

2

Za łatwa czy za trudna?

Podstawowe
wiadomości
o zaangażowaniu

W części „Co to jest dobry level” ustaliliśmy, że zadanie level designera polega na upraszczaniu rzeczy nieważnych i komplikowaniu ważnych. Pierwsze zamiatamy pod dywan, w drugie angażujemy gracza. To dzięki zaangażowaniu rozgrywka trwa, bo gracz, który nie jest zaangażowany, po prostu z niej wypada, na przykład wyłącza grę lub przestaje logować się na swoje konto.

Jednak zaangażowanie jest potrzebne Tobie, a nie graczowi. Wielu wiernych fanów danej gry zaczyna rozgrywkę od... włączenia „kodów na nieśmiertelność”, które usuwają trudność. Jest też spora szansa, że zdarzyło Ci się widzieć, jak gracz, pomimo maksymalnej mobilizacji, klnie w żywy kamień, aż w końcu ze złości wyłącza grę i już nigdy do niej nie wraca.

Nagminnie zdarza się, że jedna i ta sama gra u pewnych odbiorców wywołuje entuzjazm, u innych pogardę, a u następnych – wzruszenie ramion. To nie znaczy, że gra jest równocześnie zła i dobra, tylko że o jej odbiorze współdecydują rzeczy, na które nie masz wpływu. Musimy więc najpierw oddzielić je od pozostałych. Należą do nich przede wszystkim sytuacje, w których gracz postanawia, że to, co mu proponujesz, nie jest tym, czego szuka. Być może Twoja gra jest o żyrafach, a gracz ma w nosie całą afrykańską faunę. Być może jest bardzo trudna, a gracz nie ma ochoty się wysilać. Być może jest dramatem obyczajowym, a gracz wolałby komedię. Jedyne środki zaradczy w Twojej dyspozycji to uprzedzenie gracza z góry, że Twoja gra jest taka, a nie inna, po to by oszczędzić mu rozczarowań.

Zakładając, że gracz został idealnie doinformowany i w całości zgadza się na to, co mu obiecano, wciąż może, zagrawszy, uznać grę za nudną. Na szczęście na to możesz poradzić bardzo dużo. Dyskusji na ten temat poświęcimy aż trzy części książki.

W bieżącej części omówimy podstawy:

- ▶ zdefiniujemy nudę,
- ▶ przyjrzymy się wielości form zaangażowania,
- ▶ zwrócimy uwagę na dwa filary gry: zachęty i środki,
- ▶ zastanowimy się, jak dostosowywać grę do potrzeb gracza,
- ▶ wymienimy częste błędy popełniane przez level designerów.

W tej i następnych częściach postugujemy się przykładem *Skakanki*, czyli prostej gry o szukaniu wyjścia, którą wymyśliliśmy w części pierwszej: „Co to jest dobry level”. Przypomnij sobie jej reguły formalne.

Czym jest nuda

Co bywa nudne?

- ▶ książka, która nas nie obchodzi, ale musimy ją przeczytać, bo to lektura szkolna,
- ▶ seans filmowy, który oglądamy do końca, bo krępujemy się wyjść z sali przedwcześnie,
- ▶ monotonna praca w środę o piętnastej z groszami,
- ▶ oczekiwanie w kolejce do lekarza.

Nuda nie jest wyłączną cechą utworów, lecz dotyczy również życia codziennego.

Wielu sprawom nuda nie towarzyszy:

- ▶ obrazowi, którego zawartość nas nie porusza, ale od którego możemy odejść w każdej chwili,
- ▶ filmowi, który właśnie przerwaliśmy w połowie, by przejść się do kuchni i zrobić herbatę,
- ▶ nieśmiesznemu powiedzonku przytoczonemu przez kolegę.

Nuda nie dotyczy zjawisk natychmiastowych. Aby jej doświadczyć, potrzebny jest upływ czasu, na przykład wtedy, gdy ktoś „powtarza coś do znudzenia”. Nuda jest formą przeżywania.

Nuda towarzyszy dwugodzinnym zebraniom – ale nie wtedy, gdy grono sympatycznych osób wypełnia czas konstruktywną dyskusją i anegdotami. Stanie w długiej kolejce do ubikacji na pewno nie jest przyjemne, ale nuda nie wchodzi w grę, bo jesteśmy zbyt zajęci podskakiwaniem i poganianiem. Gdy film lub książka, zazwyczaj na wstępie, pracowicie wprowadza nas w pozbawione uroków życie bohatera, współodczuwamy jego nudę, a jednak nie nudzimy się, ponieważ, inaczej niż bohater, dysponujemy środkiem zaradczym: czytamy dalej, licząc na korzystny zwrot akcji.

Nuda jest wtedy, gdy chcielibyśmy być gdzieś indziej i zająć się czymś innym, ale nie wiemy, gdzie moglibyśmy pójść ani co moglibyśmy robić. Grę, która nas denerwuje, po prostu wyłączamy. Nudzi nas wtedy, gdy z jakiegoś powodu chcemy grać dalej, jednak naprawdę wolelibyśmy już mieć to za sobą. **Nuda jest odmianą frustracji wynikającą z poczucia braku kontroli nad naszym udziałem w jakimś wydarzeniu.**

● **PUŁAPKA**

Bardzo często gracze narzekają na nudę, gdy gra interesuje ich w jakiś sposób, ale dany fragment sprawia im nadmierną trudność. Brak postępów odbiera im poczucie kontroli nad przebiegiem rozgrywki, a chęć zobaczenia dalszego ciągu odbiera im możliwość przerwania „zabawy”.

Czemu gracze to sobie robią? Dlaczego grają w grę, która ich nudzi, a potem narzekają? Dlatego że zawarli z Tobą pewien kontrakt. Zdefiniowaliśmy go w poprzedniej części książki:

Zaangażowanie to gotowość gracza do przeżywania określonych emocji związanych z określonym rodzajem aktywności.

Gracz zgadza się uczestniczyć na Twoich zasadach w stworzonym przez Ciebie przeżyciu, a w zamian za to oczekuje emocji mieszczących się w pewnym zakresie. W odróżnieniu od tradycyjnych form ekspresji emocje w grze wynikają nie tylko z prezentacji, czyli takich rzeczy jak fabuła lub oprawa audiowizualna, ale także z czynności wykonywanych przez gracza. Na przykład film może nas zachwycić przedstawieniem rozkwitania pięknego kwiatu – ale w grze dodatkowe wrażenia wynikają ze świadomości, że to my ten kwiat zasadziliśmy, a może tylko znaleźliśmy, a może próbowaliśmy zerwać i nam nie wyszło.

Klasyfikacja gatunkowa, którą stosują tradycyjne media, przydaje się, ale nie wyczerpuje tematu: *Doom*, *Alien: Isolation* i *XCOM Enemy Unknown* są horrorami science-fiction, ale to przecież trzy zupełnie różne gry! Stąd w poprzek gatunków „literackich” i „filmowych” stosujemy „gatunki rozgrywki”, takie jak „strzelanka”, „platformówka”, „przygodówka” czy „strategia”.

Z naszego punktu widzenia ten drugi podział jest ważniejszy od pierwszego: to, co gracz robi, bardziej rzutuje na jego wrażenia niż to, co mu przy okazji prezentujemy. Wyobraźmy sobie dla przykładu, że ktoś lubi *Guitar Hero*, grę o byciu gwiazdą rocka polegającą na naciskaniu przycisków w ślad za instrukcjami pojawiającymi się na ekranie. Jest znacznie bardziej prawdopodobne, że spodoba mu się gra wykorzystująca ten sam mechanizm i zawierająca melodie średniowiecznych hiszpańskich ballad, niż że przypadnie mu do gustu gra o gwieździe rocka polegająca na układaniu planu dnia i żmudnych negocjacjach z agentem.

Mając powyższe na uwadze, przyjrzyjmy się kilku przykładom nudy:

- ▶ Gracz przez godzinę raz po raz przeszukuje ten sam level *Skakanki*, ponieważ nie może znaleźć wyjścia. Narzeka, że kręcenie się w kółko jest nudne.
- ▶ Po każdym trzech levelach *Skakanki* następuje zupełnie inny level, w którym zadanie polega na zwinnym unikaniu ogromnej liczby pocisków lecących w stronę gracza. Niektórych graczy cieszy odmiana, ale inni się nudzą.
- ▶ Po każdym levelu *Skakanki* następuje kilkuminutowy, nieinteraktywny przerywnik o skomplikowanym przebiegu. Niektórzy gracze cieszą się na myśl o fascynującej intrydze, inni wiercą się niecierpliwie i narzekają, że przerywników nie da się przeskoczyć.
- ▶ W *Skakance* występują zarówno levele, w których szukanie wyjścia polega na wybieraniu drogi na chybił-trafił, jak i takie, w których trzeba rozwiązywać zagadki. Część graczy nie cierpi pierwszych, część nudzi się podczas drugich.
- ▶ Niektórzy gracze donoszą nam, że *Skakanka* jest za łatwa. Inni twierdzą, że jest za trudna. Jedni i drudzy uzyskują identyczne wyniki, na przykład ukończenie gry zabiera im tyle samo czasu.

Wydaje się, że każdy przykład jest inny, tymczasem w każdym z nich gracz jest nie tam, gdzie by chciał, i nie może na to nic poradzić. Dotyczy to również ostatniego punktu, w którym niektórzy odbiorcy narzekają, że gra jest za łatwa. Odruchowo myślimy o tym jak o sytuacji, w której gra ma „za mało” wyzwania – tyle tylko, że nic takiego nie istnieje, podobnie jak nie istnieją za małe lub za duże buty, a jedynie buty, które są za małe lub za duże na konkretną stopę.

Zasadniczym źródłem nudy w grach jest niedopasowanie zaangażowania, na które gracz jest gotów, do zaangażowania narzucanego mu przez grę.

TEORIA KONTRA

PRAKTYKA

Przez wiele lat dominował pogląd, że dobra gra musi być średnio trudna, to znaczy zmuszać gracza do wysiłku, ale nie przeciążać go. Dziś już wiemy, że to nieprawda. Świadczy o tym olbrzymia rozpiętość trudności pomiędzy *Gone Home* a *VVVVVV*. Obie gry zyskały przychylność i rozgłos. Obie spotkały się z niechęcią.

Tradycyjne media oferują nieskończenie bogatą paletę emocji, które zazwyczaj wplatają w jedną, znaną z góry formę zaangażowania. Książki czytamy we własnym tempie, strona po stronie, być może robiąc sobie regularne przerwy. Filmy oglądamy w tempie narzuconym przez autorów, zazwyczaj ciurkiem. W przedstawieniach teatralnych obserwujemy na żywo pewne wydarzenie, w którym zarówno widownię, jak i aktorów obowiązują pewne zwyczaje. W dziedzinie gier komputerowych nie istnieje podobny protokół, który obejmowałby wszystkie utwory. Przeciwnie: każda gra ma własny. Dlatego, choć paleta emocji jest podobna, to form zaangażowania jest znacznie więcej.

Warto tę różnorodność zilustrować i w tym celu przyda nam się klasyfikacja. Posłużymy się nią ostrożnie, pamiętając, że jest to opis, a nie przepis. W praktyce gdzie dwóch autorów gier, tam trzy sposoby szufladkowania. Autorem mojego ulubionego jest Marc LeBlanc:



Przejdźmy się po wszystkich kategoriach, by upewnić się, że mają sens:

PODAŻANIE
gra jako bezmyślny
wypoczynek

ANIE
gra jako tor przeszkód
WYZW

IE
gra jako udawanie
ZMYŚLEN

- ▶ **Podążanie** w takich grach jak *Tetris*, *Guitar Hero* lub *Flight Simulator* polega na tym, że decyzje gracza są odruchowe lub wyuczone. Opanowanie tych gier polega na nabyciu przydatnych nawyków. Są „bezmyślne”, ale nie są przez to gorsze: oferowana przez nie możliwość „wyłączenia mózgu” jest bardzo odprężająca. Zwróć uwagę, że to nie przeszkadza niektórym z nich sprzedawać Ci emocji niemających nic wspólnego z biernością, na przykład w *Guitar Hero* wcielasz się w gwiazdę rocka, czyli mistrza pewnej ceremonii, a nie w widza.
- ▶ **Wyzwanie** w takich grach jak *Call of Duty*, *Civilization* i *Wasteland* polega na wymogu zachowania czujności. Nie chodzi jednak o refleks, lecz o zdolność koncentracji. Gry oparte na Wyzwaniu często próbują nas nabierać lub przemycają kruczki zmuszające do zmiany taktyki. Wyzwania, podobnie jak inne przedstawiane tu kategorie, występują w licznych odmianach, a to, że gracz lubi trudności natury zręcznościowej, nie znaczy, że lubi również problemy strategiczne. Jednak nastawienie, które jest potrzebne do tego, żeby lubić jedne i drugie, jest podobne: trzeba być gotowym na częste i niespodziewane przeciwności.
- ▶ **Zmyślenie** w takich grach jak *Europa Universalis*, *World of Warcraft* i *Ingress* polega na odłożeniu na bok naszej wiedzy o świecie. Co by było, gdyby Polska wzięła udział w reformacji? Jak byśmy się zachowywali, gdybyśmy byli elfami lub orkami? A co, jeśli tak naprawdę świat jest uwikłany w cichą wojnę o nowo odkryty zasób, który odmieni losy ludzkości? Gracz wie, że żadna z tych hipotez nie jest prawdziwa, ale angażuje się w konsekwentnie przeprowadzony eksperyment myślowy.

JA
gra jako mównica
EKSPRES

NARRACJA
gra jako opowieść
w toku

ODKRYWANIE
gra jako nieznaną łąd

DOZNANIE
gra jako przyjemność
zmysłowa

- ▶ **Ekspresja** w takich grach jak *Mass Effect*, *Minecraft* i *Spore* polega na przekształceniu rozgrywki w środek wyrazu dla gracza. W tym celu oddajemy odbiorcy kontrolę nad pewnymi elementami, na przykład *Mass Effect* pozwala zdecydować o wyglądzie, osobowości i decyzjach życiowych głównego bohatera. Gracz angażuje się w szukanie sposobu na wyrażenie czegoś „od siebie” poprzez rozgrywkę.
- ▶ **Narracja** w takich grach jak *Uncharted*, *Bastion* i *Gone Home* polega na uczestnictwie w interesującym ciągu wydarzeń. Stopień naszego osobistego udziału jest drugorzędny, ponieważ samo ich śledzenie jest źródłem bogatych emocji. Gracz bawi się dobrze, jeżeli lubi słuchać, przyglądać się, kibicować. Choć Narracja może wydawać się przeciwieństwem Ekspresji, to nie kłóci się z nią. Z połączenia ich uzyskujemy nową jakość: dialog.
- ▶ **Odkrywanie** w takich grach jak *Skyrim*, *Spelunky* i *Antichamber* polega na tym, że gra zawiera tajemnicę czy też zagadkę. Gry tego rodzaju rozmyślnie przemilczają wiele faktów na swój temat, a czasem nawet nie tłumaczą swoich reguł, właśnie po to, by gracz miał okazję sam się domyślić. W tym celu udostępniają „narzędzia poznawcze”, na przykład po *Skyrimie* można do woli wędrować, a w *Spelunky* większość przeszkadzajek zachowuje się przewidywalnie, co pozwala czynić przydatne obserwacje na ich temat.
- ▶ **Doznanie** w takich grach jak *Transistor*, *Mirror's Edge* i *Homeworld* polega na wchłanianiu bodźców. W idealnym przypadku gra jest więcej niż po prostu piękna, a doznanie sięga głębiej i porusza coś w graczu. Na przykład w *Mirror's Edge* sednem proponowanego Doznanie jest wrażenie ruchu, które podkreśla minimalistyczny, oszczędny wystrój. Zwróć uwagę, że nawet jeśli jeden gracz woli sielskie pastelowe krajobrazy, a drugi neogotyckie katedry po zmroku, to łączy ich nastawienie: obaj szukają poruszających widoków.

- ▶ **Więź** w takich grach jak *Eve Online*, *Counter-Strike* i *XCOM: Enemy Unknown* polega na żywych relacjach z innymi postaciami. Oczywiście najłatwiej znaleźć przykłady w grach wieloosobowych, gdzie postaciami kierują ludzie, a nie maszyna. Jednak również w grach dla jednej osoby gracz czasem bardzo przywiązuje się do wirtualnych podopiecznych.



ŻYRAFA RADZI

Wszystkie klasyfikacje tego rodzaju należy traktować z przymrużeniem oka, ponieważ opierają się na intuicji, a nie na ścisłym rozumowaniu.

Być może uda Ci się zidentyfikować dziewiąty typ zaangażowania, niebędący kombinacją pozostałych.

Większość form zaangażowania, które właśnie przedstawiliśmy, nie posługuje się pojęciami „wygranej” i „porażki”. Znajduje to odzwierciedlenie w języku potocznym: gier komputerowych się nie „wygrywa”, tylko się je „przechodzi”. Przejść grę, to znaczy: doświadczyć jej od początku do końca, a nie: osiągnąć pożądany rezultat. Zadaniem autora nie jest postawienie między graczem a końcem gry wystarczająco gęstych zasieków, lecz skłonienie go do podjęcia określonych czynności w określony sposób. Jeżeli ten sposób będzie trudny, to gra będzie Wyzwaniem. Jeżeli będzie rutynowy, to gra będzie Podążaniem. Jeżeli będzie piękny, to gra będzie Doznaniem. Często zdarza się, że zupełnie różne formy aktywności wykorzystują identyczne rekwizyty, na przykład w jednej grze „szukanie skarbów” polega na pracowitym zaglądaniu w każdy zakątek skalnego zbocza (Podążanie), w innej – na wymyślaniu sposobów na dotarcie w pozornie niedostępne górskie szczyty (Odkrycie), a w jeszcze innej – na wspinianiu się po stromych skałach w taki sposób, żeby bohater nie spadł (Wyzwanie).

Absolutnie nic nie stoi na przeszkodzie, by gra korzystała z więcej niż jednej formy zaangażowania. Na przykład w *World of Warcraft* występują umowne, ale śliczne krajobrazy (Doznanie), po których wędrują fantastyczne stwory, w które gracz może się wcielać (Zmyślenie). Wędrownikom towarzyszy Odkrywanie bogatej historii krainy i śledzenie wartkich, bieżących wydarzeń (Narracja). Walki z najpotężniejszymi przeciwnikami są trudne, skomplikowane

i wymagają doskonałej koordynacji pomiędzy graczami (Wyzwanie), jednak większość spotkań z potworami jest formalnością, przez którą przechodzi się rutynowo (Podążanie). Gracze wiele czasu spędzają na utrzymywaniu relacji towarzyskich ze sobą nawzajem (Więź) i wykorzystują w tym celu bogaty zestaw narzędzi, pozwalający im wyrażać siebie na wiele różnych sposobów (Ekspresja). Nic dziwnego, że *World of Warcraft* ma taką rzeszę fanów, skoro oferuje coś dla każdego!

PUŁAPKA

Nie próbuj budować gry dla każdego. Autorzy *World of Warcraft* dysponują wieloletnim doświadczeniem i niemal nieskończonymi środkami. Żaden z konkurentów próbujących powtórzyć ich sukces nie sprostał zadaniu.

PUNKT ZA

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

Doświadczony gracz, który wybrał „wysoki” poziom trudności, gra na niższym poziomie zaangażowania niż nowicjusz, który wybrał poziom „łatwy”, ponieważ nawet przy wszystkich dodatkowych trudnościach ma nad wrogami większą przewagę niż ten drugi.

Sposób, w jaki poszczególni gracze angażują się w rozgrywkę, różni się nie tylko charakterem, ale również natężeniem. To jeden z powodów, czemu dwoje graczy może sięgnąć po tę samą grę i przeżyć ją zupełnie inaczej. Omówmy to zjawisko na przykładzie typowego Wyzwania, jakim jest strzelanka FPP:

- ▶ Niektórzy gracze chcą, by ich rozgrywka oznaczała krew, pot i łzy i wymagała maksymalnego skupienia. Uczestniczą w trybach wieloosobowych, bo tam znajdują przeciwników dorównujących im sprytem i determinacją. Poziom zaangażowania tych graczy jest wysoki.
- ▶ Niektórzy chcą, by wyzwanie pobudzało ich do działania, ale nie chcą, by ich wysiłek się marnował. Chętnie sięgają po tryby jednoosobowe, gdzie mogą dobrać poziom trudności tak, by wrogowie „przegrywali z godnością”, jeżeli tylko bohater troszkę się postara. Poziom zaangażowania tych graczy jest średni.
- ▶ Niektórzy szukają przede wszystkim poczucia, że przewyciężyli wyzwanie. Nie chcą „grać”, tylko „wygrywać”. Być może w tym celu włączają jakieś „oszustwa”. Wrogowie mają do nich strzelać, chować się, biegać, ale w taki sposób, by można było ich lekceważyć. Poziom zaangażowania tych graczy jest niski.

Którzy z nich mają rację? Absolutnie wszyscy! Oszuści też, dopóki nie psują zabawy innym.

Podobnie jest z każdym innym typem zaangażowania. Jedni gracze z wypiekami na twarzy śledzą kilkuminutowe przerywniki; inni co prawda ich nie lubią, ale czytają wszystkie zapiski; jeszcze inni niecierpliwie przeskakują dialogi. Jedni gracze, tworząc postać, spędzają godzinę na dobieraniu fryzury, krawata, sandałów i plecaka; inni ograniczają się do nadania bohaterowi imienia; jeszcze inni klikają przycisk „wylosuj” i pędzą dalej.

Nawet w przypadku tego samego gracza poziom zaangażowania zmienia się. Czasami jesteśmy w nastroju na coś ładnego, czasami chcemy wgryźć się w opowieść, czasami mamy ochotę na wygrzew, a czasem potrzebujemy po prostu odpocząć.

Wróćmy do przykładów podanych na początku tej sekcji:

- ▶ Gracz ma dużo dobrych chęci, ale gra wymaga od niego większych umiejętności, niż jest w stanie wykazać – być może dlatego, że coś przegapił.
- ▶ Po każdym trzech levelach opartych na jednym typie zaangażowania następuje level wymagający zaangażowania zupełnie innego rodzaju. Gracze, którzy wciągnęli się w pierwszy z nich, nudzą się, gdy są od niego na siłę odrywani przez coś, na co nie mają ochoty.
- ▶ Część graczy cieszy się, że uzupełniliśmy jeden typ zaangażowania innym. Dla pozostałych przerywniki są niepożądaną dygresją. Ten przypadek nie różni się od poprzedniego – po prostu stworzyliśmy inną mieszankę form zaangażowania.
- ▶ Szukanie wyjścia na chybił-trafił podoba się graczom, którzy szukają w grze przede wszystkim Doznań estetycznych: są ciekawi, jak wygląda świat na następnym ekranie. Po prostu zwiedzają i nie chcą się zastanawiać, dokąd idą i po co. Z kolei szukanie wyjścia przy pomocy wskazówek podoba się graczom

zaangażowanym w Odkrywanie, jak działa świat gry: są ciekawi, o co w tym wszystkim chodzi. Wydawało nam się, że oba typy rozgrywki są pokrewne, ponieważ polegają na szukaniu wyjścia, ale w istocie narzucają graczowi różne formy aktywności.

- ▶ *Skakanka* nie jest za łatwa ani za trudna. Po prostu jedni gracze szukają „czegoś więcej”, a inni mają ochotę na coś mniej zobowiązującego.

PUŁAPKA

Gracze mówią, że gra jest „za trudna”, w bardzo wielu sytuacjach. Na przykład gdy gracz lubi pewne fragmenty gry, a innych nie, to często postrzega te drugie jako „pracę”, którą musi wykonać, po to żeby dostać się do tych pierwszych. Jeżeli „nieciekawe” fragmenty są na tyle długie, że gracz ma poczucie, że nie warto się przez nie przedzierać, to wtedy mówi, że gra jest za trudna – bo gdyby była łatwiejsza, to miałby nudę szybciej z głowy. Ten sam gracz po dotarciu w „ciekawe” rejony może odkryć, że gra jest „za łatwa”, bo frajda za szybko mija!

Jesteśmy teraz gotowi na sporządzenie listy podstawowych problemów z rozgrywką, które mogą sprawić, że gracz będzie się nudził:

- ▶ gracz nie ma okazji do robienia rzeczy, na które ma ochotę,
- ▶ gracz nie wie, co powinien zrobić,
- ▶ gracz nie wie, po co robi to, co robi,
- ▶ gracz jest zmuszony do robienia rzeczy, na które nie ma ochoty,
- ▶ rzeczy, które gracz robi, przynoszą inne rezultaty, niż by sobie życzył.

W ostatnim punkcie mieści się to, co nam się na co dzień kojarzy z nudą, to znaczy: nudna fabuła. Fabuła jest ciekawym przypadkiem, ponieważ z jednej strony może wymuszać na graczach czynności, które go nudzą, ale z drugiej strony może po prostu składać się z drętwych dialogów, płytkich postaci i wydarzeń powodujących wzruszenie ramion, czyli nudzić dokładnie tak samo, jak nudzą słabe książki. Inaczej mówiąc, gra może źle wywiązywać się z przekazywania emocji swoimi elementami prezentacyjnymi, co jest innym mechanizmem niż generowanie emocji poprzez interakcję. W tej części książki rozmawiamy o interakcji. Prezentacją zajmiemy się w części piątej: „Tysiąc i jedno zastosowanie paprotki” oraz w części szóstej: „Gracz w okowach historii”.

Wyzwanie czy zachęta?

PUNKT ZA

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

Autor złamał konwencję

nazewniczą. Wolno

mu, ale teraz musi

uprzedzić o tym

czytelników, by uniknąć

nieporozumienia.

Zanim rozważymy poszczególne techniki zapobiegania nudzie, rozstrzygnijmy czający się w tle problem terminologiczny. Jest pewne słowo, którego używamy inaczej, niż to jest przyjęte.

Powiedzieliśmy już, że angażowanie gracza polega na skłanianiu go do podjęcia określonych czynności w określony sposób. Typowe dla gier pary sposób–czynność to „precyzyjne skakanie”, „celne strzelanie”, „oszczędne budowanie” i „uważne rozglądanie się”. Ze względu na to, że tradycyjne gry prawie zawsze operują pojęciem wygranej i porażki, przywykliśmy traktować owe czynności jako reakcje na zagrożenie przegraną lub sposoby na doprowadzenie przeciwnika do porażki. Ich wykonanie odpowiada trudnościom, przed którymi stawiamy graczy, na przykład strzelanie musi być celne, ponieważ przeciwnicy stoją daleko, dużo się ruszają, a w magazynku jest mało amunicji.

Sytuację, w której skłaniamy gracza do podjęcia określonej czynności, przyzwyczailiśmy się nazywać „wyzwaniem”. W grach zakładających konieczność konfrontacji z przeciwnikiem lub z własnymi ograniczeniami ma to sens.

Jednak w poprzedniej sekcji przekonaliśmy się, że nie w każdej formie zaangażowania potrzebna jest konfrontacja. Gry komputerowe oferują nam przeżycia, które:

- ▶ nie są trudne,
- ▶ nie wiążą się z walką lub konkurencją,
- ▶ nie grożą nam porażką,
- ▶ nie zawierają konfrontacji nawet z bezosobowym „otoczeniem”, a co dopiero z konkretnym przeciwnikiem.

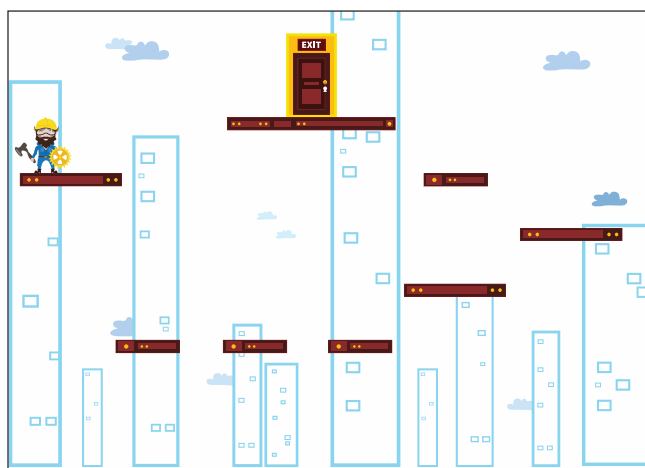
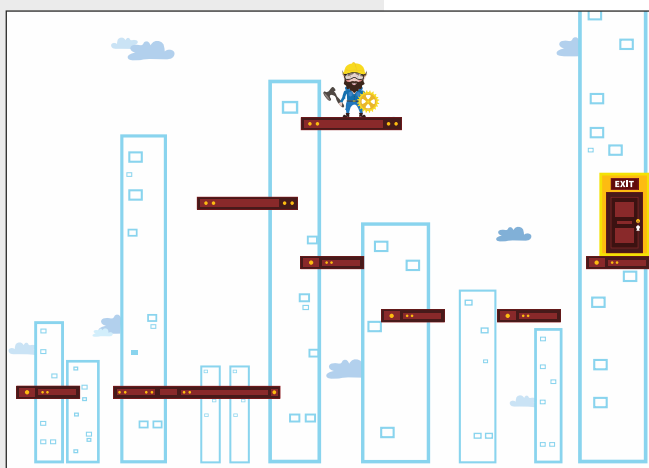
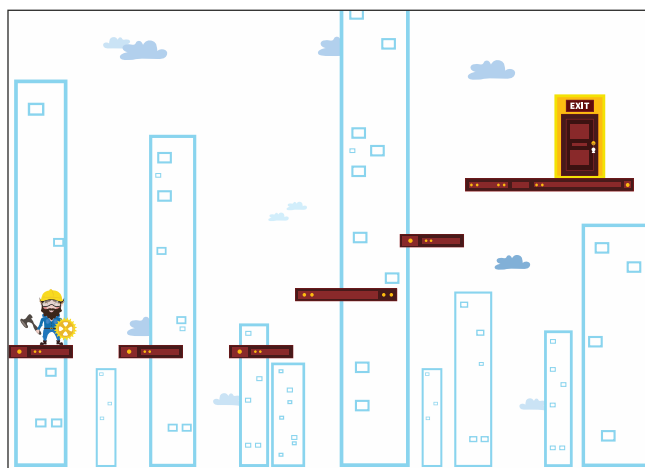
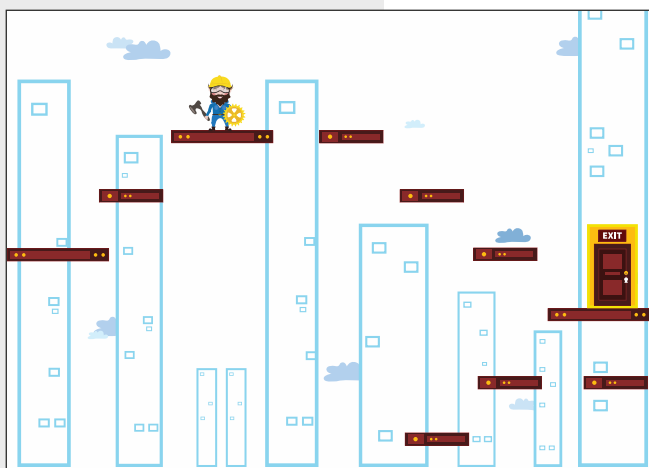
Również w takich przeżyciach uczestnik wykonuje określone czynności w określony sposób, który obiera nie dlatego, że musi się sprawdzić czy też wykazać, lecz dlatego, że różne sposoby przynoszą różne rezultaty, a nie jest mu wszystko jedno, który z nich osiągnie. Podejmuje działanie, ponieważ został do niego zachęcony, być może kijem: „jeśli nie zastrzelisz tych wrogów, to oni zastrzelą ciebie”, a może marchewką: „jeśli będziesz podlewać

tę roślinę, to ona pięknie zakwitnie”. Dlatego w tej książce, mówiąc o sytuacjach, które skłaniają gracza do aktywności, będziemy posługiwać się słowem „zachęta”. Słowo „wyzwanie” zarezerwujemy dla konkretnego typu zaangażowania opierającego się na potrzebie zachowania przez gracza czujności.

Kreowanie zachęt

W regułach formalnych *Skakanki* wyraziliśmy założenie, że jest to pozbawiona przeszkód gra o szukaniu drogi do wyjścia. Przez „przeszkody” rozumiemy tu takie rzeczy jak wrogowie, mordercze kolce, spadające na głowę kamienie i bezdenne przepaście. Brak konieczności uważania na nie służy wyrobieniu w gracz poczucia bezpieczeństwa, które zachęci go do samodzielnej eksploracji leveli. Zaangażowaniem, na które stawiamy, jest Odkrycie: połączenie wyjścia i układ platform są zagadką, którą gracz stopniowo rozwiązuje.

Najprostszą przyczyną nudy w grze jest **brak tego konkretnego rodzaju zaangażowania, którego gracz właśnie szuka**. Przyjrzyjmy się kilku levelom:

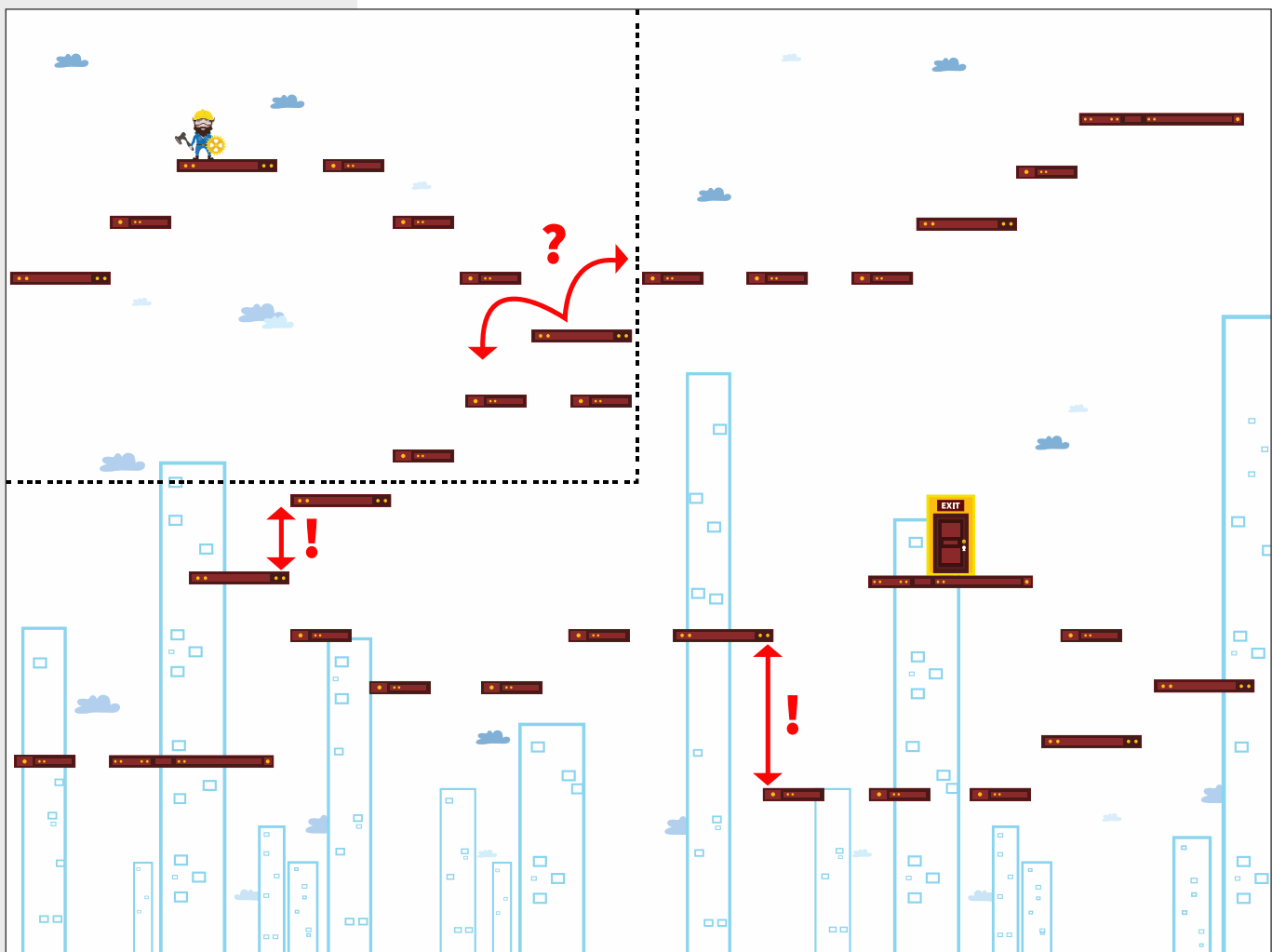


Wszystkie są poprawnie skonstruowane. Jednak choćby gracz szukał cały dzień, to nie znajdzie w nich tego, po co przyszedł, czyli „szukania drogi do wyjścia”. Wszystko jest podane na tacy, i to za każdym razem, w każdym levelu. Im dłużej gracz gra, tym lepiej widzi, że gra uparczywie odmawia postawienia go przed zagadką.

Ale jak tu przerwać rozgrywkę, w którą już tyle się zainwestowało? Gracz brnie dalej i z każdą planszą coraz bardziej czuje, że marnuje czas.

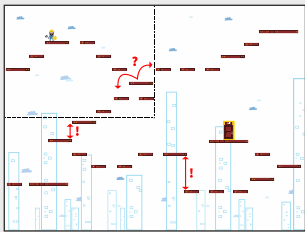
W każdym z tych leveli brakuje zachęty do działania. Gracz dysponuje pewnymi narzędziami – może skakać i rozglądać się – ale nie ma powodu, żeby skorzystać z nich w określony sposób, to znaczy taki, który wiąże się z szukaniem wyjścia.

Poprawimy te levelle prostym zabiegiem, mianowicie połączymy je w jeden:



Przerywana linia określa wymiary ekranu. Gra stara się, by bohater zawsze był na środku. W tym wypadku jest inaczej, bo gracz za bardzo zbliżył się do krawędzi levelu.

Sprawdź na własną rękę, że nie zmieniliśmy niczego w układzie poszczególnych fragmentów. Po prostu umożliwiliśmy przechodzenie pomiędzy nimi. To wystarczyło, by w levelu pojawiły się



trzy decyzje wywołujące zaangażowanie. Wszystkie wiążą się z szukaniem drogi:

- ▶ w miejscu zaznaczonym rozwidloną strzałką i znakiem zapytania gracz decyduje, czy pójść w prawo czy w dół. Tylko jedna z tych dróg prowadzi do wyjścia, a gracz nie wie która,
- ▶ w miejscu zaznaczonym wykrzyknikiem, po lewej stronie, gracz nie wie, czy podąży właściwą trasą, a tymczasem prosimy go, by pokonał odległość większą niż maksymalna wysokość skoku. Jeżeli zeskoczy – nie będzie mógł wrócić. Ostrożny gracz cofnie się i sprawdzi odnogę, z której wcześniej zrezygnował. Jeżeli już tam był, to jest spokojny, że idzie we właściwą stronę, bo wie, że nie ma innej ścieżki,
- ▶ w drugim miejscu zaznaczonym wykrzyknikiem odległość między platformami jest jeszcze większa, ale teraz gracz już ma wyjście w zasięgu wzroku. Podejmuje więc podobną decyzję jak poprzednim razem, ale w innym kontekście. To nie szkodzi, że decyzja jest łatwa: gracz pamięta, że przed chwilą nie był pewny siebie, więc tym bardziej docenia obecny komfort.

Wszystkie trzy decyzje mają sens, ponieważ level nie mieści się na ekranie. Dopóki gracz nie przeszuka go, nie wie, która droga prowadzi do wyjścia. Mimo to wybiera którąś z nich w nadziei, że znajdzie wyjście na drugim końcu. Inaczej mówiąc: szuka, tak jak chcieliśmy. Zwróć uwagę, że decyzje podejmuje sam, we własnym tempie, posługując się własnym tokiem rozumowania. **Angażowanie gracza w rozgrywkę polega na skłanianiu go do działania na własną rękę.**



ŻYRAFA RADZI

Nie dyryguj graczem, jeśli nie musisz. Wskoczenie z okna na 20. piętrze jest może bez sensu, ale jeśli gracz wie, że mógłby to zrobić, a jednak nie robi, to oboje jesteście o jedną znaczącą decyzję do przodu.

Nasz nowy level jest lepszy nie dlatego, że jest większy, tylko dlatego, że daliśmy graczowi powód do wykonania określonych czynności w określony sposób. Gdybyśmy budowali inną grę, potrzebowalibyśmy innych zachęt. Ich forma zależy od typu zaangażowania, który staramy się wykreować.

W Wyzwaniu i Podążaniu są nimi przeszkody: jeżeli w strzelance jest wróg, to znaczy, że trzeba go zastrzelić, zanim on zastrzeli nas, a gdy w *Tetrisie* pojawia się klocek, to trzeba go jakoś upchnąć, zanim upadnie byle gdzie.

W Doznaniu, Odkryciu i Narracji zachętą jest „obietnica nagrody”: spodziewamy się, że jeśli wejdziemy na jeszcze jeden pagórek, zbadamy jeszcze jedną jaskinię i przeprowadzimy jeszcze jeden dialog, to zobaczymy piękny krajobraz, znajdziemy skarb lub dowiemy się, dlaczego żyrafa ukradła nam młotek.

W Ekspresji, Zmyśleniu i Więzi zachętę tworzą konsekwencje: jeśli bohater założy krawat, to inne postacie to zauważają, a kiedy gracz postanawia grać elfem, to orkowie nie wpuszczają go do swojej twierdzy. Jeżeli gracz przyjaźni się z barmanem, ten wita go serdecznie i pamięta jego ulubiony drink.

Dobra zachęta daje graczowi do zrozumienia, jaki jest następny krok postępowania i co gracz będzie z niego miał.

Dostarczanie środków

Podczas projektowania gry będziesz mieć wiele okazji do arbitralnych decyzji, na czym konkretnie polega dane zaangażowanie. Na przykład: czy w szukaniu wyjścia w *Skakance* chodzi o zgadywanie czy o wnioskowanie? W pierwszym przypadku będziemy chcieli, by gracz na rozwidleniach wybierał na chybił-trafił, a w drugim – by przyglądał się otoczeniu i odkrywał w nim podpowiedzi. Budując level, nie tylko dostarczasz graczowi zachętę do działania w określony sposób, ale również definiujesz, jakie sposoby działają, a jakie nie.

Częstym źródłem nudy w grach jest **obciążanie gracza odpowiedzialnością za sytuacje, na które nie ma wpływu**. Dochodzi do tego wtedy, gdy gracz rozpoznaje zachętę do działania, ale nie wie, jakie czynności pozwolą mu na nią odpowiedzieć. W tradycyjnym podejściu do projektowania gier mówimy o takich sytuacjach, że są „za trudne”, na przykład przeciwnik porusza się za szybko i gracz nie może go trafić, albo też zagadka jest tak zawiła, że nie potrafi jej rozgryźć. Jednak nie chodzi o trudność, tylko o bezradność. Na przykład gracz mógłby chcieć podtrzymać swoją Więź z jakąś postacią, ale nie jest w stanie tego zrobić, ponieważ postać znikła z gry. Być może da się ten fakt łatwo ustalić, na przykład przeglądając listę alfabetyczną – ale gracz nadal będzie sfrustrowany.

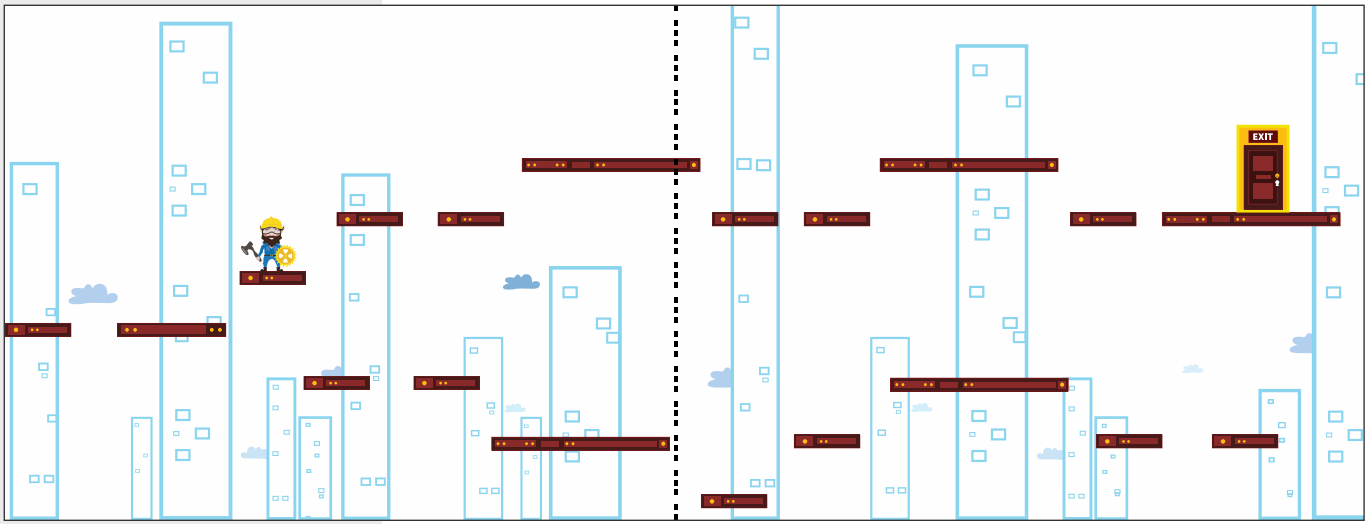
TEORIA KONTRA

PRAKTYKA

Można wytoczyć wiele ciężkich dział przeciwko przerywnikom nieinteraktywnym w grach, ale na ich korzyść przemawia towarzyszące im całkowite zwolnienie gracza z odpowiedzialności. Jest to niewyszukany, ale skuteczny sposób na to, by w grze stało się coś nieuchronnego, czemu gracz mógłby chcieć przeciwdziałać, na przykład śmierć męża głównej bohaterki.

Zatem: czy w *Skakance* stawiamy na zgadywanie czy na wnioskowanie? Przyjrzymy się teraz obu możliwościom, po to by obnażyć dwa częste źródła bezradności.

Jeżeli szukanie w *Skakance* ma polegać na zgadywaniu, to problematyczne okazują się ślepe zaułki: gracz zeskokczył z dużej wysokości, nie może już wrócić, ale droga prowadzi donikąd. Jedyne rozwiązanie to zacząć od nowa. Powiedzieliśmy mu: „a figę, nie znajdziesz wyjścia” tylko dlatego, że nie posiadał mocy przewidywania przyszłości. Gracz widzi, że taka moc znakomicie rozstrzygnęłaby postawione przed nim zadanie, ale jeszcze lepiej rozumie, że nigdy jej nie posiadzie. Za każdym razem, gdy tego doświadczy, odklei się troszkę od *Skakanki*, której poświęcił czas i dobrą wolę, a w zamian dostał po łapach. Gracz nudzi się, ponieważ wie, że nie spełnia oczekiwań gry, i wie, że jest wobec tego faktu bezradny.



Środkiem zaradczym byłoby na przykład wprowadzenie reguły formalnej mówiącej, że na końcu każdego ślepego zaułka znajduje się teleport, który przenosi postać z powrotem na rozwidlenie. Nawet tak proste rozwiązanie zmienia karę w potencjalną nagrodę: nie tylko graczowi nic się nie stało, ale jeszcze zwiedził kawałek krajobrazu. Jeżeli uzupełnimy nasz podstęp o regułę mówiącą, że w każdym teleporcie znajduje się klejnot, który można zebrać, a potem wymienić na coś przydatnego, stworzymy sytuację, w której gracz będzie chciał zawędrować w jak najwięcej zaułków. Nudna czynność stanie się ciekawa, ponieważ uzupełnimy ją o zaangażowanie, to znaczy: zachęcimy gracza do zrobienia czegoś w określony sposób, który będzie dla niego dostępny.

ĆWICZENIE

Ze sporym prawdopodobieństwem umiesz od ręki wymienić przynajmniej trzy gry, w których już wykorzystano ten motyw. Gracze tak bardzo przywykli, że w zaułkach znajdują fanty, że ich brak mógłby sprawić im zawód. Wymyśl grę, która w inny sposób sprawia, że „błędny” wybór na chybił-trafił nie jest stratą czasu.

Jeżeli szukanie w *Skakance* ma polegać na wnioskowaniu na podstawie podpowiedzi, to gracz ufa nam, że wymagamy od niego rozumowania, które jest w stanie przeprowadzić. Możemy je zawieść na kilka sposobów. Gracz może nie wiedzieć, jaki sposób działania będzie skuteczny, na przykład dlatego, że przeąpił jakąś przesłankę. Może też uporczywie działać w niewłaściwy sposób, nie zdając sobie sprawy z błędu w rozumowaniu, a nieskuteczności działania doszukując się na przykład w swoim braku zręczności lub precyzji. Ten przypadek jest dużo częstszy, niż może się wydawać i dotyczy nawet gier, w których nie ma żadnych „zagadek”. Jego źródłem jest przyjęcie przez gracza innych założeń od tych, które przyjął autor.

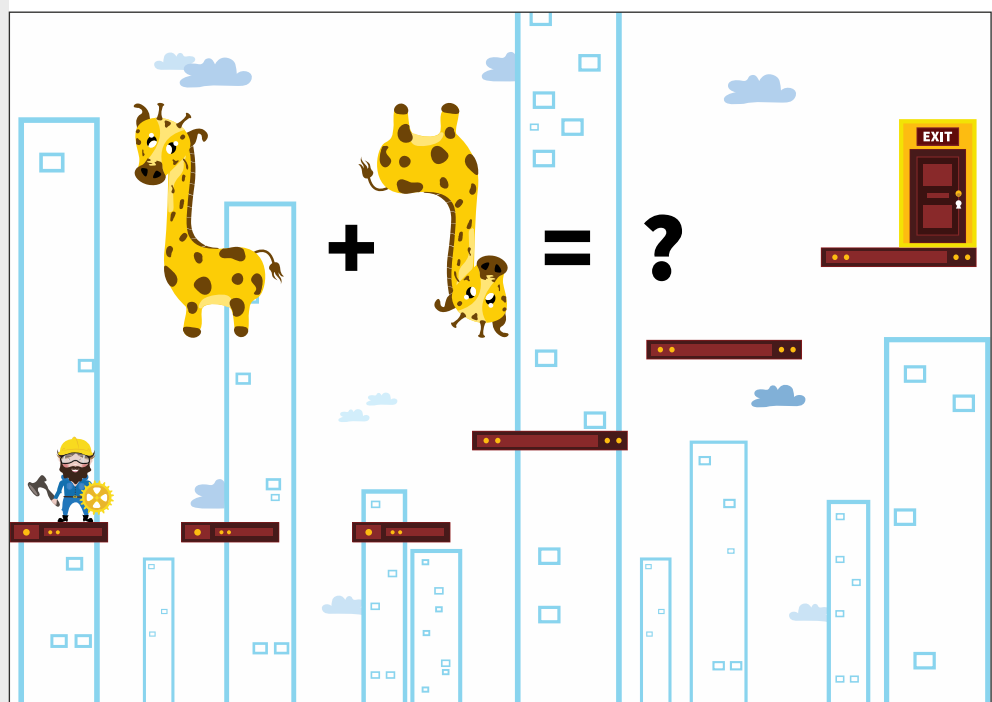
Problemowi przegapionej przesłanki zaradzisz, dając graczowi jakiś sposób na śledzenie postępów. Gdy zadanie polega na zebraniu 100 monet – daj mu licznik. Gdy „przesłanki” mają postać fragmentów listu, to fakt, że którejś brakuje, narzuca się sam, dopóki w kartce są dziury. Z kolei gdy zaangażowanie polega na odwiedzeniu każdego zakątka levelu i zebraniu skarbu, to informacja, ile ich jest, raczej się graczowi nie przyda, ale za to bardzo pomoże mu sposób na ustalenie, gdzie już był, na przykład możliwość sadzenia kwiatków.

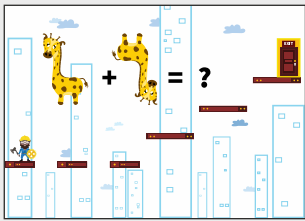
PUŁAPKA

Wiele gier „eksploracyjnych” zupełnie nie dba o to, by gracz nie zgubił się w skomplikowanym terenie. Wszystkie zakątki wyglądają podobnie, a on nigdy nie ma pewności, czy odwiedza nowe miejsce czy tylko takie, o którym już zapomniał. *Knytt Stories* stosuje proste i skuteczne rozwiązanie: plansza jest podzielona na niewielkie regiony, z których każdy ma unikalny wystrój, nie do pomylenia z innymi.

Inny sposób to skonstruowanie zachęty w taki sposób, by do odpowiedzi na nią wystarczył niepełny zestaw przesłanek. Nawet jeśli większość graczy nie znajdzie wszystkiego, to jest duża szansa, że znajdą „wystarczająco dużo”. W tym rozwiązaniu lepiej nie podsuwać graczowi sposobu na policzenie przesłanek, ponieważ moglibyśmy niechcący stworzyć mylne wrażenie, że zadanie polega na znalezieniu każdej z nich. **Częstym źródłem nudy jest bezradność wobec zadań, których autor wcale graczowi nie postawił, ale źle się wyraził i doszło do nieporozumienia.**

Problem rozbieżnych założeń stawia przed nami bardziej skomplikowane zadanie. Konia z rzędem temu, kto domyśli się, co autor miał na myśli w tej zagadce:





TEORIA KONTRA

PRAKTYKA

Być może odszukanie wykładni „matematyki żyraf” jest zagadnieniem samym w sobie. W takim wypadku rozgrywka toczy się na kilku poziomach: szukanie wyjścia, szukanie podpowiedzi do zagadek oraz szukanie objaśnień do podpowiedzi. Gry można komplikować w ten sposób w nieskończoność. Omówimy ten temat szerzej w trzeciej części książki: „Jak przykuć gracza do krzesła”.

Nie można wykluczyć, że rozumowanie, które za nią stoi, jest idealnie logiczne, na przykład autor opracował jakąś „matematykę żyraf”, w której operacja „odwrócenia żyrafy” ma sens. Jednak nawet w takim przypadku jest to tylko jedno rozumowanie spośród nieskończenie wielu. Gracz może na nie wpaść wyłącznie przez przypadek i bardzo dobrze o tym wie. Jego podjęte na własną rękę działania, mające na celu zrozumienie zagadki, są z góry skazane na niepowodzenie, czyli bezsensowne. Jeżeli podejmie je mimo to, będzie się nudził. Jest spore ryzyko, że to zrobi, ponieważ w przeciwnym razie nie przejdzie gry.

Rozwiązanie problemu rozbieżnych założeń polega na wytłumaczeniu graczowi sensu działań, które podejmuje.

W powyższym przykładzie autor powinien wyłożyć „matematykę żyraf” wprost, i to w taki sposób, by nie ryzykować, że gracz tę wykładnię przegapi.

Jednym z największych wyzwań w pracy projektanta jest **pułapka oczywistości**, to znaczy sytuacja, w której zarówno autor, jak i odbiorca są całkowicie pewni swoich interpretacji danego znaku, jednak same interpretacje są zupełnie różne. Na przykład dla Ciebie zebra może być zwierzęciem z Afryki, a dla mnie – przejściem dla pieszych. Moglibyśmy przez pięć minut rozmawiać o zebkach i nie zorientować się, że wcale się nie rozumiemy. Gdyby w mojej grze znajdowała się zagadka oparta na tym skojarzeniu, być może nie przyszłoby mi do głowy uściślić, jaką zebra mam na myśli, a gracz mógłby bez własnej winy zrozumieć zagadkę zupełnie opacznie i uznać, że jego działaniom brakuje sensu.

Źródłem takich nieporozumień może być absolutnie wszystko, a fakt, że założenie wydaje nam się oczywiste, uniemożliwia nam krytyczne przyjrzenie się mu. Najskuteczniejszym rozwiązaniem jest **playtest**, czyli posadzenie przed grą kogoś, kto nie wie o niej za dużo. Grając, nadzieje się na pułapki oczywistości i wskaże Ci miejsca, w których czegoś nie rozumiał.

Pomaga też kilka skutecznych, zdroworozsądkowych praktyk:

- ▶ Unikaj zagadek wymagających znajomości hermetycznych żartów, konkretnej subkultury lub „popularnych” utworów, chyba że rozmyślnie starasz się zbudować grę przeznaczoną tylko dla ograniczonego kręgu odbiorców.
- ▶ Przytaczaj w grze nawet „oczywiste” przesłanki. Na przykład jedną rzeczą jest, że „wszyscy” znają datę bitwy pod Grunwaldem, a zupełnie inną – ile osób od ręki, automatycznie, kojarzy słowo „Grunwald” z liczbą 1410, a nie, dajmy na to, 2 (liczba nagich mieczy). Przesłanki nie tylko informują gracza o czymś, ale także kierują jego rozumowanie na właściwe tory.
- ▶ Unikaj skojarzeń abstrakcyjnych, chyba że dokładnie wiesz, jak wytłumaczyć je graczowi, tak aby umiał przejąć Twój sposób myślenia.
- ▶ Wystrzegaj się tak zwanych „głupawek”, czyli ciągów losowych skojarzeń, które mają sens tylko w bardzo ściśle zdefiniowanym kontekście (np. w jednej, konkretnej grupie towarzyskiej).

Playtesty mają wiele zastosowań, ale w szczególności pomagają zrozumieć szczególny przypadek rozbieżnych założeń, który nie ma nic wspólnego z „zagadkami”, a występuje najczęściej w grach zręcznościowych. Mianowicie istnieje subtelna różnica między grą, która jest zwyczajnie bardzo trudna i takie właśnie przeżycie rozmyślnie oferuje, a grą, której trudność wykracza poza fizyczne predyspozycje danego gracza. Najczęstszym punktem zapalnym jest wymóg refleksu: gracz jest w stanie przezwyciężyć jakąś trudność pod warunkiem, że zareaguje w czasie, powiedzmy, 150 milisekund. W rzeczywistości większość zdrowych osób jest w stanie zareagować w czasie 200–300 milisekund, ponieważ tylko na tyle pozwala konstrukcja ludzkiego mózgu. Czas reakcji znacznie wydłuża się, jeżeli nie jest ona odruchowa, lecz wymaga podjęcia świadomej decyzji. Tu również gry zręcznościowe borykają się z problemami. Na przykład autor zakłada, że 500 milisekund wystarczy, ponieważ sam zna swoją grę na pamięć i ustalił jej

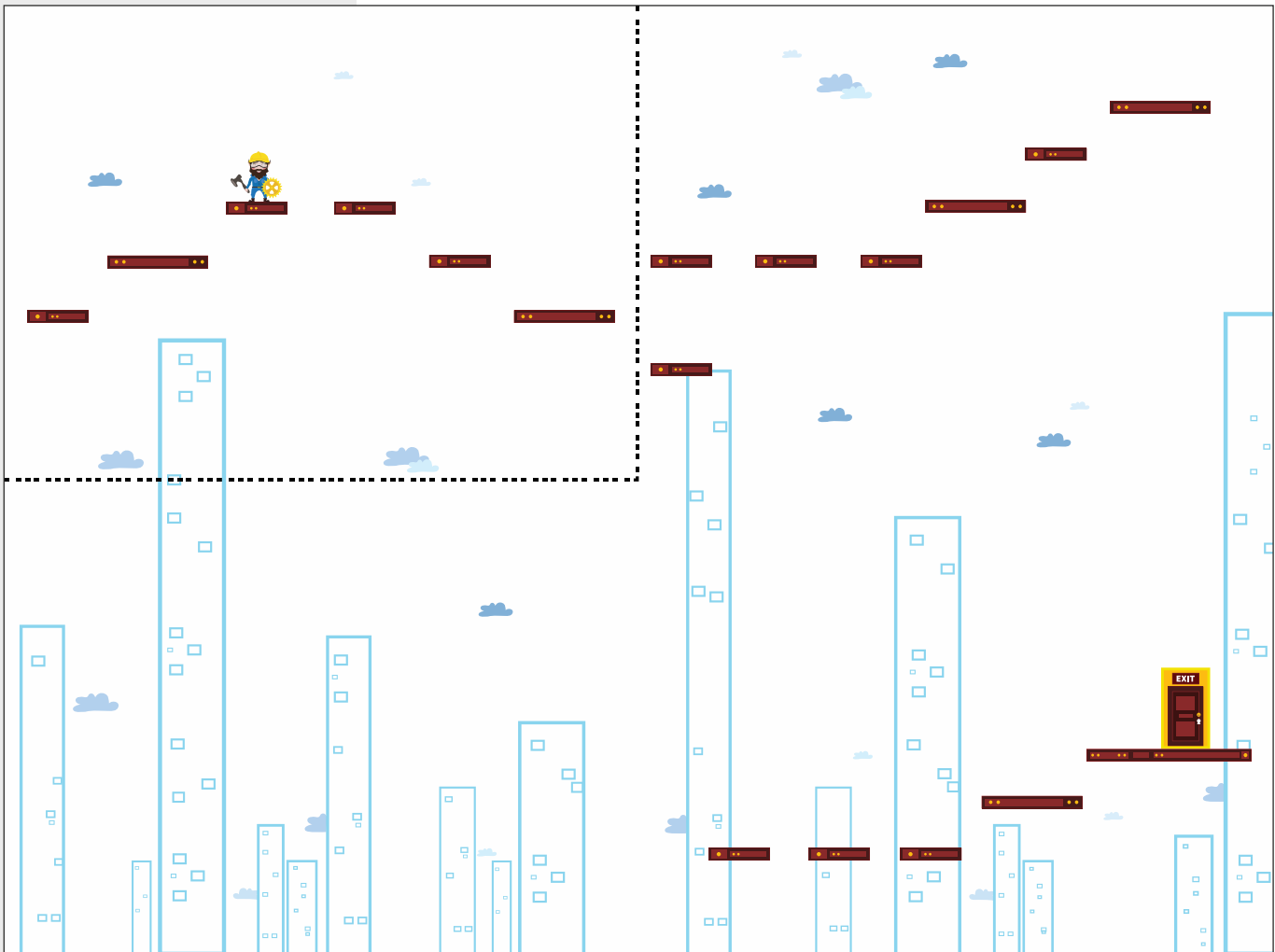
wszystkie reguły, tymczasem gracz potrzebuje sekundy lub więcej, ponieważ dysponuje tylko przybliżonym modelem.



ŻYRAFA RADZI

Jeżeli kiedykolwiek przyjdzie Ci do głowy zdanie „czemu playtesterzy na to narzekają, przecież to jest łatwe”, natychmiast uruchom syrenę alarmową i wezwij straż miejską. Gdzieś w Twojej grze powstało ukryte założenie, z którego gracze nie zdają sobie sprawy!

Playtesty pomogłyby również wykryć problem w poniższym levelu, choć w tym wypadku przy odrobinie wprawy domyślisz się go samodzielnie:



Gracz nie ma powodu podejrzewać, że na dole znajdują się platformy. Nawet jeśli przyjdzie mu to do głowy jako jedyne logiczne rozwiązanie, to zabraknie mu przesłanek, by domyślić się, że są one po prawej, ale nie po lewej.

Do obciążenia gracza odpowiedzialnością za coś, na co nie ma wpływu, prowadzi również wiele błędów technicznych w designie.

Na przykład mogłoby się zdarzyć, że w danym levelu do *Skakanki* jest dziura, którą można przeskoczyć wyłącznie przy użyciu przenośnej trampoliny, którą gracz znajdzie dopiero w następnym levelu. Błąd polega na zaburzeniu przyczynowości.

Moglibyśmy umieścić w levelu fortepian, który czekałby, aż gracz stanie na konkretnej platformie, po czym spadałby z nieba, niszcząc jedyną drogę do wyjścia. Grając po raz pierwszy, gracz niechybnie przegrałby, ponieważ fortepian zaskoczyłby go. Zaczawszy od nowa, spodziewałby się zasadzki, więc popędziłby czym prędzej do wyjścia, uprzedzając katastrofę, tak jak to sobie założyliśmy. Błąd polega na tym, że żeby „wygrać”, gracz musiałby najpierw „przegrać”.

Moglibyśmy rozmyślnie stworzyć level, w którym nie ma wyjścia, a po upływie 15 minut zesaść dobrego duszka, który je wyczaruje. Gracz, nie wiedząc o naszym podstępie, przez 15 minut w dobrej wierze szukałby wyjścia i czułby się bezradny, nie mogąc go odnaleźć. Błąd polega na złamaniu kontraktu zawartego z graczem, mówiącego, że kompetentne szukanie wyjścia prowadzi do znalezienia go.

Bardzo częstym błędem technicznym jest tworzenie fałszywych zachęt na granicy wykonalności, na przykład gdy maksymalna długość skoku wynosi 10% szerokości ekranu, a odległość między platformami wynosi 11%. Gracz nie ma w oku miarki milimetrowej, więc z dużym prawdopodobieństwem dojdzie do wniosku, że skok jest wykonalny, tyle że bardzo trudny.



ŻYRAFA RADZI

Podczas playtestów pytaj graczy, czy są w stanie na pierwszy rzut oka odróżnić dziury przeskakiwalne od nieprzeskakiwalnych, wrogów pokonywalnych od niepokonywalnych, drzwi dające się otworzyć od zamkniętych na stałe i tak dalej. Im bardziej wyśrubowany jest poziom trudności Twojej gry, tym ważniejsze jest, by gracze odpowiadali twierdząco.

Staraj się, by **Twoje sprytne sztuczki należały do kategorii „jak mogłem na to nie wpaść”, a nie: „w życiu bym na to nie wpadł”**. Granica między nimi jest rozmyta. Testuj grę na żywych graczech, by przekonać się, czy dany pomysł jest jeszcze nieoczywisty czy już nieuczciwy.

Częścią kontraktu, który zawierasz z graczem, są konwencje, których zgodzacie się przestrzegać. Wiele z nich gracz przyjmuje z góry, na przykład że:

- ▶ gra przestrzega zasad przyczynowości,
- ▶ gra informuje o wszystkich zmianach reguł,
- ▶ jeżeli nie widać dna przepaści, to wpadnięcie w nią skutkuje przegraną,
- ▶ jeżeli nie zostało podane ograniczenie czasowe, to go nie ma,
- ▶ jeżeli bohaterowi skończą się „punkty życia”, to przegra,
- ▶ i tak dalej.

Odpowiedzialność za to, by przewidzieć założenia tego typu, spoczywa na Tobie. Jeżeli Twoja gra nie przestrzega jakiejś uznanej konwencji – uprzedź gracza o tym.

PUNKT ZA

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

W grach zasady zmieniają się bez przerwy i często bez uprzedzenia, na przykład gdy wprowadzamy przeciwnika, na którego nie działają sztuczki wypróbowane na jego poprzednikach. Są to odpowiedniki „zwrotów akcji” w książkach i filmach. Domyślny kontrakt między grą a graczem nie zabrania zwrotów akcji, a jedynie narzuca pewien format, na przykład unikamy zmieniania zbyt wielu rzeczy naraz.

Dostosowanie zaangażowania do potrzeb gracza

Powiedzieliśmy na początku, że nic nie poradzimy na to, że gracza pewne rzeczy nie obchodzą. Nuda w grze często wynika z faktu, że danego, niechcianego elementu nie można pominąć, ponieważ struktura rozgrywki tego nie przewiduje. Gracz czuje się zmuszony do czegoś, na co nie ma ochoty.

Możesz go przed tym ustrzec na cztery sposoby:

- ▶ Usunąć z gry elementy, które „nie pasują”,
- ▶ Wyjaśnić graczowi zawczasu, czego może się spodziewać,
- ▶ Zwracać uwagę na zjawisko przejścia ilości w jakość,
- ▶ Wprowadzić do gry opcjonalność, czyli wybór pomiędzy różnymi formami i poziomami zaangażowania.

Usuwanie jest najprostsze, więc od niego zacznijmy. W grze powinno znajdować się tylko to, co jest Ci potrzebne do stworzenia przeżycia, które chcesz graczowi zaproponować. Twój level nie jest składnicą wszystkich fajnych pomysłów, które przyszły Ci do głowy! Bardzo pomaga, jeżeli przeżycie, które chcesz wywołać, dobrze przemyślisz, zanim w ogóle zaczniesz budować level. Wtedy zwykle okazuje się, że już z góry można odrzucić większość pomysłów i oszczędzić sobie pracy.

Na przykład w *Skakance* przyjęliśmy założenie, że jest to pozbawiona przeszkód gra o szukaniu wyjścia. Pozwala nam to od ręki zrezygnować ze wszystkich fajnych pomysłów na walkę, zarządzanie produkcją i tryb wieloosobowy, ponieważ żadnej z tych rzeczy nie zdołamy sensownie wpleść w nasze założenie.

Jednak im bardziej dopracowany i unikalny staje się zamysł artystyczny Twojej gry, tym częściej okazuje się, że jest Ci potrzebna egzotyczna mieszanka typów rozgrywki. Na przykład łatwo można by zadekretować, że Wyzwanie i Podążanie są pod pewnymi względami przeciwstawne i nie powinno się ich łączyć. Ale może właśnie Twojej grze przydałby się do czegoś taki kontrast? W takich przypadkach dostosowanie gry do potrzeb gracza

polega na **wdrożeniu drugorzędnych elementów rozgrywki na niskim poziomie zaangażowania.**

Na przykład w *Skakance*, w której z założenia nie ma przeszkód, moglibyśmy w charakterze zwrotu akcji stworzyć level, w którym trzeba wykonać bardzo trudny skok. Nawet gdy graczowi się to uda, platforma rozpada się pod stopami bohatera, który nieuchronnie spada w przepaść. Oczywiście nie możemy gracza za to ukarać: na dnie przepaści jest stos poduszek, które łagodzą upadek, tak że bohaterowi nie dzieje się krzywda. Całe zdarzenie trwa kilka sekund i zawiera tylko jedną decyzję, więc gracz ma je za sobą, zanim zdąży się zdenerwować, że gra stawia przed nim niechcianą konieczność. Jednocześnie jest bogatszy o emocję kontrastującą z resztą gry.

PUNKT ZA

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

A gdyby tak dostosować gracza do potrzeb rozgrywki, a nie odwrotnie? Doskonały pomysł! Przyjrzyjmy się mu w trzeciej części książki: „Jak przykuć gracza do krzesła”.

Kiedy już usuniesz z gry elementy, bez których może się obejść Twój przekaz, nadal mogą znajdować się w niej rzeczy, o których wiesz, że mogą się graczom nie podobać. Wtedy przydaje się **zapowiadanie danego elementu z góry**. Gracze są równie inteligentni co Ty i zazwyczaj unikają gier, o których wiedzą, że nie będą ich interesować. Problem pojawia się, gdy sztywno wychodzi z worka dopiero w trakcie rozgrywki.

Aby tego uniknąć, wiele gier stosuje technikę polegającą na uczynieniu z pierwszego levelu czegoś w rodzaju streszczenia całej reszty. Na przykład jeśli Twoja gra składa się z rozmów, pościgów i podlewania kwiatków, to zgodnie z tą techniką już na samym początku gracz powinien z kimś porozmawiać, kogoś dogonić i zaopiekować się jakąś grządką. W ten sposób skrótowo objaśniasz graczowi „jakość” Twojej gry, to znaczy pokazujesz, jakie cechy ma, a jakich nie. Wielu autorów w tym samym celu posługuje się marketingiem: w przedpremierowych zapowiedziach przedstawiają nagrania, opisy, zrzuty ekranowe i tak dalej, dając odbiorcom dobre pojęcie o zawartości utworu.

Ilość kontra jakość

O ile można uprzedzić gracza z góry, że pewne elementy znajdują się w grze, a inne nie, o tyle trudno przystępnie opowiedzieć mu o tym, że dany element może w trakcie rozgrywki zmienić swój charakter. Dzieje się tak, gdy następuje **przejście ilości w jakość**. W *Skakance* elementem podatnym na to zjawisko jest rozmiar planszy, z którego mogą wynikać aż cztery różne formy zaangażowania:

- ▶ Jeżeli plansza mieści się w całości na ekranie, to gracz widzi drogę do wyjścia od ręki.
- ▶ Jeżeli plansza ma rozmiar kilku–kilkunastu ekranów, to gracz musi szukać drogi, ale nie musi zapamiętywać miejsc, w których już był.
- ▶ Jeżeli plansza jest większa niż kilkanaście ekranów, gracz musi nie tylko szukać drogi, ale również wkładać wysiłek w zapamiętywanie już odwiedzonych okolic.
- ▶ Jeżeli plansza liczy powyżej 30–40 ekranów, gracze w większości nie są w stanie zapamiętać, gdzie byli, i muszą wypracować jakąś pomocniczą metodę, na przykład rysują mapy.

Po przekroczeniu każdego z tych progów dany gracz ma prawo uznać, że nowa jakość mu nie odpowiada, ponieważ wiąże się z innym rodzajem zaangażowania w szukanie wyjścia.

Przejście ilości w jakość jest powszechnym, ale niezbyt intuicyjnym zjawiskiem, dlatego prześledźmy je na nieco bardziej rozbudowanym przykładzie. Wyobraźmy sobie typową strzelankę, w której rozgrywka polega na wychylaniu się zza metrowych ścianek i mordowaniu uzbrojonych po zęby przeciwników. Załóżmy, że masz 100 punktów życia. Jeżeli się wychylisz, każdy wróg strzela do Ciebie i zabiera Ci 10 punktów życia na sekundę. Jeżeli się schowasz i poczekasz 5 sekund, zaczynasz odzyskiwać zdrowie w tempie 20 punktów życia na sekundę. Wroga zawsze mordujesz pierwszym celnym strzałem, ale musisz najpierw do niego wymierzyć. Jeżeli robisz to spokojnie i celujesz przez 4 sekundy, zawsze trafiasz. Jeżeli się spieszysz i celujesz przez 3 sekundy, trafiasz za

drugim razem. Jeżeli się bardzo spieszysz i strzelasz po 2 sekundach, trafiasz za trzecim razem.

Policzmy, co się stanie, gdy liczba wrogów będzie rosta:

- ▶ Jeden wróg. Wychylasz się, celujesz przez 4 sekundy, zabijasz wroga. Masz o 40 punktów życia mniej, ale zaraz je odzyskasz, a walka już się skończyła. Przebieg starcia: 4 sekundy strzelania.
- ▶ Dwóch wrogów. Wychylasz się, celujesz przez 4 sekundy, zabijasz wroga. Wrogów było dwóch, więc zabrali Ci 80 punktów życia. Zostało Ci 20. Chowasz się na 5 sekund, zaczynasz odzyskiwać zdrowie, po kolejnych 4 sekundach masz komplet punktów. Wychylasz się, celujesz przez 4 sekundy, zabijasz wroga. Walka kończy się Twoją wygraną. Przebieg starcia: 8 sekund strzelania, 9 sekund chowania się.
- ▶ Trzech wrogów. Wychylasz się, ale jeśli będziesz celować dokładnie, to nie przeżyjesz. Trochę się spieszysz, strzelasz po 3 sekundach, nie trafiasz. Zostało Ci 10 punktów życia. Chowasz się na 5 + 4½ sekundy. Wychylasz się, celujesz przez 3 sekundy, tym razem trafiasz. Zostało Ci 10 punktów życia. Chowasz się na kolejne 9½ sekundy, wychylasz się, celujesz spokojnie, trafiasz. Zostało Ci 20 punktów życia. Chowasz się na 9 sekund, wychylasz się, celujesz spokojnie, trafiasz, wygrywasz. Przebieg starcia: 14 sekund strzelania, 28 sekund chowania się.
- ▶ Czterech wrogów. Wychylasz się, ale musisz celować bardzo pośpiesznie, bo ostrzał jest zbyt gęsty. Trafiasz za trzecim razem (6 sekund strzelania, 27 sekund chowania się). Dalej walka toczy się tak jak w poprzednim punkcie. Łączny przebieg starcia: 20 sekund strzelania, 55 sekund chowania się.
- ▶ Pięciu wrogów. Masakra. Zanim zdążysz wymierzyć – przegrywasz.



ĆWICZENIE

Wykonaj te same obliczenia samodzielnie, zakładając następującą zmianę: gracz wprawił się w strzelaniu do wrogów i teraz celuje o 1 sekundę szybciej, tj. trafia za każdym razem po 3 sekundach, za drugim razem po 2 sekundach i za trzecim razem po 1 sekundzie. Zdrowie odzyskuje na tych samych zasadach co poprzednio. Zwróć uwagę, że rozgrywka nie tylko jest szybsza, ale też bardziej skręca w stronę... chowania się.



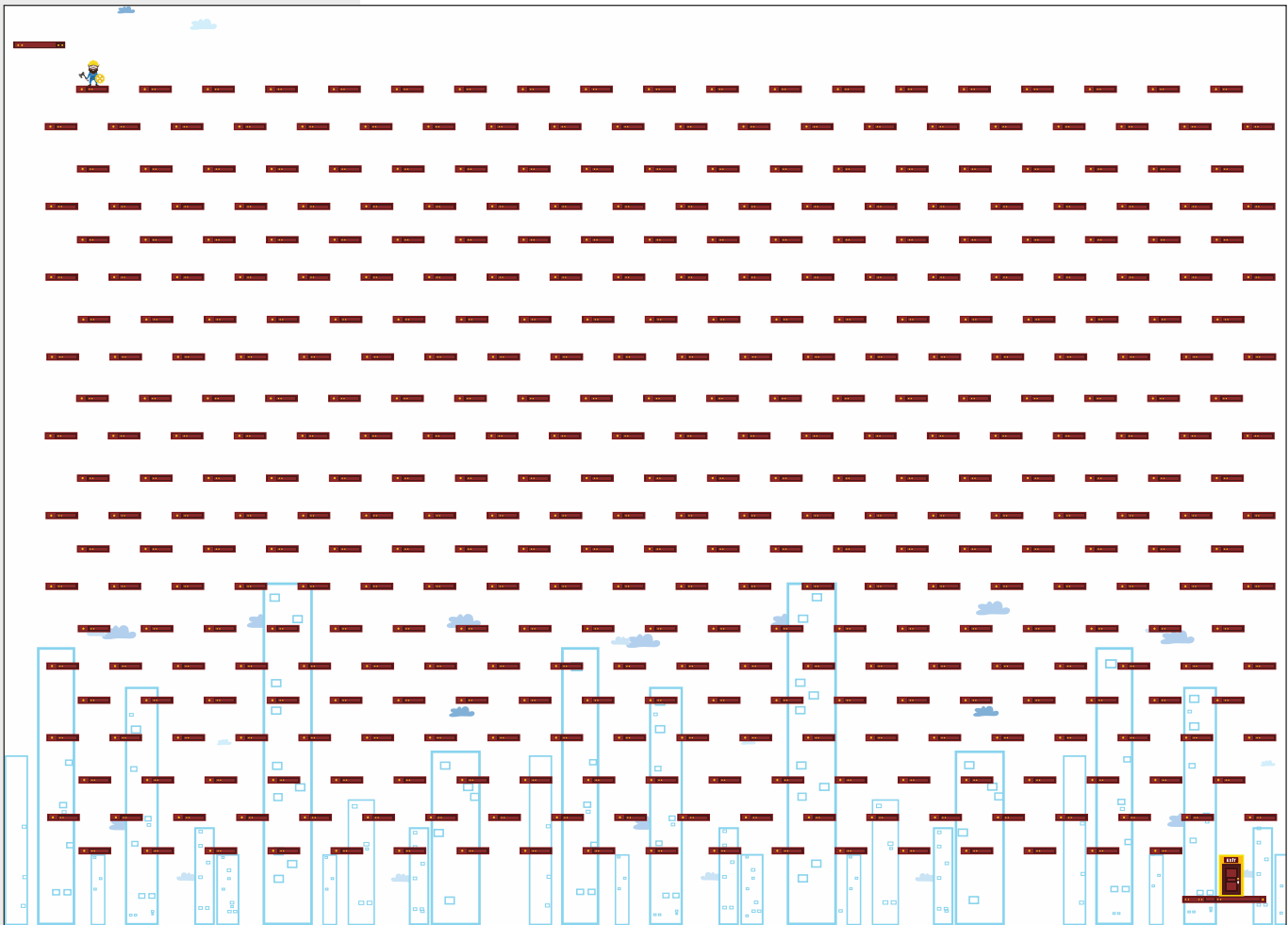
To, że przy większej liczbie wrogów spędzasz większość czasu na chowaniu się, ma wydźwięk emocjonalny, który w pewnych sytuacjach może być pożądany – na przykład gdy chcesz dać graczowi do zrozumienia, że jego sytuacja jest fatalna. Wraz z liczbą wrogów rośnie także poziom trudności, bo gracz ma coraz mniej i mniej czasu na celowanie – ale to również może być Twoim celem.

Zwróć jednak uwagę, że dzieje się coś jeszcze: przy jednym wrogu trudność polega na tym, że trzeba wycelować, co jest za każdym razem nieco inną czynnością, bo każdy level ma inny rozkład, a wrogowie są inaczej rozstawieni. Jeśli jednak jest ich dużo, powstaje powtarzalny rytuał: wychylić się, strzelić na chybił-trafił, schować się, poczekać, wychylić się... gracz zaczyna działać odruchowo i mechanicznie. Typ zaangażowania zmienia się z Wyzwania w Podążanie. Zachodzi ryzyko, że gracz nie jest na tę zmianę przygotowany i nie życzy jej sobie. Opowiadając o wrażeniach z gry, powie: „na początku było fajnie, ale potem strzelanie zrobiło się żmudne i monotonne”.

Dlatego każde przejście ilości w jakość jest poważną decyzją projektancką, którą należy podejmować świadomie. W większości przypadków okaże się, że nie jest Ci ona do niczego potrzebna i lepiej będzie utrzymać parametry rozgrywki w pewnym stałym przedziale. W *Skakance* oznaczałoby to, że wszystkie levele byłyby podobnej wielkości. W grze o mordowaniu uzbrojonych przeciwników zadbalibyśmy o to, by liczba osób uczestniczących w każdej potyczce była zbliżona.

Aby podjąć świadomą decyzję o zastosowaniu przejścia ilości w jakość, musisz najpierw je zidentyfikować. Zwracaj pilną uwagę na wszystkie rzeczy, których w Twoich levelach robi się z czasem coraz więcej lub coraz mniej. W *Skakance* byłyby to: odległości między platformami, liczba platform, liczba rozgałęzień, rozmiar planszy, liczba ślepych zaułków oraz margines błędów podczas skoków.

Zależności nie zawsze są liniowe. Na przykład ten level:



jest większy od wszystkich, które omawialiśmy do tej pory, i zawiera mnóstwo platform oraz rozgałęzień, a mimo to gracz będzie mieć go z głowy raz-dwa. Dlatego w większości gier **najlepsze nie są te levely, które maksymalizują lub minimalizują jakiś parametr, tylko te, które utrzymują go w pewnym przedziale**. Do Ciebie, jako level designera, należy zidentyfikowanie tego przedziału przy pomocy prototypów. Więcej o prototypowaniu dowiesz się w części dziesiątej.

Wprowadzenie do gry wyboru między różnymi formami i poziomami zaangażowania jest możliwe, ponieważ gra, w odróżnieniu od większości tradycyjnych utworów, nie musi przebiegać w zadanym z góry porządku. Na przykład bez trudu wprowadzamy do leveli rozgałęzienia i pozostawiamy graczowi decyzję, czy najpierw pójść w lewo czy w prawo.

Stosując opcjonalność, projektant levelu musi wziąć pod uwagę kilka komplikacji. Ich głównym źródłem jest to, że gracz czego innego „chce”, a czego innego „potrzebuje”. W danym momencie gracz może „chcieć” takich rzeczy jak:

- ▶ doskoczenie do następnej platformy,
- ▶ znalezienie wyjścia,
- ▶ przejście całej *Skakanki*.

To są jego jawne cele. Nie ustalił ich sam, przeciwnie – to my je mu postawiliśmy! Czasami gry pozwalają graczowi wybrać, czy woli uratować królestwo czy je podbić, lub coś w tym stylu, ale również wtedy zbiór celów jest ograniczony do tego, co dana gra umożliwia. **Gracz definiuje swoje cele w kategoriach gry, w którą gra.**

Równoległe i zupełnie niezależnie od powyższego gracz może „potrzebować” takich rzeczy jak:

- ▶ wzruszenia,
- ▶ zaspokojenie ciekawości,
- ▶ nauczenie się czegoś nowego.

O tych wartościach gracz na ogół nie myśli jawnie, ale za to wybrał je sobie sam. Są od nas, jako autorów, niezależne. **Gracz przynosi swoje potrzeby spoza gry.**

Zasadnicza komplikacja polega na tym, że **graczowi tak naprawdę zależy na zaspokojeniu potrzeb, ale działania podporządkowuje realizacji celów.** Jeżeli mamy do wyboru dwie ścieżki, z których jedna angażuje go w Odkrywanie, a druga – w Doznanie, to wcale nie jest powiedziane, że gracz, który woli Odkrywanie, wybierze pierwszą. Pójdzie tą ścieżką, która wyda mu się lepiej dopasowana do bieżących celów, na przykład szybciej doprowadzi go do wyjścia. Jeśli przy okazji będzie odpowiadała



PUNKT ZA

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

Podobne zjawisko zachodzi w innych mediach.

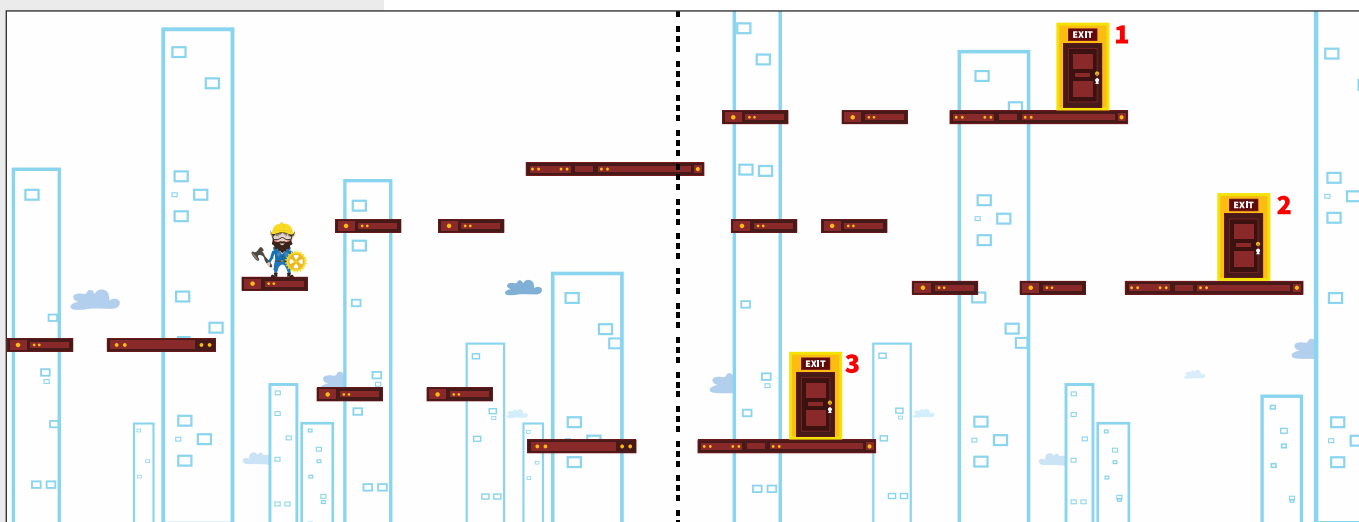
Oglądamy film do końca, bo chcemy się dowiedzieć, jak zakończyły się perypetie bohaterów. Po fakcie odkrywamy, że dostaliśmy to, czego potrzebowaliśmy, tj. określone wrażenia – albo nie.

jego potrzebom, będzie się dobrze bawił, w przeciwnym razie – szybko zacznie się nudzić.



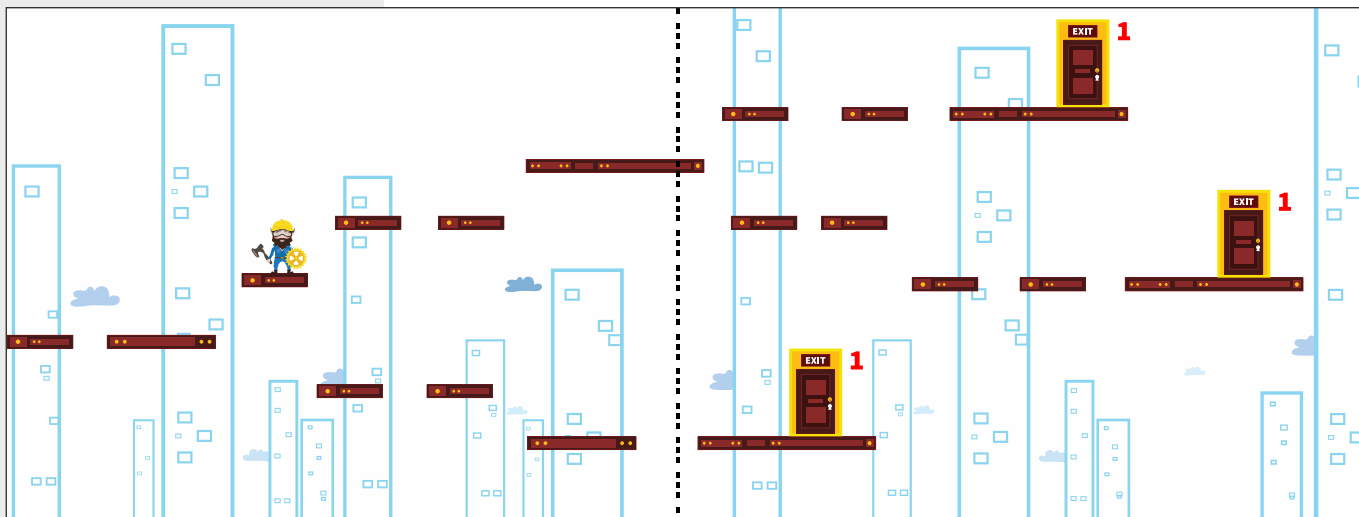
Możesz założyć w ciemno, że większość graczy podejdzie do Twojej gry z celem nadrzędnym, którym jest przejście jej „całej”. Bardzo wielu graczy nie osiąga go, ale nie dlatego, że poczuli się usatysfakcjonowani tym fragmentem, który przeszli, tylko dlatego, że stracili do danej gry cierpliwość lub zabrakło im poczucia, że robią postępy.

Ten level:



...nie zapewnia opcjonalności, mimo że jest rozgałęziony, ponieważ cele osiągnięte na końcu każdej ścieżki kumulują się: każde drzwi prowadzą do innego levelu, a gracz będzie miał poczucie, że przeszedł „całą” grę dopiero wtedy, gdy odwiedzi każdy z nich.

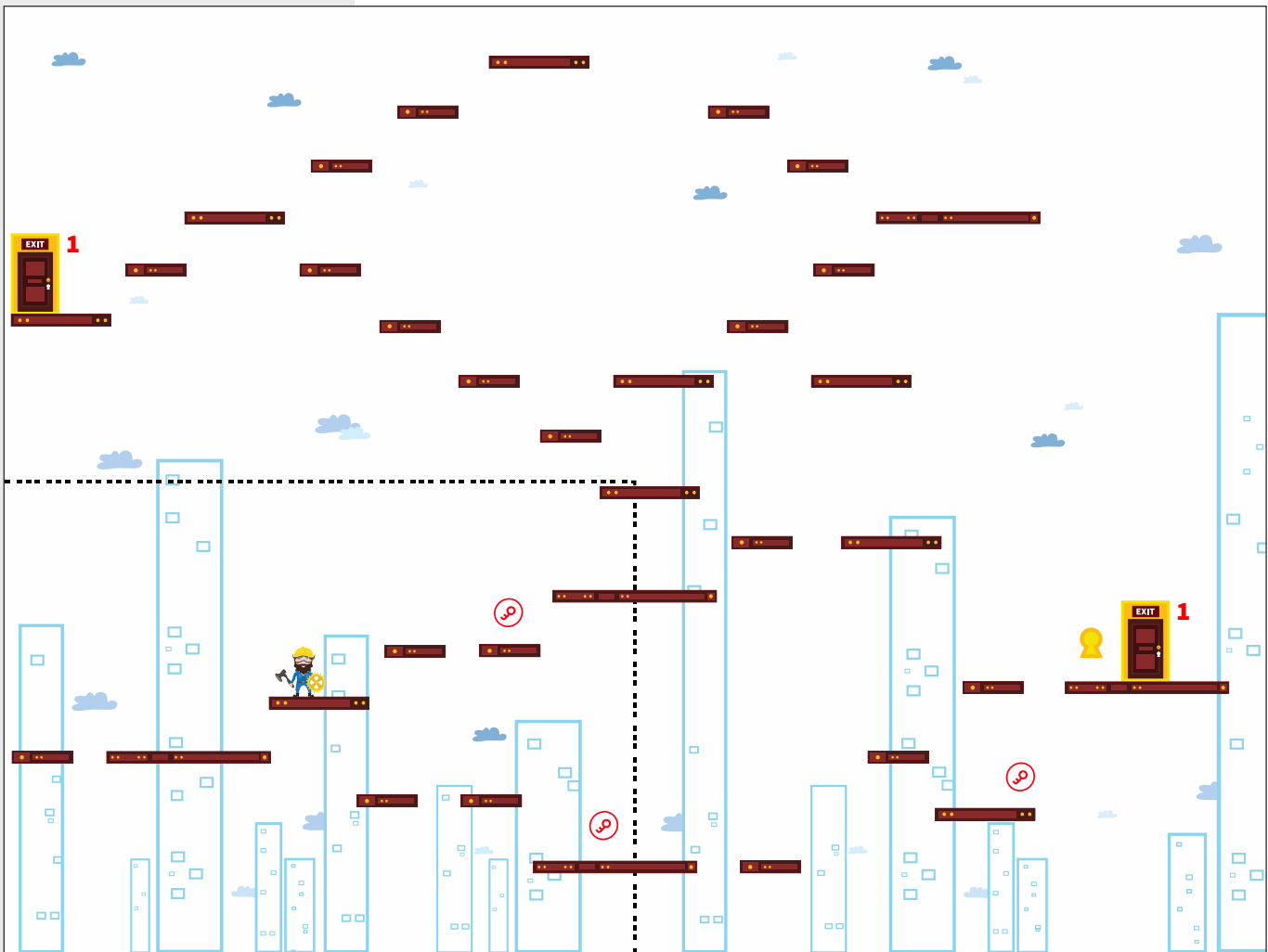
Ten level:



..jest bliższy naszemu zamierzeniu, ponieważ cele osiągnane na końcu każdej ścieżki **powielają się**: wszystkie drzwi prowadzą do tego samego levelu, więc zmierając więcej niż jedną ścieżką, gracz nic nie zyskuje. Pozwala mu to wybrać tę, która mu się bardziej podoba, i nie martwić się, że coś przegapia. Wszakże gracz dowie się o tym dopiero po fakcie, to znaczy, gdy dojdzie do dwóch różnych par drzwi i odkryje, że prowadzą w to samo miejsce. Jako level designer ponosisz odpowiedzialność za to, by gracz wiedział o zastosowanej przez Ciebie prawidłowości, a także za to, by mógł na nią liczyć. **Gracz może wybrać sposób osiągnięcia celu tylko wtedy, gdy wie, co wybiera i jest w stanie przewidzieć, jak gra zareaguje na jego wybór.**

Powyższy level jest bliższy opcjonalności, ale jej nie osiąga z dosyć prozaicznego powodu: wszystkie ścieżki oferują to samo zaangażowanie. Wyboru w istocie nie ma. Osiągnęliśmy tylko tyle, że teraz decyzja o pójściu tą czy inną ścieżką jest mało znacząca. Szukanie drogi do wyjścia odbywa się obecnie na niskim poziomie zaangażowania, co jest złą wiadomością, ponieważ ustaliliśmy wcześniej, że jest to ważny proces.

Rozwiążemy ten problem za pomocą nieco większego levelu, w którym zmieści się porządna zachęta:



Tym razem gracz ma wybór między dwiema bardzo odmiennymi ścieżkami. Jeżeli pójdzie górą, zabłądzi i trafi do wyjścia po podjęciu kilku decyzji na chybił-trafił. Jeżeli pójdzie dołem, nie będzie musiał dużo skakać ani błędzić, ale za to trafi do drzwi chronionych zamkiem. Otworzy je, zebrawszy trzy klucze, które umieściliśmy po drodze.

Żaden z kluczy nie znajduje się w górnej, rozgałęzionej części levelu. W przeciwnym razie opcjonalność byłaby zakłócona, ponieważ błędzenie na chybił-trafił byłoby konieczne do otwarcia zamka. Z tego samego powodu drugie drzwi, położone na końcu rozgałęzionej ścieżki, są od razu otwarte: gracz, który zdecyduje się na błędzenie, nie musi już rozwiązywać zagadki.

PUNKT ZA

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

„Klucze” i „zamek” są w tym wypadku metaforą. Gdyby drzwi pilnowała żyrafa, którą musielibyśmy nakarmić trzema liściastymi gałązkami, to ona byłaby „zamkiem”, a gałązki – „kluczami”. Moglibyśmy poprosić gracza, by domyślił się, którą gałązkę należy podać na pierwsze danie, którą na drugie, a którą na deser, po to by w levelu faktycznie znajdowała się zagadka.

Powiedzieliśmy już, że gracz podporządkowuje wybór celom i że wybiera spośród rzeczy, które rozumie. Wynika z tego kolejna komplikacja: **mając do dyspozycji dwa sposoby osiągnięcia tego samego celu, gracz wybierze oszczędniejszy**, przede wszystkim w sensie czasowym. W odróżnieniu od wszystkich innych zasobów w grze czas jest naprawdę: dosłownie oddajemy rozgrywce kawałek życia. Zasoby wirtualne, takie jak „złoto” lub „punkty życia”, na dłuższą metę też przekładają się na czas, ponieważ zdobywanie ich nie jest natychmiastowe, a częstym skutkiem przegranej jest konieczność powtarzania danego fragmentu od początku. Dlatego jeżeli gracz ma do wyboru prostą zagadkę i rozległy labirynt, to rozwiąże zagadkę, nawet jeżeli więcej radości sprawiłoby mu błędzenie po labiryncie.

Radą na to jest ukrycie przed graczem informacji, która mogłaby być dla niego myląca. Na przykład w wielu grach podróźniczych, takich jak *Pirates!*, istnieje wybór pomiędzy karierą bandyty i kupca, jednak nie ma sposobu na ustalenie z góry, która opcja pozwoli dorobić się szybciej. Dzięki temu gracze wcielają się w taki typ morskiego poszukiwacza przygód, który im się bardziej podoba. Na Twoją korzyść działa fakt, że gracz nie dysponuje precyzyjnymi przyrządami pomiarowymi. Jeżeli dwie ścieżki w Twoim levelu zabierają mniej więcej tyle samo czasu, to gracz nie będzie sprawdzał, że jedną jest w stanie przejść w 11 sekund, a drugą w 10½ – chyba że wyposażył grę w stoper.



ŻYRAFA RADZI

Jeżeli dasz graczom sposób na zmierzenie czegoś, to gracze będą optymalizować swoje zachowania z myślą o tym pomiarze.

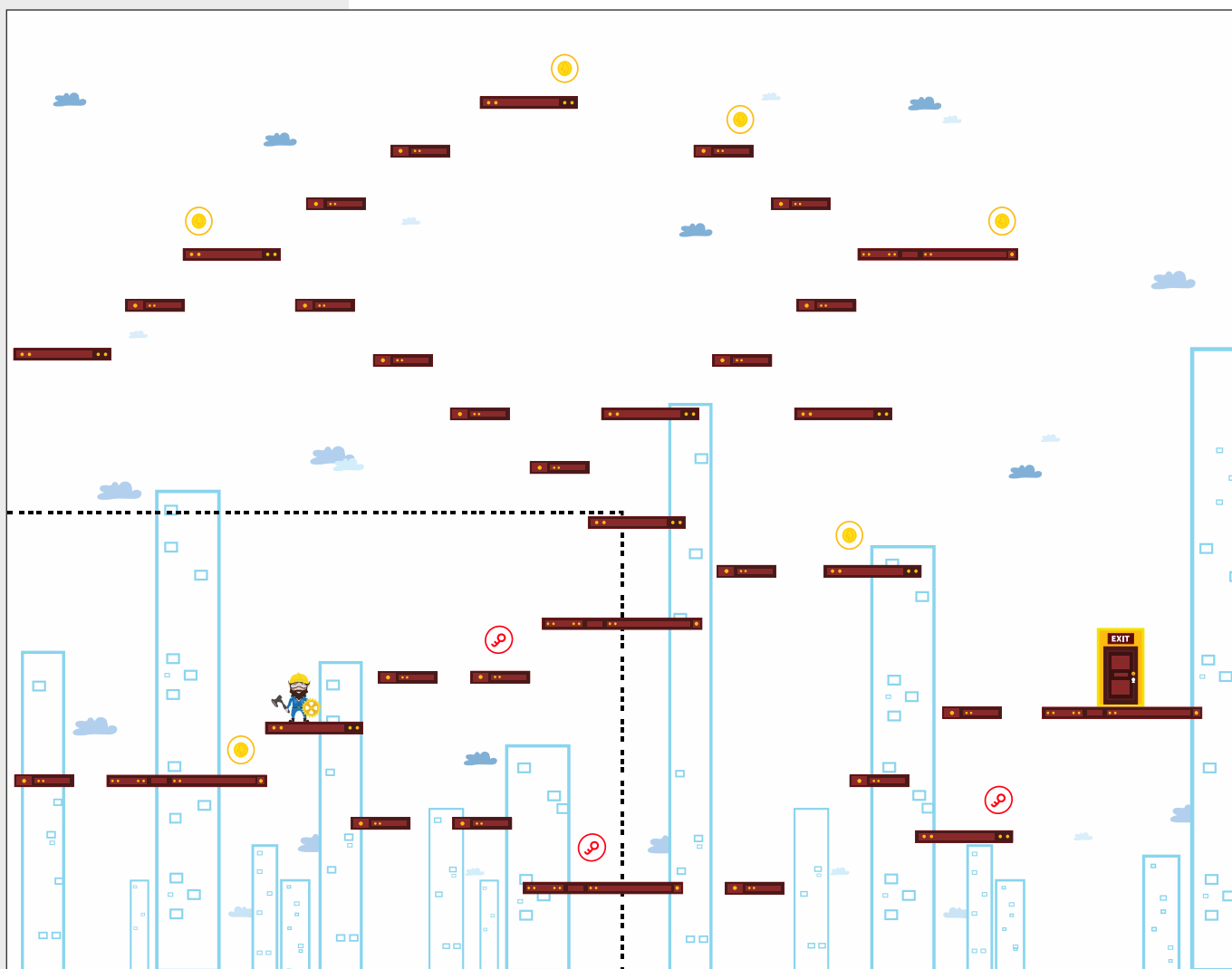
Nie dawaj im informacji, jeżeli nie chcesz, żeby z niej korzystali.

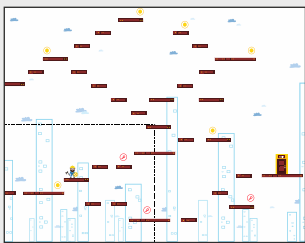
Sprzęganie elementów rozgrywki

Jeśli zastanowimy się chwilę nad treścią poprzedniej sekcji, odnajdziemy w niej zagwozdkę. Chcemy graczowi umożliwić wybór między różnymi formami zaangażowania, ale jednocześnie chcielibyśmy, żeby w grze było tylko to, co niezbędne dla kreowanego przez nią przeżycia. Jeżeli jednak są w niej tylko niezbędne elementy, to gracz powinien zapoznać się ze wszystkimi, więc gdzie tu wybór? Co więcej: chcielibyśmy, żeby wybierał świadomie, to znaczy wiedział, na czym polega wybór, ale w tym celu potrzebujemy, żeby zaangażował się we wszystko po trochu.

Rozwiążemy ten problem, przywołując jeszcze raz wszystkie wiadomości, które zebraliśmy w tej części podręcznika.

Przedtem jednak zwróćmy uwagę, że oprócz celów, które się dodają, i celów, które się powielają, możemy jeszcze mieć cele **niezależne**:





W tym levelu, bardzo podobnym do poprzedniego, usunęliśmy jedno z wyjść, ale za to dodaliśmy tajemnicze złote monety. To nowy element *Skakanki*, więc dopiszmy do niej niezbędne reguły formalne:

- ▶ Monety są zbierane wyłącznie przez gracza.
- ▶ Zebrawszy zadaną z góry liczbę monet, gracz otrzymuje dostęp do ukrytego levelu, który jest wyjątkowo złożonym labiryntem.

Wynika z nich, że monety nie pomagają graczowi przejść gry. Jeżeli nie zależy mu na błędzeniu po labiryntach, to nie ma powodu, by angażować się w kolekcjonerstwo. Jeżeli jednak ta forma zaangażowania wydaje mu się atrakcyjna, to monety oferują więcej tego samego, ale na wyższym poziomie zaangażowania, bo pomiędzy podstawowymi ścieżkami umieszczonymi w każdym levelu a labiryntami dla zaawansowanych występuje różnica jakościowa.



PUŁAPKA

O tym, że za monety nie można kupić żadnych udogodnień, takich jak przenośna trampolina, musimy gracza uprzedzić jawnie, ponieważ łamiemy powszechnie przyjętą konwencję.



Zwróć uwagę, że rozwiązywanie zagadek jest teraz elementem obowiązkowym. Gracz może co najwyżej zrezygnować z błędzenia. Zbieranie monet ma się nijak do szukania wyjścia. Chwilowo cofnęliśmy się o krok: gra jest teraz rozszczepiona na dwie, a część labiryntowo-kolekcjonerską moglibyśmy wyrzucić. Jednak taka konstrukcja rozgrywki jest nam potrzebna, ponieważ gwarantuje, że obie formy zaangażowania są w pełni funkcjonalne, gdy są od siebie odizolowane, a jedyną rzeczą, która je łączy, jest mechanizm sprzężenia, który wprowadzimy za chwilę.

Mechanizm w naszym przypadku przyjmie postać następujących reguł formalnych:

- ▶ Za pewną liczbę monet można nabyć jednorazowy klucz uniwersalny, który otwiera dowolne drzwi z pominięciem zagadki.
- ▶ Każdy kolejny klucz uniwersalny jest droższy od poprzedniego.

Nadal mamy w grze dwa niezależne cele: dostać się do następnego levelu i odblokować labirynt, ale teraz oba można osiągnąć z użyciem monet. Po co wprowadziliśmy rosnący koszt? Po to, by uwzględnić następującą komplikację:

- ▶ Jeżeli klucz jest tani, to gracz, który wolałby rozwiązywać zagadki, może uznać, że jego zadanie polega na szukaniu monet, ponieważ jest oszczędniejszą drogą do celu.
- ▶ Jeżeli klucz jest drogi, to gracz, który nie ma ochoty na błędzenie, nigdy nie uezbiera wystarczającej liczby monet i cały mechanizm do niczego mu się nie przyda.

Gdy koszt jest początkowo niski, ale rośnie z czasem, to każdy gracz będzie w stanie bez wysiłku wyposażyć się w przynajmniej jeden klucz uniwersalny i wypróbować go, przy okazji zapoznając się z formą zaangażowania, którą daje mu błędzenie po labiryntach.

Ponieważ jednak koszt rośnie, to gracz po każdym zakupie zadaje sobie pytanie, czy warto dalej szukać monet. Część graczy uzna, że nie, i skupi się na zagadkach. Pozostali zgromadzą kolejne klucze uniwersalne i z czasem odkryją, że koszt stał się bardzo wysoki, a szukanie monet jest coraz mniej „opłacalne”. Być może wtedy spróbują zmierzyć się z zagadkami. Być może odkryją, że to nie dla nich, ale przecież zawsze mogą wrócić do błędzenia.

Inaczej mówiąc, za pomocą zmiennej ceny wprowadziliśmy do gry mechanizm zachęcający gracza, by lepiej zapoznał się z **obiema** formami zaangażowania. Rozumiejąc je lepiej, jest w stanie wybierać między nimi. W miarę jak angażuje się w jedną i drugą, podnosimy poziom zaangażowania, którego wymagamy – ale zawsze tylko troszeczkę, a nie od razu do maksimum, po to by uniknąć przykrych zaskoczeń. Gracz niemal w dowolnej chwili przełącza się między jednym typem rozgrywki a drugim. Z każdym z nich zapoznaje się przynajmniej do pewnego stopnia, ale na żaden nie jest wystawiony bardziej, niż ma ochotę.

Na moment wskoczyliśmy w buty game designera, ponieważ dodaliśmy do *Skakanki* kilka nowych reguł, ale level design pełni w naszym rozumowaniu kluczową rolę. Jedną z monet umieściliśmy zaraz obok miejsca, w którym gracz zaczyna rozgrywkę, w zasięgu wzroku, tak że do zebrania jej wystarczą raptem dwa dodatkowe skoki. W ten sposób udostępniamy graczom pewną liczbę monet na najniższym możliwym poziomie zaangażowania. Później będzie już trudniej, ale dbamy o to, żeby gracz mógł wypróbować mechanizm „za darmo”.

Nie od rzeczy byłoby usankcjonować ten level design regułą formalną, taką jak:

- ▶ Gracz unikający błędzenia powinien być w stanie zebrać przy okazji innych czynności wystarczająco dużo monet, by wykupić przynajmniej jeden klucz uniwersalny.

Jeżeli gracz, który lubi zagadki, zatnie się na którejś z nich, to ten jeden czy dwa klucze, które zebrał mimochodem, wyratują go z opresji. Podobnie w drugą stronę: gdy gracz rozwiąże zagadkę, zyska dostęp do nowego levelu i dozbiera łatwe do znalezienia monety, być może odblokowując nowy labirynt nieco szybciej. W ten sposób złagodiliśmy sytuację, w których gracz mógłby poczuć się bezradny, bo zadanie okazało się trudniejsze, niż przewidywał. Sprzęgając ze sobą dwa typy rozgrywki, sprawiliśmy, że każdy z nich stał się lepszy.

Przyjrzyjmy się, jak nastawienie gracza zależy od udostępnienia mu licznika monet. Jeżeli pokażemy tylko, ile monet już ma, to damy łagodnie do zrozumienia, że mógłby mieć ich więcej. Większość graczy zbierze tylko tyle monet, ile potrzebuje, ale niektórzy podejmą zadanie znalezienia wszystkich. Ponieważ nie wiedzą, ile to jest „wszystko”, zadanie nie będzie uczciwe. Nie ma przy tym znaczenia, że nigdy nie postawiliśmy go przed graczem! Aby zaradzić temu nieporozumieniu, moglibyśmy uzupełnić licznik o informację, ile jest wszystkich monet. Nie chcemy tego robić, ponieważ wtedy wystalibyśmy wszystkim graczom sygnał, że jednym z ich celów jest zebranie kompletu monet – tymczasem mogą nie mieć na to ochoty. Czy mamy inny sposób? Mamy. Na przykład możemy sprawić, że po znalezieniu monety następuje widoczny

tylko przez chwilę rozbłąsk, który kieruje się w stronę najbliższej następnej monety. Dzięki temu nie tylko mówimy graczowi, gdzie szukać, nie ujawniając struktury labiryntu, ale też dajemy do zrozumienia, że jest jeszcze jakaś moneta do zebrania. Gdy gracz zbierze ostatnią – rozbłąsku nie będzie.



ŻYRAFA RADZI

To, że prawie wszystkie gry stosują liczniki, nie znaczy, że jest to najlepsze rozwiązanie, tylko że przychodzi autorom do głów jako pierwsze. Licznik wcale nie musi pasować do Twojej gry. Szukaj nieoczywistych rozwiązań.

Omówiliśmy sprzężanie form zaangażowania na przykładzie konkretnej gry, ponieważ zadanie stworzenia ogólnej teorii na ten temat jest nazbyt karkołomne. Form rozgrywki jest po prostu za dużo. Warto jednak wymienić prawidłowości, z których skorzystaliśmy, przy zastrzeżeniu, że nie tworzymy kompletnej listy zabiegów projektanta. Przede wszystkim potraktowaliśmy zaangażowanie gracza jako **sygnał**, że być może chętnie przystanie na wyższy poziom. Pozostawiliśmy mu **możliwość wycofania się**, w razie gdybyśmy przesadzili. Nasz mechanizm „wykpienia się” od zagadki działa tylko **skończoną liczbę razy**, bo później klucze stają się drogie – a więc **gracz może tylko dodać sobie zaangażowania**, a nie odjąć, to znaczy: w zamian za rezygnację z jednej czynności musi zgodzić się na inną. Zauważ, że mówimy „dodać sobie zaangażowania”, a nie: „zaangażować się bardziej”, ponieważ są to dwie różne rzeczy. Gracz angażuje się bardziej, gdy gra staje się bardziej wymagająca w jakimś sensie. W naszym przykładzie specjalnie dbamy o to, by mógł uniknąć wzrostu poziomu trudności, wybierając **inne zaangażowanie**: zagadkę zamiast labiryntu lub odwrotnie.

Jednocześnie użyty przez nas mechanizm sprawia, że wszelkie niespodziewane „skoki trudności”, wynikające na przykład z tego, że nie wyjaśniliśmy czegoś wystarczająco dobrze, zostają wygładzone: gracz nie musi bezradnie godzić się na to, że „utknął”.

- ▶ Twoja gra może się graczowi nie podobać z przyczyn niezależnych od Ciebie.
- ▶ Jeżeli gracz się nudzi, to znaczy, że czuje się bezradny wobec tego, co się dzieje w grze, ale (na razie) nie chce przerywać rozgrywki.
- ▶ Unikalną dla gier formą tworzenia emocji jest angażowanie gracza w wykonywanie określonych czynności w określony sposób.
- ▶ Aby gracz mógł się zaangażować, potrzebuje wiedzieć, co ma zrobić i po co to robi, wierzyć w możliwość osiągnięcia celu oraz móc skupić się na czynnościach, które mu odpowiadają.
- ▶ Angażowanie gracza w rozgrywkę polega na zachęcaniu go do działania na własną rękę.
- ▶ Nic nie stoi na przeszkodzie, by gra oferowała kilka form zaangażowania. Powinny one być ze sobą sprzężone, po to by wspierały siebie nawzajem.
- ▶ Nie obciążaj gracza odpowiedzialnością za rzeczy, na które nie ma wpływu.
- ▶ Wystrzegaj się nieporozumień wynikających z rozbieżności między założeniami poczynionymi przez Ciebie i przez gracza.
- ▶ Uważaj na przejście ilości w jakość, czyli sytuacje, w których zmiana rozmiaru jakiegoś elementu pociąga za sobą zmianę jego charakteru.
- ▶ Gracz może wybierać tylko wtedy, gdy rozumie, na czym polega wybór. Pozwalaj mu „wypróbować” czynności w małych dawkach i stopniowo podnoś poziom zaangażowania, by sprawdzić, czy gracz skusi się na więcej.



To był darmowy rozdział ebooka



Inżynieria Gier. Level design to prawie 400 stron teorii i praktyki podzielonej na dziesięć bloków tematycznych.

Pełną wersję będzie można kupić w 2016 r. w formatach PDF, ePub i MOBI.

Zapraszamy na stronę podręcznika:

inzynieria-gier.wonderland-engineering.eu

gdzie znajdziesz m.in. pozostałe dwie darmowe części książki.

Dołącz do nas na **Facebooku** lub **Google +**.

Będziemy tam informować o postępach przedsięwzięcia.

Bardzo nam pomożesz, jeśli udostępnisz lub skomentujesz!

Udaną kampanię crowdfundingową podręcznika wsparły **344 osoby** oraz:



<http://wonderland-engineering.eu/>

© Inżynieria Wszechświatności / Wonderland Engineering 2015-16