie za pomocą kości opowieści i/lub kart tarota wylosuj i wypisz potencjalne zdarzenia. Losuj tak co najmniej 4 razy i wybierz co najmniej po dwa zdarzenia z każdego losowania.

Na koniec rzuć kością k12, aby wylosować zakończenie dla Waszej postaci lub świata, jaki zamieszkuje.

Następnie, w ciągu najbliższych 2-3 tygodni organizujcie sobie spotkania kreatywne i dopracowujcie świat przedstawiony dostosowując go do wylosowanych postaci.

Finalnie, rozpiszcie tak zwaną „drabinkę scenariuszową” albo „skaletkę”. Pomocze Wam ona wyróżnić kolejne łuki fabularne oraz początek i koniec drogi dla poszczególnych bohaterów i bohaterek.

Pod koniec kreowanej historii zdecydujcie się, do jakiego rodzaju gier i na jaką platformę ta historia by się nadawała?

Warunki brzegowe

- Historia jest spójna.
- Każda postać chociaż raz zmienia swój archetyp.
- Postacie pozostają ze sobą w relacji.
- Drabinka scenariuszowa zawiera od 12 do 25 punktów fabularnych.
- Może, nie musi, zawierać wątki poboczne.

Efekt pracy

Drabinka scenariuszowa do gry na wybraną platformę.

Kryteria oceny

- W jakim stopniu spełnione są warunki brzegowe?
- Kryterium dodatkowe: czy ta drabinka jest aplikowalna do projektowania gier? Jeśli tak, to do jakich?

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 2 do 3 tygodni.

Przy okazji pracy nad scenariuszem do gry warto poznać następujące książki:

Hendrykowski, M. (2017). Scenariusz filmowy: Teoria i praktyka (Wydanie pierwsze). Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Jak konstruowało się Wam historię?
- Czy łatwiej dostosowywać grę do historii, czy odwrotnie?
- Czy podobały Wam się Wasze historie?
- Czy planujecie korzystać z takich narzędzi jak karty, czy kości opowieści?

Dowiedz się więcej.

Hendrykowski, M. (2017). Scenariusz filmowy: Teoria i praktyka (Wydanie pierwsze). Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.

Pearson, C. S. (1990). The hero within: Six archetypes we live by (Expanded ed). Harper & Row.

Vogler, C. (2020). Podróż autora: Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy (K. Kosińska, Tłum.; Wydanie V). Wydawnictwo Wojciech Marzec.

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 12M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 12S



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 13K



Materiały dodatkowe

1. Podróż „bohatera” według Voglera



Podróż bohatera według amerykańskiego scenarzysty Christophera Voglera jest naznaczona licznymi trudnościami. Wiele opowieści można przyłożyć do tego schematu i on nadal niekoniecznie się nudzi. Do tych haseł można sobie dopisać stosowne interpretacje np. Jaskinia Morku to najtrudniejszy i najciemniejszy punkt dla bohaterów_ek, następnie dochodzi do wyjścia z tej jaskini – Ostateczna Próba może być walką, egzaminem czy śledztwem. Warto z takich schematów korzystać szczególnie na początku i też po to, żeby zaskakiwać i wyłamywać się z tych schematów.

Oprac. własne. Źródło: Vogler, C. (2020). Podróż autora: Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy (K. Kosińska, Tłum.; Wydanie V). Wydawnictwo Wojciech Marzec.

2. Sześć Archetypów Carol S. Pearson

XIII. Niewiniątko (The Innocent)

Postać zupełnie niewinna, nie potrzebuje zmian, boi się stracić to, co ma, występuje na początku drogi.

XIV. Sierota (The Orphan)

Istota, której brakuje poczucia bezpieczeństwa, obawia się wielu rzeczy, boi się przede wszystkim bycia opuszczoną i pozostawioną w nieprzyjnym świecie. Cechuje ją potencjał do pozyskania ogromnej nadziei.

XV. Męczennik (The Martyr)

Jest to osoba nakierowana na poświęcenie wobec innych i świata, nie myśli o sobie, nie dąży do niczego egoistycznego. Jednocześnie to ogranicza Męczenników, dlatego muszą nauczyć się budować granice i przestać kryć się za samoposwieceniem.

XVI. Wędrowiec (The Wanderer)

Kompletne przeciwieństwo Męczennika, Wędrowiec to osoba nastawiona na indywidualizm, poszukująca samej siebie, najbardziej na świecie nie chce zniknąć w tłumie, chce być wyjątkowa.

XVII. Wojownik (The Warrior)

Chociaż Wojownicy najbardziej obawiają się słabości i strachu samego w sobie, to żeby uzyskać prawdziwą odwagę muszą uświadomić sobie swoje słabości. Cechuje ich siła lub dążenie do niej.

XVIII. Czarodziej (The Magician)

Kiedy stajemy się Czarodziejem, czujemy pełnię, połączenie ze światem, z innymi i ze sobą. Czarodziej unika póź i sztuczności, a największą cnotę może odnaleźć w radości i zaufaniu do siebie samego.

6 archetypów	Niewiniątko	Sierota	Męczennik	Wędrowiec	Wojownik	Czarodziej
CEL	Nie ma	Bezpieczeństwo	Dobroć	Autonomia	Siła	Pełnia
ZADANIE	Upadek – wyjście z roli Niewiniątka	Odnalezienie nadziei	Umiejętność poddania się	Odnalezienie tożsamości	Odczuwanie odwagi	Osiągnięcie radości / wiary / oświecenia
LEK	Utrata raju	Porzucenie	Samolubstwo	Konformizm	Słabość	Sztuczność

Oprac. i tłum. własne. Źródło: Pearson, C. S. (1990). The hero within: Six archetypes we live by (Expanded ed). Harper & Row.

Ważne!

- Carol S. Person mówi o tym, że podróżujemy przez archetypy w ciągu swojego życia. Zawsze zaczynamy jako Niewiniątka, ale następnie możemy być cyklicznie i kilkakrotnie różnymi rolami. Zobaczcie, jakie to tworzy ciekawe ramy do tworzenia historii bohaterów.
- Archetypów według Person jest więcej, tu prezentujemy tylko te sześć najważniejszych.

3. Łuki fabularne i zakończenia

Poniżej zamieszczamy tabelkę wybranych łuków/zdarzeń fabularnych. Pamiętajcie, że możecie wymyślić swoje. Możecie też wykorzystać gry narracyjne takie jak Dawno, dawno temu... (Atlas Games, 2018), które mają ogromny wybór łuków fabularnych i zakończeń.

ŁUKI FABULARNE DO WYŁOSOWANIA			
PROTAGONISTA JEST UWIĘZIONY (1)	KTOŚ W HISTORII ULEGA PRZEMIANIE (2)	KTOŚ SIĘ Z KIMŚ POWAŻNIE POKŁÓCIŁ (3)	WYWIĄZUJE SIĘ WALKĄ (4)
POGODA SIĘ ZMIENIA (5)	KTOŚ PRZYPYŁYNAŁ DO BRZEGU (6)	KTOŚ WZIĄŁ UDZIAŁ W TURNIEJU/KONKURSIE (7)	KTOŚ ZOSTAJE WYGNANY (8)
KTOŚ BUDZI SIĘ W NIEZNANYM MIEJSCU (9)	KTOŚ KOMUŚ PŁATA POWAŻNEGO FIGLA (10)	KTOŚ ZOSTAJE POŁKNIĘTY W CAŁOŚCI (11)	KTOŚ SIĘ GUBI W STRASZNYM LESIE (12)

PROPONOWANE ZAKOŃCZENIA			
Król wreszcie uległ i mogli się pobrać. I żyli długo i szczęśliwie. (1)	Do wioski powrócił dobrobyt, nikt się już nie bał _____ i wszystko było po staremu. (2)	Pamiętajcie, że czyste i szczerze serce zawsze zwycięży. (3)	Kreatura została pokonana, a królestwo było znów bezpieczne. (4)
Podczas sztormu stracił majątek, ale odnalazł to, co się naprawdę liczy. (5)	Zły urok został zdjęty dzięki prawdziwej miłości. (6)	Od tego czasu już słuchali swoich rodziców. (7)	W ten sposób przepowiednia starej wiedźmy się sprawdziła. (8)
Udowodnili dowódcy, że są najwierniejszymi wojownikami, dzięki czemu udało im się wrócić do domu. (9)	I razem udali się do zaczarowanego królestwa i słuch po nich zaginął. (10)	Dotarli do tajemniczego artefaktu, a on okazał się zupełnie nic nie wart. (11)	Macochy nie zawsze są takie, jak się wydaje. (12)



Mniej więcej o kreatywności i snuciu opowieści

Wstęp

Skoro już siedzimy w fabułach, to warto co nieco o nich opowiedzieć o jednej z bardziej interesujących technik kreatywnych, która pozwala na rozkręcenie każdej opowieści. Ćwiczenie „Mniej więcej” poznacie w trzech różnych wersjach przy okazji każdej ze ścieżek. Na czym to polega? Na dodawaniu i odejmowaniu elementów i przyglądaniu się, co z tego wyjdzie. Najciekawsze efekty rodzą się wtedy, kiedy to nie my sami wybieramy, co dodać i odjąć!

To jedna z technik kreatywnych ściśle powiązana z tworzeniem opowieści – osoby tworzące powieści, scenariusze, fabuły, komiksy – będą z tej techniki korzystać często nawet nieświadomie.

Ciekawe dla nas będzie jednak nie tylko to, co dodajemy i co odejmujemy, ale także, jakie konsekwencje to będzie miało dla doświadczenia historii i gry. Ćwiczenie to uczy też elastyczności i otwartości wobec nowych pomysłów.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- utrwalenie dobrych praktyk w pracy nad opowieścią.

Nauczysz się:

- techniki kreatywnej „mniej więcej”;
- pracy iteracyjnej nad tekstem.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 17 z Podręcznika Gamebook: Theoria.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

- wybrana historia opracowana z Lekcji 12, 14 lub innych,
- dokumentacja tej gry,
- przybory do pisania,
- dokument cyfrowy do wspólnej pracy np. Google Docs,
- kości k6,
- lista elementów gry.

Czynności

- przygotuj potrzebny projekt i przypomnij sobie jego elementy,
- wypisz kluczowe elementy gry w dwóch kolumnach: fabularne i mechaniczne.

Co trzeba zrobić?

Przypomnijcie sobie, na czym polegał wybrany przez Was, gotowy projekt z poprzednich lekcji. Zapoznajcie się z wypisanymi elementami kluczowymi gry. Może to wyglądać tak:

ELEMENTY FABULARNE	ELEMENTY MECHANICZNE
Cyberpunkowe miasto	Zagadki logiczne
Postać detektywa	Elementy zręcznościowe
Zaginiona nastolatka	Zadania na spostrzegawczość
Poszukiwania w mieście	Chodzenie po mieście
Androidy i cyborgi	Interakcja z przestrzenią
Dialogi między bohaterami	Pościgi

Następnie wybierzcie trzy elementy fabularne i trzy elementy mechaniczne. Za pomocą rzutu kością k6 wybierzcie, czy danej rzeczy w następnej wersji gry ma być więcej czy mniej.

Liczby parzyste – „więcej”.

Liczby nieparzyste – „mniej”.

Przykład

Do elementu „Androidy i cyborgi” wyrzucona została nieparzysta liczba „3”, czyli ma być ich mniej. Jak można wprowadzić taką zmianę?

Jeżeli świat przedstawiony był nimi zaludniony, to zmniejszamy skalę tego występowania w myśl zasady: „androidy i cyborgi to rzadkość” – to może sprawić, że albo trzeba będzie zmienić niektórych NPC-ów, albo... nadać im wyjątkowy status. Jak to może zmienić fabułę gry dalej? Co to zmienia?

Praca nad zmianami gotowego prototypu jest na pewno prostsza niż tworzenie od nowa, więc ten mały side quest może trwać nie więcej niż tydzień lub dwa.

Przy okazji przyglądajcie się, jakie zmiany z wylosowanych (koniecznie muszą być losowe) są zmianami na lepsze – być może zostaną w ostatecznej wersji gry. Które z narzuconych zmian budzą Wasz opór?

Warunki brzegowe

- Wersja prototypu ma zawierać wylosowane zmiany oraz każde inne wymagane przez wprowadzenie modyfikacji.
- Zmiany muszą być diegetyczne, zgodne z logiką fabuły, klimatu czy mechanik gry.

Efekt pracy

- Grywalny prototyp SILVER z wprowadzonymi zmianami.

Kryteria oceny

- Standardowe Kryteria Oceny
- Kryterium dodatkowe: czy wybrane zabawki nie mogą być zastąpione innymi, a ich tożsamość i przypisane im funkcje znajdują odzwierciedlenie w designie gry?

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 1-2 tygodnie.

Podsumowanie

To ćwiczenie ma dwojaki cel:

- uelastyczyć Was na różne, arbitralnie narzucone zmiany,
- pokazać narzędzie, które może pozwolić odblokować Was kreatywnie.

Zajrzyj do rozdziału 13 Podręcznika 2, gdzie można poznać więcej technik kreatywnych.

Ważne pytania

- Które zmiany zadziałały?
- Które budziły Twój/Wasz dyskomfort i opór?
- Które zupełnie zepsuły grę? Dlaczego?
- Ile innych zmian trzeba było wprowadzić przy okazji?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 13M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 13S



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 14K





Lochy i paragrafy, czyli stawiamy wyzwanie liniowej fabule

Wstęp

Często się mówi, że gry to taki nowy sposób opowiadania historii. Jest w tym wiele prawdy, ale transfer z liniowej, bardziej uporządkowanej narracji bywa trudny, a nawet niemożliwy. Podczas tej lekcji nie będziemy się zgłębiać w niuanse idei adaptacji – skupimy się na bardziej pragmatycznych aspektach: jak zrobić z „liniówki” „paragrafówkę”? Czyli jak przetworzyć coś zaplanowanego do A do Z w coś, co ma wiele rozgałęzień z punktu A idziemy do punktu B3, aby następnie przez K2 przejść do Z10.

Będziemy bazować na liniowych fabułach jako punktach wyjścia, tak będzie nam łatwiej

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- wskazanie dobrych praktyk dotyczących tworzenia nieliniowych narracji.

Nauczysz się:

- przetwarzać narrację linową w narrację emergentną, paragrafową.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 17 „Storytelling i elementy narracyjne w grach” oraz rozdziału 18 Ergodyczność, progresja i emergencja w grach” z Podręcznika Gamebook: Theoria, a także pobierz i zapoznaj się z wybranym oprogramowaniem do tworzenia paragrafowych narracji (np: Arcweave, Twine, Ren’Py, technologia Wiki).

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Omów z grupą lub wypisz samodzielnie takie znane, liniowe historie, które są ci bliskie.

Materiały

- Baśnie lub rozdziały powieści lub fragmenty filmów.
- Przybory piśmiennicze, notesy.
- Plik do pracy online w wybranej technologii: campfirewriting.com, Scrivener.
- Program do tworzenia emergentnej narracji np. Twine, Arcweave.

Czynności

- Zapoznaj się z podstawową obsługą wybranego programu do emergentnej treści.
- Załóż sobie (i/lub) zespołowi konto w wybranej przez siebie technologii.
- Ustalcie między sobą, jaki będzie sposób opisu poszczególnych punktów (legenda). np. zielony to początek, czerwony to konflikt, a niebieski to rozjem.

Co trzeba zrobić?

- Wybierzcie z grupą wybrany fragment tekstu i zaadaptujcie go jako fikcję interaktywną. Zanim to zrobicie – rozpiszcie sobie plan wydarzeń w wybranym przez siebie tekście. Następnie za pomocą kolorowych markerów (lub kolorowego fontu) oznacz, jakiego rodzaju jest to wydarzenie.
- Dopiszcie wstępne wybory do poszczególnych wydarzeń i ich potencjalne konsekwencje. Możecie to rozrysowywać kilkakrotnie, ponieważ będzie to proces wymagający wielu iteracji. Obserwujcie, jak wprowadzacie zmiany, co to daje historii, a co z niej zabiera.
- Na kolejnych spotkaniach podzielcie się pracą pisarską i przetwórzcie kolejne fragmenty tekstu na język krótszych opisów, wyborów i dialogów.
- Wprowadźcie to, wraz z modelem interakcji, do wybranego programu do tworzenia hipertekstowych narracji. Niektóre z nich umożliwiają wstawienie ilustracji – zróbcie to, jeśli macie zasoby.

Warunki brzegowe

- Musisz mieć historię, która ma początek, środek i koniec.
- Historia ta musi oferować co najmniej trzy duże rozgałęzienia i co najmniej pięć wyborów w każdym.
- Historia może nadal mieć jedno zakończenie, może też ich mieć więcej.

Efekt pracy

- Kompletny segment historii opracowany w formie interaktywnego hipertekstu.

Kryteria oceny

- Zakres spełnienia warunków brzegowych.
- Kryterium dodatkowe: czy wybrane zabawki nie mogą być zastąpione innymi, a ich tożsamość i przypisane im funkcje znajdują odzwierciedlenie w designie gry?

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 2 do 3 tygodni.

Podsumowanie

Tworzenie narracji z tekstu liniowego nie jest łatwym zadaniem. Na co warto zwrócić uwagę przy tworzeniu takich narracji, to poziom swobody, na jaki się decydujecie w trakcie prac nad tekstem. Jak bardzo chcecie odejść? Co tekst traci, a co zyskuje?

Ważne pytania

- Jak bardzo można odejść od tekstu źródłowego, tworząc interaktywną narrację?
- Co tekst traci, a co zyskuje?
- Warto przetestować nasze interaktywne teksty na innych. Czy chcą testować różne wybory?

Zapamiętaj!

- Do tworzenia hipertekstowych lub paragrafowych opowieści potrzebna jest twórcza odwaga i poczucie swobodnej pracy z tekstem.
- Warto znać oprogramowanie ułatwiające twórcom gier tę żmudną pracę tworzenia licznych wyborów.

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 14M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 14S



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

- przejdź do ćwiczenia 15K



Materiały dodatkowe

Przykładowe baśnie

Rosel i Linda (baśń ze Szwecji)

Dawno temu żył sobie król, który miał córkę o imieniu Rosel. Gdy owdowiał, ożenił się z kobietą, która miała córkę o imieniu Linda. Pewnego razu Rosel spotkała w lesie trzy gołębice i nakarmiła je chlebem, a one sprawiły, że stała się jeszcze piękniejsza – z jej ust, gdy się śmiała, sypały się perły, podarowały jej też złote wstążki do włosów. Widząc to, macocha posłała do lasu Lindę, która odgoniła gołębice, przez co zbrzydła jeszcze bardziej, a z jej ust wyskakiwała ropucha, gdy tylko zaczynała mówić! Rosel została więc wygnana; doszła do plaży, gdzie się zaprzyjaźniła z jeleniem, sosną i skowronkiem. Pewnego dnia spotkała królewicza, który zakochał się w niej i zabrał ją do zamku wraz z jej przyjaciółmi. Wściekła macocha zamieniła go w złotą gęś, ale jeleni i skowronek przyszli mu z pomocą: użyli sosnowych igieł, żeby odzyskał dawną postać. Potem Rosel poślubiła księcia.

Małpa i żółw (baśń z Indii)

Żył sobie raz żółw, który się zaprzyjaźnił z małpą. Żona żółwia była jednak zazdrosna i chciała ich rozdzielić. Udała, że jest chora, i powiedziała mężowi, że wyzdrowieje wtedy, gdy zje serce małpy. Zmartwiony żółw postanowił poświęcić przyjaciela i zaprosił go do domu na kolację. Zabrał małpę na swoją skorupę, bo musieli przepłynąć morze.

Był jednak bardzo smutny.

– Dlaczego się martwisz? – zapytała żółwia małpa.

– Moja żona umiera i uratuje ją jedynie twoje serce. Małpa, bojąc się śmierci, powiedziała, że serce przechowuje w domu, w dzbanie, więc musieli zawrócić. Gdy tylko znaleźli się na lądzie, małpa wspięła się na drzewo i szybko pożegnała z przyjacielem. Poczieszeniem dla żółwia było jedynie to, że jego żona wyzdrowiała.

Koń i rzeka (baśń z Chin)

Był sobie kiedyś konik, który nigdy nie opuszczał stajni. Pewnego razu mama poprosiła go, by zaniósł worek ziarna do młyna. Gdy drogę zagroziła mu rzeka, zatrzymał się niepewny, co dalej robić. Ujrzał starego wołu i zapytał go, czy może bezpiecznie przejść na drugi

– Oczywiście, woda sięga mi do kolan – powiedział wół. Lecz wiewiórka ostrzegła go:

– Nie przechodź, rzeka jest głęboka; wczoraj utonął tu mój przyjaciel. Konik zawrócił więc i poprosił o radę mamę, która tak mu powiedziała:

– Drogi synu, pomyśl: wół jest duży i myśli, że rzeka jest płytka. Natomiast wiewiórka jest mała i dlatego sądzi, że rzeka jest bardzo głęboka. Konik wrócił nad rzekę, wszedł do niej i odkrył, że nie była ani tak płytka, jak mówił wół, ani tak głęboka jak mówiła wiewiórka i przeszedł na drugi brzeg.

Kaprysy Jutrzenki (baśń z Japonii)

Wieść niesie, że pewnego razu Jutrzenka pokłóciła się z bogami i schowała w grocie zamykając ją dużym głazem i odmawiając powrotu na niebo. Bogowie byli zrozpaczeni: jak można żyć bez jutrztenki na niebie? Błagali ją, by wróciła, ale Jutrzenka nie chciała słuchać i więcej się nie pokazała. Bogini miłości wymyśliła sposób, żeby ją przechytryć: kazała ustawić ogromne lustro na wprost głazu zamykającego grootę, a następnie poprosiła boga wojny, by się ukrył w pobliżu i czekał. Jutrzenka, widząc, że nikt jej nie szuka, odsunęła głaz i ujrzała patrzącą na nią piękną dziewczynę. Zanim pojęła, że to ona sama, bóg wojny pochwycił ją za włosy i zmusił do oświelenia świata swym pięknym, czerwonym blaskiem.

Źródło: Cavallini, L. (2012). Baśnie świata: 32 pięknie ilustrowane karty (H. Cieśla, tłum.). Wydawnictwo Olesiejuk.

Bardzo polecamy to pudełeczko z baśniami jako narzędzie ćwiczeniowe! niestety już nie jest dostępne, dlatego cytujemy kilka baśni. Baśnie można też czerpać ze stron internetowych, gdyż wszystkie one są w domenie publicznej.



Drogi pamiętniczku... Opowieści z dziennika gracza

Wstęp

Gry nas angażują, na wielu poziomach. Przykuwają naszą uwagę, pozwalają odciąć się od rzeczywistości. Nie czujemy wtedy upływu czasu. O tym, że powinniśmy coś zjeść, przypominamy sobie dopiero wtedy, gdy jesteśmy bardzo głodni. To zjawisko nazywa się immersją. Możemy go doświadczyć, obcując również z innymi artefaktami kultury. Książki, komiksy, filmy potrafią wywołać dokładnie ten sam efekt. Chociaż jest on badany od dobrych kilku lat, wciąż nie do końca wiadomo, jakie elementy designu wywołują ten wyjątkowy stan. Dlaczego jedne gry nas wciągają, a inne zupełnie nie?

Czemu służy ta lekcja?

Lekcja ma charakter analityczny. Jej celem jest:

- analiza różnych typów immersji;
- analiza mocnych i słabych stron projektu gry w obszarze immersji gracza;
- identyfikacja komponentów gry odpowiedzialnych za konkretny typ immersji.

Nauczysz się:

- jak rozpoznawać różne rodzaje immersji;
- jak łączyć konkretne elementy designu z typami immersji.

Wprowadzenie teoretyczne

Przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 19 „Flow, immersja i «magiczny krąg»” z Podręcznika Gamebook: Theoria.

W trakcie lekcji będziemy analizować 6 rodzajów immersji:

- immersja w opowieść;
- immersja w postać;
- immersja w środowisko
- immersja strategiczna;
- immersja taktyczna;
- immersja w społeczność.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Czynności

- Razem z resztą zespołu, dla każdej z wymienionych poniżej grup, znajdźcie po 2 gry, w które wszyscy graliście:
 - ▷ Survival, sandbox lub builder (np. Minecraft, Boundless, Satisfactory, Conan Exiles, No Man's Sky);
 - ▷ Gra Fabularna (np. Wampir: Maskarada, Zew Cthulhu);
 - ▷ gry imprezowe (np. Wilkołaki, Cytadela, One Night Ultimate Werewolf, Secret Hitler);
 - ▷ gry wyścigowe (np. z serii Forza, Need for Speed, Mario Kart);
 - ▷ zaawansowane gry karciane TCG lub LCG (np. Magic the Gathering, Dominion, Netrunner, Gwint).
- Wydrukuj 10 szablonów znajdujących się na ostatniej stronie niniejszej lekcji.

Materiały

- Po 1 flamastrze, długopisy lub kredki w innym kolorze dla każdego członka zespołu.
- Pusty szablon znajdujący się na ostatniej stronie niniejszej lekcji.

Co trzeba zrobić?

Waszym zadaniem jest:

I. Stworzyć graf immersji dla każdej z wybranych gier.

W tej części zajęć każdy z członków zespołu wykonuje poniższe czynności samodzielnie.

1. Podpiszcie każdy szablon tytułem jednej z gier.
2. Każda osoba w zespole wybiera jeden z podpisanych szablonów.
3. Przeanalizuj każdy z typów immersji po kolei. W jakim stopniu odczuwałeś_as go w trakcie rozgrywki? Na każdej z osi znajduje się pięć punktów:
 - a. zaznacz 5, jeśli dany typ immersji odczuwałeś_as w bardzo wysokim stopniu;
 - b. zaznacz 4, jeśli dany typ immersji odczuwałeś_as w wysokim stopniu;
 - c. zaznacz 3, jeśli dany typ immersji odczuwałeś_as w średnim stopniu;
 - d. zaznacz 2, jeśli dany typ immersji odczuwałeś_as w niskim stopniu;
 - e. zaznacz 1, jeśli dany typ immersji odczuwałeś_as w bardzo niskim stopniu;
 - f. jeśli dana gra nie oferuje frajdy danego typu, nie zaznaczaj żadnego punktu
4. Połącz punkty ze sobą. Jeśli na którejś z osi nie zaznaczyłeś_as żadnego punktu, przeciągnij linie sąsiednich punktów do środka grafu.
5. Gdy narysujesz grafy dla jednej z gier, przekaz go innej osobie.

Następnie wybierz kolejny szablon i powtórz cały proces.

Ta część zajęć kończy się, gdy każda osoba z zespołu narysuje swój graf dla każdej z gier.

II. Porównajcie wyniki swojej pracy. Następnie zdiagnozujcie, jakie elementy designu, dynamiki oraz doświadczenia wywołują konkretny typ immersji.

Efekt pracy

- Raport z badania zawierający poniższe sekcje:
 - ▷ 10 wypełnionych szablonów;
 - ▷ tekstową analizę typów immersji i ich związków z designem, dynamika i oferowanym doświadczeniem, osobno dla 5 wybranych gier, minimalnie po 1 z każdej grupy;
 - ▷ własne wnioski wynikające z przeprowadzonej analizy.

Kryteria oceny

Kompletność raportu.

Jakość uzasadnienia wniosków.

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 2 do 3 tygodni.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Która z gier oferuje najbardziej kompleksowe doświadczenie? Jakie elementy gry i designu odpowiadają za taki efekt?
- Która z gier oferuje najbardziej konkretne doświadczenie? Jakie elementy gry i designu odpowiadają za taki efekt?
- Co wynika z porównania grafów gier należących do różnych gatunków ludycznych?
- Jak łączą się typy immersji z mechanikami gry?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 15S



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie 15M



Jeśli podjąć kolejne wyzwanie:

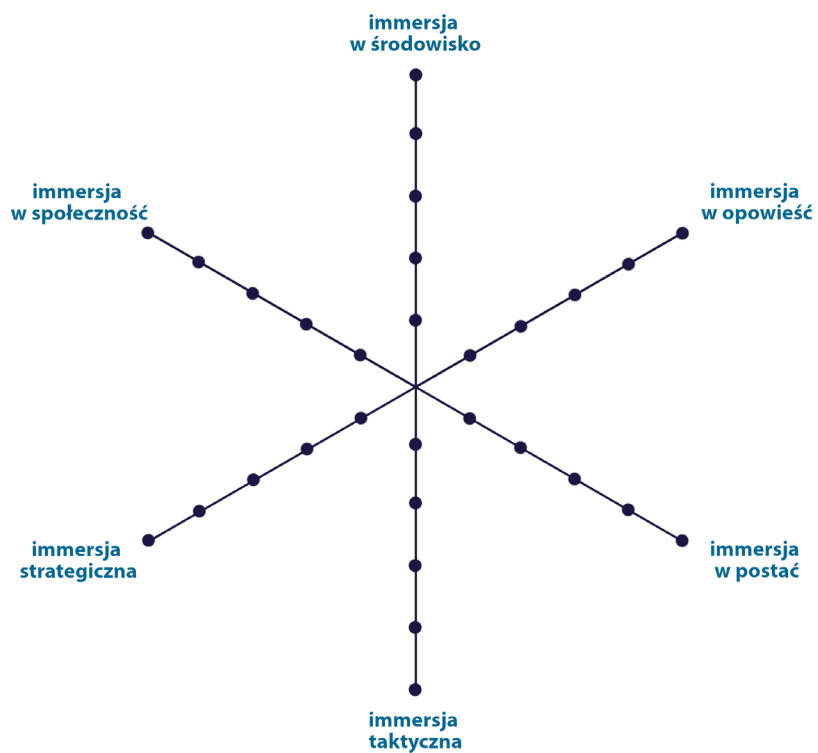
- wybierz dowolne ćwiczenie ze ścieżki solo Podręcznika 2



Materiały dodatkowe

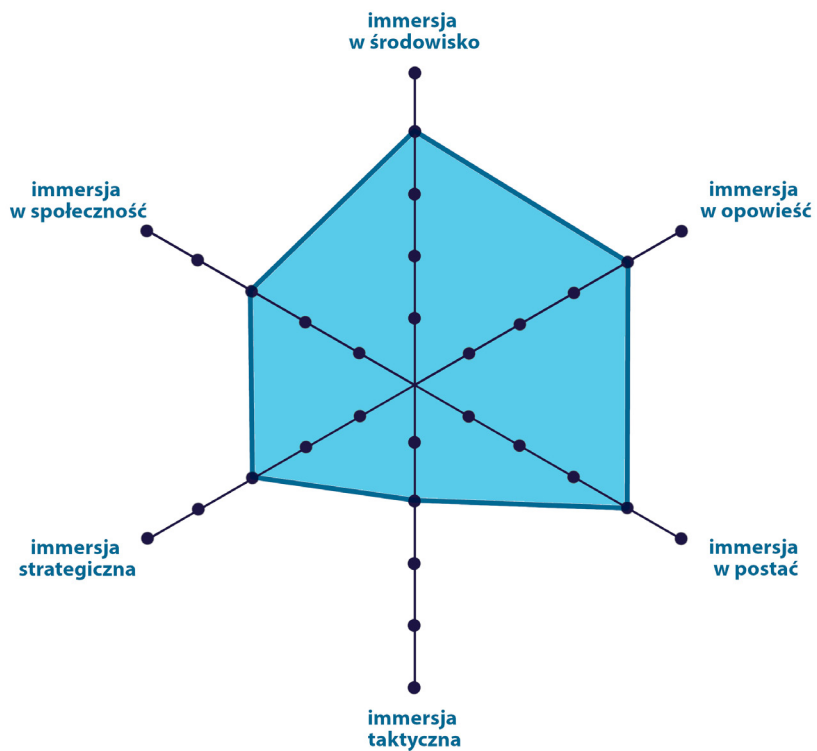
Kolejne strony zawierają wspomniane w treści zadania szablony do samodzielnego wypełnienia.

6 typów immersji



Uzupełnione przykłady

Immersja - graf przykładowy - Detroit_Become Human (2018)



Materiały dodatkowe

Rozwiązanie zadania 6S — Szachy jako system formalny

Obiekty

Figury

- Atrybut 1: Kolor
 - ▷ Stan 1: biały
 - ▷ Stan 2: czarny
- Atrybut 2: Kształt
 - ▷ 6 Stanów
- Atrybut 3: Ruch
 - ▷ 6 Stanów
- Atrybut 4: Pole Startowe
 - ▷ 6 Stanów
- Atrybut 5: Sposób bicia
 - ▷ Stan 1: o 1 pole do przodu po ukosie
 - ▷ Stan 2: na polu, na którym figura kończy ruch
- Atrybut 6: Kontynuacja gry po zbitiu
 - ▷ Stan 1: tak
 - ▷ Stan 2: nie
- Atrybut 7: Zdolność specjalna
 - ▷ Stan 1: zmiana w hetmana po dotarciu na koniec planszy
 - ▷ Stan 2: roszada
 - ▷ Stan 3: brak zdolności specjalnej

Plansza

- Atrybut 1: Kolor pola
 - ▷ Stan 1: biały
 - ▷ Stan 2: czarny

Relacje

- Jedno kierunkowa relacja w kierunku od Planszy do Figur

Remik jako system formalny

Obiekty

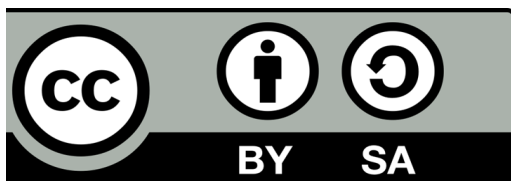
- Biblioteka
- Stos Kart Odrzuconych (SKO)
- Ręka
- Obszar Wyłożenia OK
 - ▷ Atrybut 1: przynależność
 - » Liczba Stanów zależna od liczby graczy
- Układ
 - ▷ Atrybut 1: typ układu
 - » Komplet
 - » Sekwencja
 - ▷ Atrybut 2: rodzaj wymienności
 - » Karta za Jokera
 - » Karta za Jokera przy pełnym układzie
 - ▷ Atrybut 3: przynależność
 - » Liczba Stanów zależna od liczby graczy
- Karta
 - ▷ Atrybut 1: Kolor
 - » Kier
 - » Karo
 - » Trefl
 - » Pik
 - » brak koloru (Joker)
 - ▷ Atrybut 2: Wartość
 - » od 2 do A
 - » brak wartości (Joker)

Relacje

- Jednokierunkowe
 - ▷ od Biblioteki do Ręki
 - ▷ od Ręki do OW
- Dwukierunkowe
 - ▷ pomiędzy Ręką a SKO

pomiędzy Ręką a Układem

Licencja



Szczegóły licencji

1. Uniwersalny Podręcznik Projektowania Gier stworzony przez Piotra Milewskiego i Martę Tymińską w ramach POPOJUTRZE 2.0 – KSZTAŁCENIE <https://popojutrze2.pl> CC BY-SA 4.0 zrealizowanych przez Grantobiorcę – Stowarzyszenie Twórców Gier FunReal w ramach projektu realizowanego przez SENSE Consulting sp. z o. o.
2. Majątkowe prawa autorskie do udostępnionego utworu należą do Ministra Funduszy i Polityki Regionalnej (dalej zwany „Licencjodawcą”), który udzielił udostępniającemu niniejszy utwór licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 4.0, tj. nieodpłatnej, nieobejmującej prawa do udzielania sublicencji, niewyłącznej, nieodwołalnej licencji na korzystanie z Utworu na terytorium całego świata, tj. do zwielokrotniania i dzielenia się utworem w całości i części, a także tworzenia i zwielokrotniania i dzielenia się utworami zależnymi do tego utworu (dalej zwana „Licencją”).
3. Treść Licencji jest dostępna na stronie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.pl>.
4. Jeżeli Licencjodawca oddzielnie nie postanowił inaczej, Licencjodawca, w możliwie najszerszym zakresie, oferuje utwór licencjonowany w takiej formie, w jakiej zapoznał się z nim licencjobiorca i nie udziela żadnych zapewnień, ani jakiegokolwiek rodzaju gwarancji, dotyczących utworu licencjonowanego, ani wynikających z wyraźnego postanowienia, dorozumianych, ustawowych, ani jakichkolwiek innych. Obejmuje to, bez ograniczeń, rękojmię, zbywalność, przydatność do konkretnego celu, brak naruszeń praw innych osób, brak ukrytych lub innych wad, dokładność, występowanie lub niewystępowanie wad widocznych jak i ukrytych. W przypadku, gdy wyłączenie gwarancji nie jest dozwolone w całości lub w części, niniejsze wyłączenie może nie mieć zastosowania do licencjobiorcy.

Autor: Piotr „Kula” Milewski, Marta „Kodama” Tymińska

Redakcja i korekta: Monika Rutowska - Leśniewska

Skład: Katarzyna „washuuchan” Marlewska

Gdynia, 2023

E-book powstał w ramach projektu POPOJUTRZE 2.0 - KSZTAŁCENIE realizowanego przez Sense Consulting (Nabór IV).

Licencja CC BY-SA 4.0





ISBN serii: 978-83-951748-6-5
ISBN tomu: 978-83-951748-4-1

