

3

Jak przykuć gracza do krzesła

czyli narzędzia **kreacji
zaangażowania**

W części drugiej: „Za łatwa czy za trudna” dyskutowaliśmy o tym, co level designer powinien lub nie powinien robić, by dostosować grę do potrzeb gracza. Tym razem omówimy proces odwrotny, tj. przekonanie gracza, by dostosował swoje zachowanie do gry. Aby tego dokonać, nie musisz sięgać po podstępne techniki manipulacji rodem z tanich poradników dla reklamodawców, lecz przeprowadzić z graczem transakcję, w której działania zostaną wymienione na przeżycia.

Osoba, która nie grała w *Tetris*, nie ma powodu wyczekiwać tego przeżycia. Zagrawszy, może uznać je za zawracanie głowy, znakomitą zabawę lub coś, bez czego może się obejść. Jeżeli pierwsza rozgrywka jej się spodoba, to jest szansa, że zagra jeszcze raz i jeszcze raz, i znowu... *Tetris* nie zmienia osobowości tej osoby ani też nie narzuca jej nowych potrzeb, jednak wpływa na jej zaangażowanie.

Stworzenie angażującej gry nie jest zagadnieniem technicznym, lecz twórczym, równie złożonym co pisanie ciekawych książek. Każdy utwór znajduje na to własny sposób, zmieniając oczekiwania odbiorców wobec następców. Zdarza się, że ktoś wymyśla prostą sztuczkę i nabiera na nią miliony ludzi, tak jak w przypadku *FarmVille*. Jednak im prostsza i bardziej oszukańcza sztuczka, tym szybciej odbiorcy się na nią uodparniają.



ŻYRAFA RADZI

Dzieło, które przestrzega wszystkich formalnych zasad, jest przede wszystkim poprawne.

W poprawność warto celować wtedy, gdy wykonuje się wprawki.

Jednak im bardziej będzie dojrzał Twój przekaz, tym częściej zajdzie potrzeba, by jakąś zasadę złamać. Ważniejsze od przestrzegania zasad jest zrozumienie, do czego służą.

Drogę od dobrych chęci do witanego z entuzjazmem dzieła każdy musi przemierzyć sam. Więcej się o niej dowiesz, tworząc samodzielnie, niż rozmawiając lub czytając. Prawidłowości, które omawiamy w tej części, nie mają być gotowym przepisem na sukces, lecz pomocą w zrozumieniu medium, którym się posługujesz. To, że zmierzasz własną ścieżką, nie znaczy, że musisz iść po omacku.

Angażowanie graczy polega w uproszczeniu na tym, by przekonać ich, żeby coś zrobili, dlatego naszym motywem przewodnim w tej części będą cele stawiane przed graczami:

- ▶ Dowiemy się, jak je konstruować.
- ▶ Wprowadzimy podział na cele krótko-, średnio- i długoterminowe.
- ▶ Zwrócimy uwagę na rolę kontekstu i spójności świata gry.
- ▶ Omówimy podstawową pętlę rozgrywki.

Definiowanie celów

W poprzedniej części wspomnieliśmy przelotnie, że wszelką aktywność gracza organizują cele, to znaczy konkretne rezultaty, o których jest przekonany, że warto je osiągnąć. Kierując się celami, wybiera swe dalsze działania. W tradycyjnych mediach, inaczej niż w grach, ten wybór jest na ogół trywialny, na przykład czytelnik po dotarciu do końca rozdziału powieści nie musi zastanawiać się co dalej, ponieważ odpowiedź jest narzucona z góry: dalej jest następny rozdział. W analogicznej sytuacji gracz rozgląda się po świecie gry i duma, czy raczej warto pójść w lewo czy do góry...

Definiowanie celów służy temu, by gracz zawsze był w stanie ustalić, jaka czynność prowadzi do „dalszego ciągu” gry.

Cel jest niepisaną obietnicą: jeżeli zrobię to i to, moje działania będą miały sens i przeżyję coś, na czym mi zależy. Wyznaczając graczowi cel, zaciągasz u niego „kredyt zaangażowania”. Musisz go oczywiście spłacić, ale tym zajmiemy się za chwilę. Na razie istotne jest dla nas to, że gracz jest gotów zaufać Ci i przyjąć cel „na wiarę”, pod warunkiem że dasz mu wyraźnie do zrozumienia, czego od niego chcesz – tu i teraz.

Pozornie istnieje alternatywa: jeśli pozwolisz graczowi zdefiniować cel samodzielnie, to on dalej już sam o siebie zadba. Nic bardziej mylnego. „Wybranie celu” samo w sobie jest celem. Tak samo jak w przypadku każdego innego zadania postawionego przed graczem, to Ty odpowiadasz za wyjaśnienie mu, po co to robi i jakie narzędzia ma do dyspozycji. Na podobnej zasadzie nie ma niczego niewłaściwego w tym, by graczowi przyświecał dalekosiężny cel, ale nawet wtedy jego główną potrzebą jest ustalenie najbliższego następnego działania. Cel długoterminowy musi być więc sformułowany tak, by przekładał się na cele krótkoterminowe.

Trudność Twojego zadania rośnie wraz z komplikacją i rozmiarem Twojej gry. Na przykład dopóki *Skakanka* składa się z kilku małych leveli, właściwie nie mamy czym się przejmować. Dajemy graczowi cel: „znajdź drogę do wyjścia”, a gracz uprzejmie podejmuje poszukiwania, wykorzystując udostępnione mu czynności, takie

TEORIA KONTRA

PRAKTYKA

Gry studia Bethesda, takie jak *Oblivion*, *Skrym* i *Fallout 3*, zaczynają się od krótkiej przygody, podczas której gracz jest prowadzony za rękę, zwieńczonej wydostaniem się na otwartą przestrzeń. W tym momencie pozornie zostaje pozbawiony wsparcia, bo może udać się gdziekolwiek, a każdy kierunek jest równie dobry. W rzeczywistości w każdej z wymienionych gier rezultatem wstępnej przygody jest jakiś trop fabularny, którym można podążyć, jeżeli nie ma się lepszego pomysłu.

jak skakanie i rozglądanie się. Ale jeśli *Skakanka* zrobi się trochę większa, gracz zacznie odbierać „znajdowanie drogi do wyjścia” jako czynność, która również wymaga uzasadnienia poprzez cel. Czemu służy całe to szukanie? Co się stanie, kiedy gracz już znajdzie wszystkie wyjścia? Czy rezultat, do którego zmierza, jest dla niego interesujący?

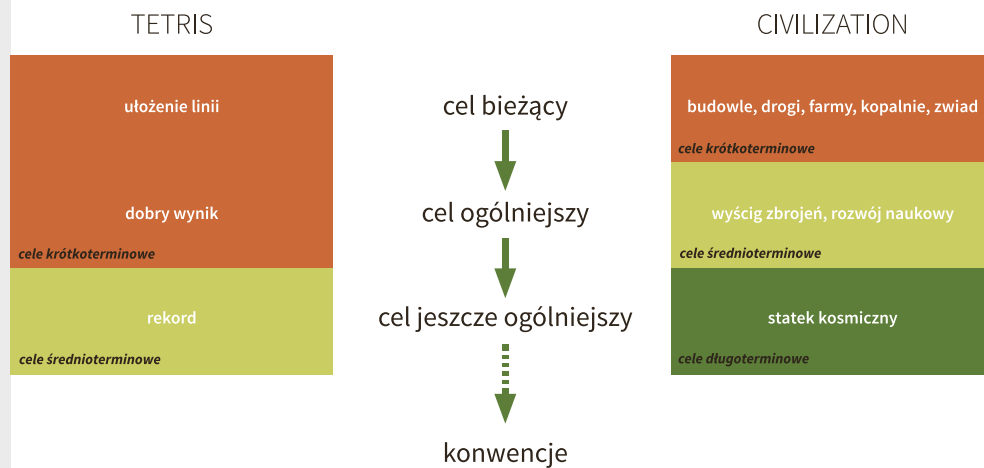
W *Tetrisie*, który jest bardzo prostą grą, gracz układa linie z klocków, po to by osiągnąć jak najlepszy wynik. To bardzo abstrakcyjny cel, ale na potrzeby jednej kilkuminutowej rozgrywki wystarcza. Po wypełnieniu studni i zakończeniu partii wykluwa się nowy cel: pobić własny rekord i przekonać się, jak wysoki poziom gracz jest w stanie osiągnąć. Ten cel jest nadrzędny wobec poprzedniego: gracz układa linię po to, żeby osiągnąć dobry wynik, a osiąga wyniki po to, żeby pobić rekord. Ale po co bije rekord? Na to pytanie odpowiada konwencja zewnętrzna wobec gry. Nasza kultura ceni zarówno uzyskiwanie dobrych wyników, jak i bicie rekordów, i uczy nas czerpać z nich satysfakcję.

Zwróć uwagę, że *Tetris* sam w sobie wcale żadnych celów nikomu nie wyłuszcza. Ogranicza się do wyświetlenia licznika punktów, a resztę gracz dopowiada sobie na własną rękę. Autor nie zaniedbał swego zadania, lecz zapożyczył cele z konwencji.

Spójrzmy teraz na *Civilization*, która jest bardzo skomplikowaną grą. Gracz wznosi budowle w miastach, zakłada farmy i kopalnie, układa drogi. Wszystko po to, by mieć do dyspozycji więcej zasobów na badania, produkcję armii i budowę nowych miast. No dobrze, ale po co gromadzić te zasoby? Czy gracz bije jakiś rekord? Nie, i czujemy intuicyjnie, że w *Civilization* to by nie miało sensu. Gra prosi nas o podjęcie skomplikowanych czynności, więc cel, któremu one służą, musi być bardziej namacalny. Gra ogłasza: gromadzimy zasoby po to, by wyprzedzić sąsiadów w wyścigu odkryć naukowych, oraz po to, by nie pozwolić im na podbój.

To pomaga do pewnego stopnia, jednak wcześniej czy później musi paść pytanie: właściwie co nas ten cały podbój obchodzi? Gra również na to odpowiada: jeżeli przetrwamy do końca gry i wyprzedzimy konkurentów, być może uda nam się wystać statek kosmiczny na inną planetę i zakończyć grę zwycięstwem.

Te wszystkie informacje *Civilization* podaje graczowi wprost. Nie trzeba ich zgadywać. Gra udostępnia również kilka narzędzi do śledzenia postępów, na przykład konkurenci chwalą się przed graczem odkryciami, których już dokonali, a gracz jeszcze nie.



Autorzy niektórych gier, zafascynowani strukturą filmów pełnometrażowych i powieści, bardzo starają się, by ich utwory dostarczały bardzo rozbudowanych uzasadnień, nawet gdy nie jest to potrzebne. Powodem, dlaczego nie należy tego robić, jest fakt, że **każdy cel trzeba graczowi wyjaśnić, a następnie zadbać o to, żeby o nim nie zapomniał.** To zabiera czas i obciąża uwagę, a zabiegom podtrzymującym cele trzeba zrobić w grze miejsce. Autorzy kopiujący powieści wpadają wtedy w pułapkę wydłużania przeżycia na siłę, na przykład wprowadzają zwroty akcji, które niczemu nie służą, lub odwołują się zbyt wiele razy do tego samego motywu. Gra na tym traci, ponieważ jej przekaz tonie w szumie, a rzeczy ważne gubią się wśród nieważnych.

W praktyce wśród gier jest więcej „sonetów” i „opowiadań” niż „powieści”, a rozbudowana struktura często nie jest potrzebna. Małe i proste gry nie są gorsze od dużych i złożonych.

Omawiając cele, podzielimy je na krótko-, średnio- i długoterminowe. Powodem nie jest upodobanie do liczby 3 i utrudniania sobie życia, lecz fakt, że pamięć gracza funkcjonuje inaczej na krótkich, a inaczej na długich odcinkach czasowych. Zależnie od tego, jaki cel konstruujesz, przydadzą Ci się inne techniki.

Cele krótko-terminowe

Cele krótkoterminowe są zazwyczaj bardzo konkretne, mocno osadzone w regułach formalnych gry i zmieniają się w przybliżeniu raz na minutę, zależnie od intensywności i tempa rozgrywki. Autorzy *Halo* posługiwali się zasadą, że jedna „runda” walki powinna trwać 30 sekund. W *Civilization*, gdy państwo gracza jest duże i toczy wojnę, tura może przeciągnąć się do pięciu minut. Typowy cel krótkoterminowy to:

- ▶ wygraj potyczkę w strzelance,
- ▶ przeprowadź dialog w grze fabularnej,
- ▶ osiągnij jak najlepszy rezultat w danej partii *Tetrisa*,
- ▶ znajdź wyjście w *Skakance*.

TEORIA KONTRA

PRAKTYKA

Wszystkie levele *Skakanki*, które omawialiśmy do tej pory, są małe i faktycznie da się je przejść w minutę.

Tego rodzaju zadania zajmują w pamięci gracza ten sam obszar, co czynności, do których właśnie próbujesz go skłonić. „Wygranie potyczki” rozstrzyga się – stopniowo – dosłownie wtedy, gdy gracz strzela do przeciwnika i trafia go bądź pułtuje. Z tego powodu cele krótkoterminowe są „samoprzypominające się”, ponieważ każda czynność służąca danemu celowi odświeża go. Poniekąd jest tak, że przy każdym trafionym bądź chybionym strzale gracz pyta sam siebie: „czy już mam tę potyczkę za sobą?” – oczywiście bez udziału świadomości.

Rozgrywka ma skłonność do „rozpychania się” w umyśle gracza. Jeżeli zadasz mu cel „wejdź na dach domu”, w czasie gdy strzelają do niego wrogowie, on i tak będzie myślał o tym celu w kategoriach potyczki, którą właśnie toczy. W skrajnym przypadku sam fakt, że w pobliżu pojawili się wrogowie, wystarcza, by gracz podjął cel wygrania potyczki z nimi i nie trzeba już nic dopowiadać. Dzieje się tak pod warunkiem, że rozumie on, na czym polega dana gra, jednak tego wyjaśnienia musisz udzielić tylko raz: gdy gracz zapozna się z konstrukcją jednej potyczki, dialogu lub poszukiwania wyjścia, odnajdzie się w każdym następnym wystąpieniu tej konkretnej sytuacji.

Rozpychanie się rozgrywki daje Ci okazję do nadawania znaczeń konkretnym elementom gry, takim jak miejsca i rekwizyty. W powyższym przykładzie dach domu będzie miał dla gracza szczególne znaczenie, ponieważ w celu wejścia nań musiał

wykonać wiele czynności, w tym wygrać potyczkę, która być może była utrudniona przez wspinaczkę.

Budując level, dbaj o to, by umożliwiał on graczowi myślenie w kategoriach „rzeczy, które zrobię w ciągu najbliższej minuty”. Na przykład jeżeli w *Skakance* zbudujemy bardzo duży labirynt, tak że szukanie wyjścia zajmie kwadrans, to znalezienie go przestanie być celem krótkoterminowym, nawet jeżeli było nim w poprzednim, dużo mniejszym levelu! Nic nie stoi na przeszkodzie, by budować levele różnej wielkości, ale w te bardziej rozległe będziemy potrzebowali wmontować **wyraźnie rozróżnialne początki i końce**. Więcej na ten temat dowiesz się w sekcji o podstawowej pętli rozgrywki.

Cele krótkoterminowe nie są wymarzoną tematem dla rozbudowanej prezentacji, takiej jak długie dialogi lub skomplikowane intrygi. Działają najlepiej, gdy ich zrozumienie jest intuicyjne i natychmiastowe, dlatego że wtedy rozgrywka „płynie”, to znaczy: gracz „po prostu wie”, co trzeba zrobić, „po prostu wie”, jak się do tego zabrać i w związku z tym – po prostu działa. Odpowiada to sytuacji, w której aktor na scenie teatralnej pamięta swoje kwestie i po prostu wygłasza je, bez potrzeby zaglądania do scenariusza. Nie znaczy to, że nie możesz zwieńczyć celu krótkoterminowego długim przerywnikiem, a jedynie, że tematem przerywnika w większości przypadków powinno być coś innego niż cel krótkoterminowy.

Cele średnio- terminowe

Cele średnioterminowe zwykle obowiązują od 15 minut do 2 godzin i odwołują się do dynamiki, to znaczy do tego, jak przeżycie zmienia się z czasem. Osiągnięciu celu średnioterminowego na ogół towarzyszy zwrot akcji w fabule, wprowadzenie do rozgrywki nowego narzędzia bądź typu zachęty, albo przejście na wyższy poziom trudności. Typowe zadanie w tej kategorii to:

- ▶ dojście do końca levelu w strzelance,
- ▶ wykonanie „questu” (tj. zadania zleconego przez postać niezależną) w grze fabularnej,
- ▶ uzyskanie rekordowego wyniku w *Tetrisie*.

Przykładu ze *Skakanki* nie mamy, bo... jeszcze nie przyszło nam do głowy, że gra będzie wystarczająco długa i złożona, by cel średnioterminowy był jej potrzebny. Na szczęście mamy parę elementów, których jeszcze nie wykorzystaliśmy. Teraz nam się przydadzą.



ŻYRAFA RADZI

Prawie zawsze lepszym pomysłem jest kreatywne wykorzystanie czegoś, co w grze już masz, niż dodanie czegoś nowego. Tak konstruowana gra zawiera mniej elementów, więc gracz musi mniej pamiętać. Jednocześnie zawiera więcej związków między tymi elementami, które w niej występują, więc zachęca graczy, żeby się w nią „wgrzyźli”. Tę cenną właściwość streszcza wyrażenie: „łatwa do nauczenia, trudna do opanowania”.

W pierwszej części książki przelotnie zwróciliśmy uwagę, że bohater ma młotek i tarczę, których nie używa. Teraz dopiszemy do tych elementów fabułę:

- ▶ Dawno, dawno temu ludzie w niebieskich kombinezonach wojowali z tymi, którzy ubierają się w czarne kombinezony. Potem się pogodzili, ale dalej noszą młotki i tarcze, z przyzwyczajenia.
- ▶ Bohater na początku gry otrzymuje list, napisany koślawym krojem, podpisany inicjałem Ż, w którym ktoś wzywa go, by „totalnie pszyszedł na żyrafiom gurkę i koniecznie wziął żelazo ze sobom”. Żyrafia

Górka jest położona, oczywiście, za siedmioma levelami.

- ▶ Po dotarciu na Żyrfią Górkę okazuje się, że jest tam tylko jedna żyrafa, i to jakaś dziwna, bo czarna w bordowe kropki. Żyrafa kradnie bohaterowi młotek i tarczę! Bohater rusza w pościg, no bo jak to tak – bez tarczy i młotka?
- ▶ Pościg trwa przez kilka leveli, a w międzyczasie psuje się pogoda. Gdy bohater dogania złodziejkę, trwa burza z piorunami, niektóre platformy rozpadają się pod stopami bohatera, a skoki są trudniejsze. Gdy bohater już-już ma złapać czarną żyrafę, trafia ją piorun. Żyrafa znika, młotek i tarcza zostają, ale są teraz naelektryzowane. Pogoda natychmiast się poprawia.
- ▶ Gracz chce wrócić do domu, ale droga, którą przyszedł, jest odcięta. Odkrywa jednak, że jego narzędzia zyskały nowe właściwości. Młotek działa jak magnes i pozwala graczowi podciągać się do dużych, metalowych obiektów, nawet jeśli są umieszczone w miejscach, do których nie można doskoczyć. Tarcza za to zrobiła się sprężysta i działa jak przenośna trampolina.
- ▶ Dotarłszy do domu, bohater kończy pierwszą przygodę. Wnet odkrywa, że musi wyruszyć w następną, bo w jego otoczeniu coś się zmieniło... ale tu już wkraczamy w domenę celów długoterminowych.

Nieprzypadkowo zwroty fabuły znakomicie nadają się na cele średnioterminowe: pójdź na Żyrfią Górkę, odzyskaj młotek i tarczę, wróć do domu. W każdym z nich gracz ma poczucie, że nie tylko wykonał pewną liczbę czynności i osiągnął jakieś rezultaty, ale także załatwił konkretną sprawę. W tym momencie spłacamy „kredyt zaangażowania”, o którym wspomnieliśmy wcześniej: gracz napracował się i faktycznie coś z tego ma.

Każdy z naszych celów średnioterminowych przekłada się na zmianę w rozgrywce: wyprawa na Żyrafia Górkę daje graczowi okazję, żeby zapoznać się z regułami gry, kradzież młotka i tarczy wiąże się z wędrówką przez trudniejszy teren najeżony rozpadającymi się platformami, a powrót do domu to pole doświadczalne, na którym gracz testuje nowe narzędzia. Cele krótkoterminowe nie zmieniają się – na ogół chodzi o znalezienie drogi do wyjścia – ale każdy zwrot fabuły nadaje im nowy kontekst. Dzięki niemu gracz ma pogląd na to, dokąd te wszystkie wyjścia prowadzą i co się stanie, gdy już przejdzie przez wszystkie.

Zwróć uwagę, że sprzęgliśmy cele ze sobą, podobnie jak w poprzedniej części sprzęgliśmy typy zaangażowania: gracz szuka wyjść po to, żeby dogonić żyrafę, a dogoniwszy ją – zyskuje nowe narzędzia do szukania wyjść. Oczywiście nie wie tego z góry, ale nie musi. Gdy przekona się, że młotek i tarcza mają nowe właściwości, skojarzenie z dotychczasową rozgrywką przyjdzie samo. Być może gracz już wcześniej widział jakąś platformę, która była zdecydowanie za wysoko, ale wystawało z niej coś metalowego. Kiedy ją sobie przypomni, jest spora szansa, że nie będzie mógł się doczekać, aż wypróbuje na niej nowe narzędzie.

Dbaj o to, by cele bardziej szczegółowe wynikały logicznie z celów bardziej ogólnych, a osiągnięcie celów ogólnych zmieniło postać lub znaczenie celów szczegółowych.

Cele średnioterminowe wymagają szczególnej dbałości o to, by je graczowi przypominać. Z jednej strony, obowiązują zbyt długo, by gracz mógł o nich pamiętać bez wysiłku, a z drugiej – nie są tak ogólne i rozmyte jak cele długoterminowe, którym przyjrzymy się za chwilę. Konkretnie techniki omówimy dalej.

Cele długo- terminowe

Cele długoterminowe odwołują się najczęściej do szeroko pojętego „klimatu” gry. Są zwykle dosyć ogólne, ale za to bardzo namacalne, na przykład: „uratuj księcia”, „przeżyj wojnę” lub „dowiedz się, o co w tym wszystkim chodzi”. Cele długoterminowe, jeżeli w ogóle pojawiają się w danej grze, obejmują ją albo w całości, albo w znacznym fragmencie, który mógłby być wydzieloną całością, gdybyśmy uparli się, żeby pociąć grę na kawałki. Osiągnięcie takiego celu zazwyczaj puentuje dotychczasową rozgrywkę.

Cele długoterminowe reprezentują motywy przewodnie Twojej gry. Można powiedzieć, że kładą się cieniem na całe przeżycie. Ich szczególną cechą jest to, że często istnieją tylko w Twojej głowie, a nie gracza. Na przykład w *Half-Life 2* początek gry, w którym prawie od razu popadamy w konflikt z odzianymi w maski gazowe policjantami, z telebimów przemawia do nas niebudzący zaufania koleś, a w tle majaczy strzelista wieża, daje nam jasno do zrozumienia, że z policjantami będziemy jeszcze sporo zadzierać, wieżę wcześniej czy później odwiedzimy, a odwiedziliśmy – pewnie spotkamy tam niebudzącego zaufania koleśka. Jednak nie ma niczego, co pozwalałoby nam sądzić, że ostatecznym celem będzie sabotaż urządzenia znajdującego się w tej wieży, a nie, na przykład, ucieczka z miasta lub pojedynki „sam na sam” z koleśkiem.

W *Dishonored* zbliżony motyw został rozegrany inaczej: przez całą grę z głośników przemawia do nas srogi i władczy jegomość, ale pod koniec gry okazuje się, że to po prostu aktor, którego zmuszono, by użył głosu reżimowi. W celach długoterminowych mniej ważne jest to, żeby gracz je znał, a bardziej – żeby je przeczuwał. Do uniknięcia nudy potrzebne jest przekonanie, że gra dokądś zmierza.

W *Skakance* celem długoterminowym jest podróż na Żyrafią Górkę i z powrotem. Bohater zatacza krąg: wyrusza z domu, przeżywa przygodę i wraca. Robiąc to wszystko, nie wie, dokąd zmierza, ale dotarłszy do celu, ma poczucie, że coś się zakończyło i coś się zmieniło: młotek i tarcza zostały odzyskane, ale pełnią teraz inną funkcję niż kiedyś.

Cele długoterminowe mają zbyt dużą rozpiętość, by gracz mógł o nich pamiętać. Nie tylko nawet krótkie gry trwają po kilka godzin (a długie – po kilkadziesiąt), ale również gracze rzadko

kiedy przechodzą całą grę ciurkiem. Osiągnięcie celu średnioterminowego jest dobrą okazją do przerwy, która może trwać dzień, tydzień, a może i rok. Dlatego o celach długoterminowych trzeba graczowi przypominać konsekwentnie, regularnie – i nie za często, bo ma on już wystarczająco dużo gimnastyki umysłowej z celami krótko- i średnioterminowymi.

Na omówienie spraw obejmujących całą grę trzeba wygospodarować miejsce, w którym gracz nie będzie akurat zajęty czym innym. Dlatego wiele gier pozostawia cel długoterminowy w domyśle. Na przykład w *Call of Duty 4: Modern Warfare* kolejne levele przedstawiają amerykańską inwazję na nienazwany wprost kraj bliskowschodni, a gracz sam nastawia się, że ten wątek dobiegnie końca, gdy wojna zostanie wygrana. Istotnie: w chwili gdy stolica państwa jest już pod kontrolą wojsk amerykańskich, wybucha bomba atomowa, a bohater kierowany przez gracza zostaje zabity. Oczywiście w tym momencie jesteśmy dopiero w połowie gry.



PUNKT ZA

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

To wydarzenie kończy jeden z głównych wątków dokładnie tak, jak gracz oczekiwał, ale zupełnie inaczej, niż się spodziewał.

Cała fabuła *Call of Duty 4: Modern Warfare* opiera się na tej sztuczce: najpierw wprowadzana jest „zapowiedź”, a następnie, w osobnym celu krótkoterminowym, okazuje się ona prawdziwa, albo i nie. Dzięki temu zabiegowi w scenariuszu jest mnóstwo niespodzianek, ale nie ma królików z kapelusza.



Wprowadzanie i podtrzymywanie celów

TEORIA KONTRA

PRAKTYKA

W *Papers, Please* gracz decyduje o przepuszczaniu bądź nieprzepuszczaniu podróżników przez granicę między państwami. Jeżeli popełni błąd i wpuści kogoś niezgodnie z rozporządzeniem, gra natychmiast wlepia mandat. Jednak zazwyczaj nie informuje od razu o długoterminowych skutkach działań, na przykład o tym, że dziennikarz może okazać się szpiegiem. Nie chodzi o to, żeby gracz wiedział wszystko, tylko o to, żeby miał poczucie, że wie, na czym stoi.

Cele, nawet te krótkoterminowe, nie tworzą się same. Gracz być może doskonale wie, jak poradzić sobie z potyczką w Twojej strzelance, ale wcale nie jest powiedziane, że wie, że właśnie zaczęła się jakaś potyczka! Jeszcze bardziej podchwytliwe jest zakończenie: gracz nie wie sam z siebie, czy wróg, którego właśnie zamordował, jest ostatni czy też może ktoś jeszcze chowa się w krzakach.

W *Skakance* moglibyśmy zamieścić takie dwa levele z rzędu, że ich ekrany początkowe wyglądałyby identycznie, to znaczy gracz widziałby ten sam układ platform na tym samym tle. Mógłby wtedy pomyśleć, że drzwi nie przeniosły go do następnego levelu, tylko na początek poprzedniego. Istnieją szczególne przypadki, w których tego rodzaju dezorientacja należy do przeżycia, które starasz się stworzyć, ale na co dzień lepiej unikać podobnych nieporozumień. Trzy podstawowe narzędzia, które do tego służą, to: **łopatologia**, **telegrafowanie** i **spójność**. Wśród nich łopatologia wymaga od gracza najmniejszego zaangażowania, ale działa najwolniej. Spójność odwrotnie: prowadzi do natychmiastowych skojarzeń, ale tylko pod warunkiem, że gracz jest w nią dobrze wdrożony, to znaczy zna większość kontekstów. Konsekwentnie stosowane telegrafy stanowią korzystny kompromis.

Łopatologia jest mało skomplikowana i dla Ciebie, i dla gracza: po prostu ordynarnie mówisz graczowi, że ma zrobić to i to, bez dyskusji. Serdecznie zachęcam do nadawania komunikatom ciekawych form, najlepiej takich, które wplatają się w inne elementy gry. Znakomicie sprawdza się w tym dialog, na przykład:



– Julianno, to straszne, ale mniemam, iż znaleźliśmy się w nawiedzonym domu!

– Ach, Krzysztofie, to zaiste niegodne, czym prędzej wydamy się stąd!

– Julianno, wybacz mi proszę, jednakowoż umyka memu zrozumieniu, jakżebyśmy mogli to uczynić.

– Krzysztofie, to elementarne: winniśmy znaleźć klucz do drzwi frontowych.

– Julianno, to bardzo przebiegła myśl, wszakże zechciej obejrzeć się za siebie, gdyż oto nadciągają upiory!

– Aaaaa! Niemal żem legła wskutek zawatu! Krzysztofie, podajże mi moją dubeltówkę!

Julianna i Krzysztof pojawiają się po raz pierwszy w tej książce, a jednak już z tych kilku zdań domyślamy się kilku rzeczy na temat gry, w której występują. Z punktu widzenia gracza jest to zupełnie niewinny, w miarę zwięzły dialog. My już wiemy, że zachodzi tu coś więcej: celem długoterminowym jest wydostanie się z domu, średnioterminowym – znalezienie klucza, a krótkoterminowym – pokonanie upiorów przy pomocy dubeltówki. To wszystko mówimy graczowi wprost, wplatając kluczowe informacje w dialog utrzymany w konwencji utworu.

Zwróć uwagę, że nie ma w tym przykładzie kwiecistych rozważań o naturze duszy ludzkiej, dowcipnych odwołań do bieżącej polityki ani analizy strategicznej sytuacji na froncie przeciwnawiedzeniowym. Pisząc dialog do swojej gry, uważaj na to, czy pełni on funkcję ozdobną czy użytkową. Ten pierwszy może być taki, jak sobie życzysz. Ten drugi musi być zwięzły i do rzeczy, po to by gracz nie przegapił istotnych informacji. Pomijając narzucone przez styl i gramatykę łączniki, w naszym przykładzie nie pada ani jedno słowo, które nie odwoływałoby się do elementu rozgrywki, jak upiory i dubeltówka, celu, jak znalezienie klucza, albo emocji, jak przekonanie Julianny, że rozwiązanie problemu ucieczki z nawiedzonego domu jest „elementarne”.

Telegrafowanie to bardzo przydatna technika przekazywania graczowi informacji „mimoходом”, za pomocą wyrazistych wypowiedzi wizualnych lub dźwiękowych, bez odwracania uwagi od tego, czym jest akurat zajęty.

Na przykład jeżeli w jakiejś strzelance wróg jest odporny na pociski z broni gracza, to w dobrze zrobionej grze nie będzie ich po prostu ignorował. Zamiast tego w miejscach trafień z jego zbroi będą sypać się iskry, a być może sam wróg będzie śmiał się rubasznie z nędznych wysiłków bohatera. Odpryski będą miały inny kolor niż na przykład iskry sypiące się z przerwanych przewodów elektrycznych, po to by gracz odróżniał je bez zastanowienia. Telegram działa tylko wtedy, gdy gracz rozpoznaje go odruchowo.

Na dokładnie tej samej zasadzie możesz komunikować graczowi cele, na przykład:

- ▶ Gdy w *Civilization* konkurent jest bliski wypowiedzenia graczowi wojny, podczas negocjacji ma wrogi wyraz twarzy. Dzięki temu gracz wie z wyprzedzeniem, że najwyższa pora podjąć zbrojenia. Być może jednak wcale nie są mu one potrzebne, bo już ma silną armię. Gdybyśmy wyznaczyli mu cel łopatologicznie, wprowadzilibyśmy niepotrzebne zamieszanie. Telegram jest na tyle dwuznaczny, że gracz podejmuje samodzielną decyzję.
- ▶ Gdy w *Starcraftie* następuje istotne zdarzenie, informuje o nim adiutant, który zajmuje się tylko tą jedną rzeczą, dzięki czemu jego głos szybko zaczyna kojarzyć się jako ważny sygnał. Dodatkowo na minimapie pojawia się charakterystyczny błysk wyśrodkowany na miejscu, w którym nastąpiło zdarzenie.
- ▶ Gdy w *Half-Life* na planszy pojawiają się przybysze z innego wymiaru, to nie robią tego po cichu, lecz wyskakują z wielkich zielonych obłoków, którym towarzyszy kakofonia trzasków. To nie tylko ostrzeżenie, że za chwilę gracz zostanie zaatakowany, ale również sygnał do gruczołów dokrewnych gracza, by zaczęły uwalniać adrenalinę.
- ▶ Gdy w *Dishonored* przeciwnik usłyszy nie dość dyskretnego gracza, stwierdza na głos, że wydaje

mu się, że coś słyszał. Rozsądny strażnik nic by nie powiedział, tylko rozejrzałby się dyskretnie, acz podejrzliwie, ale wtedy gracz nie wiedziałby, na czym stoi.

- ▶ Gdy w *Skakance* gracz odzyskuje tarczę i młotek, kończy się burza i znów jest pogodnie.

Najskuteczniejsze są telegramy operujące więcej niż jednym bodźcem, na przykład łączące efekt wizualny z dźwiękowym. To uodparnia je na specyficzne predyspozycje konkretnych graczy, takie jak to, że ktoś gra bez słuchawek, a ktoś inny widzi tylko niektóre kolory.

W pierwszym przybliżeniu przyjmij zasadę, że jeśli jakaś informacja może się przydać graczowi, to warto ją zatelegrafować, dopóki telegrafujesz jedną rzecz naraz. Jeżeli w Twojej grze gracz ściga się, to podczas wyprzedzania liczba oznaczająca bieżącą pozycję może pulsować, by wyróżnić się z tła. Jeżeli gracz toczy walkę z trudnym do pokonania przeciwnikiem, któremu trzeba zadać wiele ciosów, to niech sylwetka i zachowanie wroga zmieniają się, gdy zostanie mu tylko połowa lub jedna czwarta punktów życia. Zwróć uwagę, że w tym wypadku nie tylko informujesz gracza o kondycji przeciwnika, ale także przygotowujesz go emocjonalnie na zbliżające się osiągnięcie celu krótkoterminowego.

Jako kontrprzykład rozważmy pulsowanie prędkościomierza za każdym razem, gdy bolid gracza przyspiesza. To nie jest dobry telegram, bo nie przekazuje przydatnej informacji: dla gracza nie ma większego znaczenia, czy bolid porusza się z prędkością 137 czy 138 kilometrów na godzinę. Co gorsza, użycie go utrudni Ci przekazanie w podobny sposób innej, ważniejszej informacji, takiej jak zmiana pozycji w stawce, ponieważ zleje się ona z ciągłym pulsowaniem prędkościomierza.

Jeżeli zadanie gracza polega na przemierzeniu długiej drogi do zamku na wzgórzu, a droga prowadzi przez gęsty las, tak że zamku nie widać zza drzew, to gracz nie jest w stanie stwierdzić, czy idzie w dobrym kierunku i czy dotrze na miejsce przed kolacją. Jego zaangażowanie pobudzimy dużo skuteczniej, jeśli co jakiś czas wyjdziemy w lesie na polanę, z której będzie widać wieże

zamkowe. Gracz nie tylko poczuje, że osiągnął mały sukces, mogąc zatrzymać się na chwilę i popodziwiać widoki, ale też zauważy, że zamek za każdym razem robi się trochę większy. Zdziąta to lepiej, niż gdybyśmy zastąpili las łąką, tak aby zamek było widać cały czas, dlatego że skokowe różnice są łatwiejsze do zauważenia od zmian ciągłych. Zamek, który widać cały czas, wtapia się w tło. Zamek, który widać tylko czasami, wyróżnia się z niego.

Spójność jest Twoją tajną bronią: jeżeli cele niższych rzędów będą w wystarczająco jasny sposób wypływały z bardziej ogólnych, to gracz stosowne rozumowanie przeprowadzi sam. Na przykład w *Transport Tycoon* jest tylko jeden jawny cel: zarobić jak najwięcej pieniędzy. Czy będzie to polegało na wybudowaniu sieci połączeń kolejowych, samochodowych, morskich czy też lotniczych, tego już gra nie narzuca. Wywiązuje się ze swoich powinności w momencie, w którym udaje jej się wytłumaczyć graczowi, jakie czynności ma do dyspozycji i jaka jest zależność między nimi a zarabianiem. *Transport Tycoon* jest pod tym względem przyjazny, ponieważ podaje wprost, jakie towary są w danym miejscu produkowane, a jakie – skupowane. Można nawet, zanim się cokolwiek zbuduje, zapoznać się z wykresem ilustrującym wysokość opłat za transport.

Jeżeli zdecydujesz się na podobne rozwiązanie w swojej grze, zwróć uwagę przede wszystkim na to, by logiczne wynikanie jednych celów z innych było jak najbardziej przejrzyste i jednoznaczne. Wszędzie tam, gdzie gracz musi się sam czegoś domyślać, pojawia się ryzyko powstania pułapki oczywistości, którą omawialiśmy w drugiej części książki: „Za łatwa czy za trudna?”.

Drugą arcyistotną cechą spójnych gier jest **brak wewnętrznych sprzeczności**. Koniec końców gry są formą fikcji, a Twoje zadanie polega na umiejętnym kłamaniu. Jak każdy kłamczuch, łatwo możesz zaplątać się w zeznaniach. Tylko stosunkowo niewielka grupa graczy będzie miała Ci to na tyle za złe, że wytkną Ci to w recenzjach, dlatego możesz odnieść wrażenie, że nie ma o co kruszyć kopii. Jednak w rzeczywistości każdy gracz odruchowo stara się oddzielić informacje ważne od nieważnych, a te, które są wzajemnie sprzeczne, ignoruje jako szum. Niespójne światy są po prostu lekceważone. Dlatego bardzo gorąco zachęcam Cię



TEORIA KONTRA

PRAKTYKA

Na upartego można uzasadniać rzeczy w nieskończoność, co nie jest praktyczne. Dlatego podpieramy się konwencjami, a także konstruujemy tak zwane *backstory*, czyli opis świata, bohaterów lub zjawisk, który nie należy do zasadniczego przebiegu gry, ale który w nim uwzględniamy. Dzięki *backstory* wszystkie zależności widoczne w grze są spójne, a wszystkie miejsca, w których darowaliśmy sobie dalsze uzasadnianie, są poza grą.

do unikania leveli, w których rzeczy dzieją się przypadkowo i bez powodu. Staraj się, by wszystko miało swoje uzasadnienie.



Gra wcale nie musi być „logiczna” w tradycyjnym sensie. Przeciwnie: można stworzyć spójną rzeczywistość zupełnie od czapy, tak jak robią to *Antichamber* i liczne gry Nintendo z Mario w roli głównej. Warunkiem dobrego działania wewnętrznej logiki gry jest klarowne wyjaśnienie graczowi kluczowych zależności. Jest to tym łatwiejsze, im więcej gracz ma okazji do zaobserwowania ich. W tym celu elementy gry powinny wpływać na siebie nawzajem, a w levelach nie powinno być wyjątków od raz ustalonych reguł. Na przykład w *Skakance*, gdy raz wykorzystamy kolegów bohatera jako pomocników, którym można wskoczyć na głowę, to później za każdym razem, gdy gracz ich spotka, powinien móc stanąć im na głowach. Co więcej: powinno się to czasami do czegoś przydawać. Jeżeli choć raz okaże się, że kolega jest „duchem”, przez którego bohater przenika, logika gry załamie się i gracz nie będzie już na niej polegał przynajmniej w tej konkretnej sprawie.

O tym, jak działa nabieranie przekonań pod wpływem udziału rozgrywce, powiemy więcej w ósmej części książki: „Mechanika jest przesłaniem” oraz w części dziewiątej: „Zapamiętać czy zrozumieć?”.

Podtrzymywanie celów średnio-terminowych

Cele średnioterminowe obowiązują przez kwadrans, godzinę, a czasem dłużej. Gdyby gracz miał je pamiętać na własną rękę, wiązałoby się to ze sporym wysiłkiem. Dlatego dobrze jest je odświeżać. Gry osiągają to dzięki bogatemu zestawowi narzędzi, z których żadne nie jest lepsze od pozostałych. Wybierz takie, które najlepiej pasuje do Twojego zamysłu, lub wymyśl własne.

W japońskich grach, a zwłaszcza w japońskich RPG, po osiągnięciu każdego celu krótkoterminowego następuje **przerywnik**, zwykle w postaci rozbudowanego dialogu, w którym cel średnioterminowy jest omawiany wprost. Na przykład jeżeli drużyna podróżuje do zamku na wzgórzu, to co pięć minut rozmawiają o tym, że zamek ma wysokie wieże, że wzgórze jest strome, że droga do zamku jest kręta i tak dalej. To narzędzie wymaga wprowadzenia wielu treści nieinteraktywnych. Tak wykonana gra ciąży w stronę Zmyśleń, Narracji lub Więzi.



ŻYRAFA RADZI

Japońska konwencja jest bardzo specyficzna, ale możesz dostosować jej mechanizm do oczekiwań graczy z Europy. Po prostu zachowaj maksymalną zwięzłość. W pierwszym przybliżeniu postępuj się zasadą, że dialog podsumowujący osiągnięcie celu krótkoterminowego nie powinien być dłuższy niż pięć zdań.

W grach stosujących widok „z oczu bohatera” cele średnioterminowe odświeża się przy pomocy **dekoracji**. Zamek na wzgórzu jest od czasu do czasu widoczny w tle, a jeśli gracz zwróci na niego uwagę, to spostrzeże, że bryła stopniowo staje się coraz większa. Przy drodze stoją drogowskazy z czytelnymi napisami: „tędy do zamku”. Na szczytach wież powiewają flagi z łatwo rozpoznawalnym godłem, a to samo godło noszą żołnierze próbujący przeszkodzić nam w wędrówce. Zaletą tego narzędzia jest dostarczanie graczowi informacji bez przerywania rozgrywki. Trudność polega na tym, że gracz może coś przegapić, dlatego większość informacji warto przekazać więcej niż jeden raz. Opowiadanie dekoracjami jest bardzo wszechstronną techniką, przydatną również w grach dwuwymiarowych, dlatego omówimy ją szczegółowo w części piątej. Sprawdza się zwłaszcza w grach ciężących ku Doznanom, Odkryciom, Zmyśleniom i Wyzwaniom.

W grach strategicznych cele średnioterminowe podaje się wprost w postaci **listy sprawunków**. Przydaje się ona zwłaszcza wtedy, gdy gracz przerwie zabawę w trakcie i wróci do niej po jakimś czasie, na przykład następnego dnia. W trakcie rozgrywki zwykle na nią nie zagląda, ponieważ przedstawiona mu **zachęta wiąże się z celem** na tyle ściśle, że odświeża go na zasadzie podobnej do tej, na której pojedyncze czynności odświeżają cele krótkoterminowe. Na przykład jeżeli gra jest wojenna, a cel polega na dotarciu do zamku na wzgórzu, to gracz cały czas rozważa, która z dróg prowadzących na nie jest najbezpieczniejsza, gdzie można spodziewać się zasadzki i jak duży oddział będzie potrzebny do przedarcia się. Jeżeli gra dotyczy, powiedzmy, budowania mostów, to zamek i pozycja startowa są oddzielone serią dolin i rozpadlin, nad którymi trzeba przerzucić odpowiednio wytrzymałe konstrukcje. Ponieważ gracz ciągle myśli o wzgórzu i zamku, to na mocy skojarzeń pamięta, że gra chce, żeby się tam wybrał. To narzędzie wymaga, by cele średnioterminowe dało się wyrazić za pomocą reguł gry, a to z kolei oznacza, że reguły muszą być na tyle złożone, by dało się nimi wyrażać dużo różnych rzeczy. Dlatego to rozwiązanie sprawdza się w grach dla bardziej zaawansowanych graczy.

Gry zręcznościowe, zwłaszcza te szybsze, **przypominają budowę piosenki**: cele krótkoterminowe to wersy zwrotek, a cele średnioterminowe to refren. Podczas właściwej rozgrywki gracz myśli tylko o celach krótkoterminowych, na przykład o tym, że biegnie przed siebie, przeskakując przepaście, i w ogóle nie musi pamiętać, że biegnie do zamku. Pod koniec levelu forma rozgrywki zmienia się całkowicie, na przykład wyświetlany jest ekran statystyk lub menu dostępnych usprawnień. Wtedy też gra przypomina graczowi, że cały czas chodziło o zamek, i na przykład wyświetla go na ekranie. To stosunkowo proste rozwiązanie najlepiej sprawdza się w grach ciągnących ku Doznaniom, Wyzwaniom i Podążaniu.

Drabinka celów

Zwróciliśmy już uwagę na to, że z jednej strony o celach trzeba przypominać, a z drugiej – zabiegi służące temu pochłaniają czas i uwagę gracza. Najlepiej podtrzymywać cele tak często, jak to konieczne, ale nie częściej. W miarę możliwości chcielibyśmy też skorzystać z mechanizmów samoczynnego przypominania się, ale w taki sposób, by nie ryzykować, że gracz coś przegapi.

Osiągniemy te zamierzenia, układając cele gracza w „drabinkę”, po której będzie on wchodził i schodził o jeden szczebel naraz. Skonstruowanie drabinki jest możliwe za sprawą bardzo prostego schematu złożonego z trzech podobnych do siebie zasad:

- ▶ Skutek każdej czynności wykonanej przez gracza powinien odnosić się do jakiegoś celu krótkoterminowego. Na przykład w *Skakance* każdy skok wiąże się z szukaniem drogi do wyjścia, bo albo zbliżamy się do niego tak, że ukazuje się nam ono na ekranie, albo poznajemy kawałek planszy i przynajmniej dowiadujemy się, że „tutaj wyjścia nie ma”. Nie byłoby korzystne, gdyby wyjście losowo zmieniało położenie, a gra nie informowała gracza o tym. Gdybyśmy wprowadzili takie utrudnienie, gracz, przeszukując level, nie czyniłby postępów, bo po każdym skoku wiedziałby tyle samo co przed nim. W końcu znalazłby wyjście przez przypadek, ale zupełnie nie miałby nad tym kontroli.
- ▶ Jeżeli w grze są cele średnioterminowe, to każdy cel krótkoterminowy powinien odnosić się do jednego z nich. Wiele gier pomija ten krok i na przykład na drodze do zamku na wzgórzu umieszcza w losowych miejscach bandy zakapiorów, nie tłumacząc, czemu stoją akurat tu, a nie pięć metrów dalej. Dużo lepiej działa struktura, w której pierwsza banda broni jedynego mostu w okolicy, druga zastawia na gracza pułapkę w lesie, trzecią spotykamy przypadkiem w przydrożnej karczmie, czwarta jest patrolem przeczesującym przedpole zamku, a piąta – broni bramy.
- ▶ Jeżeli w grze są cele długoterminowe, to na tej samej zasadzie każdy cel średnioterminowy powinien się do nich odnosić. Częściej nie będzie to odwołanie wprost,

lecz stopniowe przygotowywanie odbiorcy na puentę. Na przykład dotarcie do zamku na wzgórzu mogłoby wiązać się z poszukiwaniami porwanego księcia. Przeszukawszy zamek, dowiadujemy się, że księżę jest gdzieś indziej, ale przynajmniej mamy z głowy jedno potencjalne miejsce pobytu. Byłoby błędem, gdyby gracz musiał wybrać się do zamku, wiedząc z góry, że nie ma tam nic ważnego do załatwienia.

PUNKT ZA

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

Zmiana wyglądu bohatera w grach fabularnych nie służy postępowi w intrydze. Czy jest w takim razie nadmiarową czynnością? Nie!

Realizuje następujący cel krótkoterminowy: „chcę, żeby mój bohater wyglądał tak, jak sobie wyobrażam bohatera tej opowieści”.

W grach fabularnych Narracja i Ekspresja często biegną osobnymi torami i mają osobne cele.



Po drabince wchodzimy i schodzimy tylko o jeden szczebel naraz. Inaczej mówiąc: nie ma potrzeby, żeby każdy element rozgrywki był „o wszystkim”. Jeżeli celem długoterminowym gry jest odnalezienie księcia, średnioterminowym – wejście do zamku, a krótkoterminowym – pokonanie bandy anonimowych zakapiorów, to nie ma wcale potrzeby informowania gracza w trakcie walki z bandą, że księżę nadal jest porwany. Do umocowania tej walki w grze wystarczy świadomość, że banda zakapiorów broni bramy, więc jeśli ich pokonamy, to będziemy mogli wejść do zamku. Jeśli graczowi będzie potrzebne coś więcej, to chwilę się zastanowi i przypomni sobie, że porywaczy ostatnio widziano na drodze wiodącej do zamku, a w podziemiach głównej wieży znajduje się niestawna sala tortur. Gdy świat gry jest spójny i przemyślany, takie skojarzenia nasuwają się same i nie trzeba wkładać w nie wysiłku.

Ustrzeliwszy upiory z dubeltówki, Julianna powie:

– *Cóż za niefortunna okoliczność, mój szanowny Krzysztofie! Rada bym jak najszybciej odnaleźć ten klucz!*

– *Julianno, mniemam, iż znajdziemy go w piwnicy, gdyż albowiem stryj mój zwykł skrywać zapasowe klucze w swym składziku win francuskich, skąd wymykał się do ogrodu każdego wieczora, by romansować z pokojówką.*

– *Chwalmy tedy pokojówkę twego lubieżnego stryja. Naprzód, ku piwnicy!*



PUŁAPKA

Wielu autorów zakłada, że gracz jest idiotą, któremu trzeba wyluszczać oczywistości małymi kroczkami. W rzeczywistości jest współuczestnikiem spisku, do którego warto mrugać okiem, aby upewnić go, że się z nim dobrze rozumiemy.

W dialogu odnosimy się znów do celu średnioterminowego (czyli klucza), a zaliczywszy jeden cel krótkoterminowy (pokonanie upiorów), definiujemy kolejny: dotarcie do piwnicy. O celu długoterminowym nie wspominamy, ale bez obaw: gdy gracz odnajdzie klucz, przypomnimy mu jego zastosowanie.



Przy okazji poczyniliśmy wzmiankę o pokojówce, która tymczasowo nie pełni w fabule żadnej roli. Wspominamy o niej zawczasu po to, by w chwili, gdy przywołamy ją jako ważną postać drugoplanową, nie była królikiem z kapelusza, lecz już kojarzyła się graczowi. W chwili bieżącej nie wiąże się ona z żadnym konkretnym celem, dzięki czemu unikamy zamieszania: gracz nie musi na przykład zastanawiać się, czy lepiej będzie szukać klucza czy pokojówki.

Czy można mieć kilka celów krótkoterminowych lub średnioterminowych jednocześnie? Można, ale jest to bardzo męczące, ponieważ człowiek potrafi myśleć tylko o jednej rzeczy naraz. Najczęściej spotykanym przypadkiem są **dygresje**, na przykład gdy gracz podczas szukania drogi do wyjścia w *Skakance* odkrywa odnogę, która prowadzi go do skarbu, i postanawia ją zbadać, tymczasowo odsuwając dotychczasowy cel krótkoterminowy na margines. Unikaj piętzenia w ten sposób więcej niż dwóch–trzech celów. Jeżeli struktura gry umożliwia graczowi nagromadzenie dowolnej liczby dygresji, to udostępnij mu narzędzie organizacyjne, takie jak dziennik zadań.

Podstawowa pętla rozgrywki

Kinowa adaptacja opowiadań o Sherlocku Holmesie z 2009 roku zaczyna się sceną, w której tytułowy bohater przygotowuje się do bójki. Czas pozornie zatrzymuje się, gdy Holmes błyskawicznie rozważa posunięcia. Główną atrakcją sceny jest śledzenie powstającego w głowie detektywa planu. Faktyczne starcie rozstrzyga się w mgnieniu oka.

Ta bardzo widowiskowa i charakterystyczna sytuacja nie zostaje już powtórzona. W filmie, który trwa raptem dwie godziny, nie ma na to miejsca. Do scharakteryzowania bohatera jako osoby niezwykle sprytnej i spostrzegawczej wystarcza, że jego sposób myślenia w stresowych sytuacjach przedstawimy tylko raz.

W grze opartej na tych samych motywach sytuacja zostałaby powtórzona wielokrotnie. Przy różnych okazjach Holmes stałby oko w oko z oprychami i za każdym razem czas zatrzymywałby się, a gracz planowałby posunięcia w dogodnym dla siebie tempie. Za sprawą „geniuszu” bohatera dysponowałby funkcją przewijania, dzięki której mógłby przygotować plan, a następnie „rozważyć” go, czyli zasymulować przebieg bójki. W razie usterki w planie gracz cofałby się do punktu początkowego, dokonywałby ulepszeń, przeprowadzałby kolejną symulację i tak dalej, aż w końcu uzyskiwałby gwarancję pozytywnego wyniku starcia.

PUNKT ZA

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

Pokonanie oprychów jest w tym przykładzie celem krótkoterminowym.

W naszej hipotetycznej grze o Sherlocku Holmesie bójka z oprychami byłaby **podstawową pętlą rozgrywki**. Nazywamy tę konstrukcję pętlą, ponieważ gra składa się z licznych powtórzeń tego samego motywu: bójek jest wiele i wszystkie opierają się na tym samym, elastycznym szablonie, a gdy jedna się kończy, zaraz może (choć nie musi) zacząć się kolejna. Oprychów może być raz więcej, raz mniej, mogą być różnie rozstawieni, a Holmes może dysponować różnymi opcjami taktycznymi, jednak każda bójka jest krótkim zdarzeniem toczącym się w konkretnym miejscu, zawsze jest to walka wręcz i zawsze mamy możliwość zaplanowania jej przebiegu.

Z pętli rozgrywki korzystają prawie wszystkie gry, jakie kiedykolwiek stworzono. W wielu z nich powtarzający się motyw jest bardzo prosty, na przykład w szachach krok pętli polega na tym, że

gracz przedstawia dokładnie jedną figurę, czasami przy okazji usuwając z planszy figurę przeciwnika. W innych przypadkach pewna liczba prostych czynności układa się w bardziej złożoną całość. Na przykład w strzelankach potyczka jest złożonym zdarzeniem, w skład którego wchodzi seria sytuacji polegających na wymierzeniu we wroga i oddaniu mniej lub bardziej śmiertelnej strzały. Gdy przyjrzymy się przebiegowi starcia, odkryjemy, że jest to pętla złożona z mniejszych pętli, dlatego że wszystkie czynności, które wykonuje gracz, takie jak strzelanie i przemieszczanie się, są powtarzalne.

Znacznie uprościmy sobie zagadnienie, gdy umówimy się, że **podstawową pętlą rozgrywki jest ta, która z punktu widzenia gracza rozstrzyga o jego bieżącym celu krótkoterminowym**. Stając naprzeciw wrogów w strzelance, gracz jest zainteresowany przede wszystkim wygraniem całego starcia, a nie trafieniem tego czy innego wroga. Rozpoczynając level *Skakanki*, myśli przede wszystkim o znalezieniu wyjścia, a nie o doskoczeniu do następnej platformy. Grając w *Tetrisa*, chce ułożyć jak najwięcej kompletnych linii, nie celebrując każdego klocka z osobna.

Projektując grę, zadbaj w pierwszej kolejności, by to właśnie podstawowa pętla rozgrywki, a nie fabuła i inne elementy obejmujące grę jako całość, podtrzymywała zainteresowanie gracza grą. Dopóki ten warunek nie jest spełniony, wysiłek włożony w całą resztę idzie na zmarnowanie, bo gracz już po kilku krokach podstawowej pętli – a więc zazwyczaj po kilku–kilkunastu minutach – wyrabia sobie zdanie na temat tego, czy rozgrywka w ogóle go wciąga. To zrozumiałe, bo pętla rozgrywki z definicji się powtarza. Jeżeli po kilku powtórzeniach nie odczuwamy zaangażowania, to mamy prawo podejrzewać, że dalej będzie tylko gorzej. Odpowiada to sytuacji, w której pisarz konstruuje głęboką i przemyślaną intrygę, ale nie umie upleść jej w zgrabne zdania. Po kilku stronach kończy nam się cierpliwość dla niewprawnego stylu, odkładamy książkę na półkę i nigdy nie poznajemy poruszającej puenty.

Zadanie dostrojenia podstawowej pętli rozgrywki, tak aby angażowała gracza, należy w równym stopniu do osoby układającej reguły i do osoby układającej wyzwania, czyli level designera. Przypomnij sobie ćwiczenie z części „Za łatwa czy za trudna”,



TEORIA KONTRA

PRAKTYKA

W *Gone Home* nie ma żadnych wrogów, a po pustym domu poruszamy się swobodnie. Co jest podstawową pętlą rozgrywki? Zwiedzenie jednego pokoju. Do każdego z nich gracz wchodzi z myślą „może tutaj dowiem się, co się stało”. W większości przypadków faktycznie czegoś się dowiaduje, o ile wystarczająco dokładnie rozejrzy się po pokoju, otworzy wszystkie szuflady i tak dalej. Wyraźnie rozpoznawalnym początkiem i końcem jest przejście przez drzwi.

w którym liczyliśmy, jak dużo czasu gracz spędza na strzelaniu, a jak dużo – na czekaniu, zależnie od tego, z iloma wrogami ma do czynienia. Znalezienie najlepszej liczby przeciwników, najlepszych odległości pomiędzy przeszkodami, idealnego rozmiaru areny i tak dalej należy do Ciebie! Prototypuj tak długo, aż Ty i Twoi play-testerzy uznacie, że „to jest to”.

Dobrze zaprojektowana podstawowa pętla rozgrywki ma **wyraźnie rozpoznawalny początek i koniec**. Dzięki temu pozwala graczowi nie tylko zorientować się, że jakiś cel został podjęty lub rozstrzygnięty, ale także emocjonalnie „przetrawić” daną sytuację. Na przykład w wyścigach samochodowych charakterystyczne dekoracje na linii mety pomagają uczestnikom odmierzać postępy kolejnymi okrążeniami. W strzelankach cisza po walce pozwala graczowi pomyśleć: „ufff”. W grach logicznych wyraźne oddzielanie zagadek od siebie pozwala graczowi skupić się na jednej z nich, zamiast próbować objąć umysłem wszystkie naraz.

W wielu grach początki i końce pętli pokrywają się z początkami i końcami leveli. Nie musi tak być: wystarczy, że level składa się z kilku podobnych do siebie zdarzeń, tak jak to się dzieje w większości strzelanek. W takich przypadkach początek i koniec pętli mogą nie być oczywiste dla gracza. Konieczne są dodatkowe zabiegi, takie jak zmiana nastroju, zmiana podkładu muzycznego, komentarze ze strony postaci drugoplanowych oraz, oczywiście, odpowiedni układ levelu.



W zdecydowanej większości przypadków **podstawowa pętla rozgrywki dzieje się w konkretnym miejscu, zwanym areną, a wyraźnie rozpoznawalne granice tego miejsca pokrywają się z symbolicznymi „granicami” pętli**. Na przykład kiedy Julianna i Krzysztof zmagają się z upiorami, nie muszą uganiać się za nimi po całym domu, lecz jedno starcie przeżywają w jadalni, drugie w piwnicy, a trzecie – w ogrodzie. Wymiary jadalni wyznaczają granice starcia: nawet jeśli drzwi są otwarte i można wyjść na korytarz, to nie ma takiej potrzeby. Julianna może stanąć na stole lub rzucić w upiora świecznikiem, ale nie musi co i rusz biegać do kuchni po srebrne widelce. Dopóki w jadalni są upiory, sensownie jest w niej pozostać. Po zakończeniu walki ten sens zanika i lepszą



PUŁAPKA

Nie chodzi o to, żeby starcie odbywało się w jednym pokoju! Można urządzić pętlę rozgrywki tak, by zajęta dwa sąsiednie pokoje lub nawet całe piętro. Chodzi o to, by w dowolnym z tych przypadków gracz był w stanie powiedzieć: tu jeszcze walczyliśmy, a tam już nie.

opcją staje się wyjście na korytarz. Fizyczna granica jadalni, czyli drzwi, pokrywa się z „granica” pętli rozgrywki, czyli pokonaniem upiorów, ponieważ przekroczenie progu jest równoznaczne ze stwierdzeniem: „tak, te potwory mam już z głowy, pora ruszać dalej”.



Granice jadalni są wyraźnie rozpoznawalne, bo ma ona ściany. Gracz doskonale wie, czy jest w jadalni, ponieważ wie, po której stronie drzwi się znajduje. To może wydawać się oczywiste, ale wbrew pozorom łatwo stworzyć level, który nie ma tej właściwości, na przykład kawałek lasu lub wycinek miasta. Nawet w takich przestrzeniach jesteś w stanie stworzyć „wirtualne” granice, na przykład las zaprojektować tak, by jedno kluczowe zdarzenie toczyło się na polanie, drugie w otoczeniu prastarego dębu-giganta, a trzecie – nad jedynym w okolicy wodospadem. Wyraźnie rozpoznawalną granicą polany jest linia drzew, granicą otoczenia dębu może być podnóże pagórka, na którym rośnie, lub cień rzucany przez jego koronę, a granicę wodospadu wyznaczają plaże po obu stronach rzeki. W ostatnim przykładzie możesz skonstruować rozgrywkę w taki sposób, by pętla zaczynała się mniej więcej w chwili, gdy gracz wchodzi do rzeki z jednej strony, a kończyła się mniej więcej wtedy, gdy wychodzi na przeciwny brzeg.

Piszę „mniej więcej”, ponieważ w grach, tak samo jak w każdym innym medium, nie jest dobrym pomysłem dawkanie przeżyć „od linijki”. Jeżeli skonstruujesz level zbyt mechanicznie, gracz dostrzeże Twoje zabiegi, skupi się na nich i przestanie widzieć ich zamierzony efekt. Na podobnej zasadzie w teatrze, a jeszcze bardziej w filmie, hiperpoprawna dykcja sprawia, że widz skupia się na aktorze zamiast na postaci.

Częstym błędem w konstruowaniu podstawowej pętli rozgrywki jest przeciągnięte zakończenie: gracz już ma pewność, że osiągnął cel, ale gra nie uznaje tego faktu, dopóki nie zostaną dopełnione formalności. W *Skakance* taką formalnością byłoby dostawienie w każdym levelu drugiej pary drzwi połączonej z pierwszą ciągiem 30 platform ułożonych w równym rzędzie. W chwili gdy gracz przechodzi przez pierwsze drzwi, położenie drugich jest oczywiste i nie



PUŁAPKA

Formalności często mylą się z rytuałami. W *Deus Ex* można było włamywać się do komputerów, co polegało na naciśnięciu przycisku i śledzeniu paska postępu. W drugiej części tej gry zrezygnowano z nieinteraktywnego paska, a włam następował natychmiastowo. Gracze byli źli na autorów, bo „hakowanie” stało się nieodróżnialne od zwykłego używania.



ĆWICZENIE

Zaproś do pomocy osobę wyposażoną w stoper. Uruchom dowolną grę akcji dla jednego gracza, najlepiej taką, którą lubisz. Zaczynij w nią grać. Poproś pomocnika, by odmierzał stoperem i notował czasy trwania każdej walki i każdej przerwy. Jaki procent rozgrywki stanowi „akcja”?

ma już żadnych zagadek do rozwiązania. Gdyby między drzwiami były tylko dwie lub trzy platformy, pokonanie ich miałoby walor rytuału podkreślającego osiągnięcie celu. Jednak gdy platform jest 30, ćwiczenie staje się bezcelowe, a co gorsza, gracz nie może go uniknąć.



Powodem, dlaczego tak dbamy o początki i końce, jest nie tylko to, że chcemy wywołać w gracz poczucie celu i świadomość czynienia postępów, ale również prosty fakt, że **gracz się męczy**. Zmęczony gracz nudzi się szybciej, ponieważ czynności, które wcześniej wykonywał bez wysiłku, teraz sprawiają mu trudność, przez co każdy cel wydaje się bardziej odległy. Zmęczenie zmniejsza również jego skłonność do angażowania się.

Zmęczenie następuje tym szybciej, im więcej w grze jest bodźców, zwłaszcza zmuszających gracza do podjęcia świadomej decyzji. O ile w *Civilization* tura trwająca nawet 10 minut nie jest bardzo męcząca, ponieważ w jej trakcie nic się nie dzieje, dopóki gracz nie kliknie jakiejś ikony, o tyle w *Call of Duty* po 10 minutach ciągłego strzelania i ostrzału artyleryjskiego gracz byłby emocjonalnym ogryzkiem. Dotychczasowa praktyka wykazała, że w przypadku bardzo intensywnych gier, takich jak szybkie i widowiskowe zręcznościówki, czas trwania jednej pętli rozgrywki powinien wynosić około **30–45 sekund**. To znacznie mniej niż rozmiar jednego levelu!

W razie potrzeby, która zachodzi bardzo często, możesz łatwo „pociąć” level, rozdzielając właściwe wyzwania fragmentami **rozgrywki zerowej**, w których gracz przez kilka–kilkanaście sekund wykonuje jakąś czynność niewymagającą zaangażowania. W przypadku większości gier są to po prostu miejsca, w których można się zatrzymać, rozejrzeć i mieć pewność, że się nie przegra, nawet jeśli nic się nie zrobi. W niektórych grach nie można być zupełnie beczynnym, ale nawet wtedy da się stworzyć sytuację, w której możliwy jest brak decyzji. Na przykład w wyścigach samochodowych temu celowi służy długa prosta.



Gdy montujesz level z aren, rozgrywkę zerową wprowadzasz niemal automatycznie. Na przykład jeżeli Julianna i Krzysztof jedną walkę toczą w jadalni, a kolejną – w piwnicy, to w dowolnym miejscu pomiędzy tymi dwoma pomieszczeniami gracz może zrobić sobie przerwę, o ile jej potrzebuje. Między pomieszczeniami nie musi nawet być korytarza: wystarczą drzwi, które trzeba otworzyć. Gracz może wtedy zatrzymać się przed nimi, wziąć głęboki wdech, pomyśleć „no dobra, raz kozie śmierć” i dopiero nacisnąć klamkę.

TEORIA KONTRA

PRAKTYKA

Jeżeli w grze nie ma walki ani przeciwników, to czy nadal są w niej areny? Tak. „Arena” jest pojęciem umownym. Oznacza miejsce, w którym wydarza się pętla rozgrywki.

Jeżeli nie masz dobrego powodu, by postąpić inaczej, staraj się, by **każda pętla rozgrywki była dokładnie o jednej rzeczy**, czyli żeby miała konkretny temat. To podejście załatwia Ci kilka spraw:

- ▶ Możesz temat pętli powiązać z jej celem krótkoterminowym. Gdy Julianna i Krzysztof walczą z upiorami w jadalni, to aż się prosi, żeby ważną rolę w tym starciu pełniły stół, obrus i nakrycie, a głównym wrogiem bohaterów był duch kamerdynera. Oddziałując na gracza wszystkimi kanałami naraz, tworzysz znacznie silniejszy i bardziej przejrzysty przekaz niż w przypadku, w którym posłużysz się tylko rozgrywką albo tylko fabułą.
- ▶ Pozwalasz graczowi w pełni zaangażować się w konkretne przeżycie. Jeżeli pętla jest tylko o upiorach w jadalni, to może on w całości oddać się lękowi przed upiorami, nie rozpraszając się, na przykład, na równoczesne rozmyślenia o stryju Krzysztofa. Wiele przeżyć znakomicie łączy się szeregowo, ale nie równoległe, to znaczy: możesz zaserwować je graczowi jedno po drugim, ale nie równocześnie. Jeśli spróbujesz angażować gracza w dwie rzeczy naraz, to prawdopodobnie jedną z nich uzna za mniej ważną i nie będzie zwracał na nią uwagi.
- ▶ Unikasz przeciążania mózgu odbiorcy. Mózg jest zdolny do bardzo wielu czynności, ale większości z nich nie potrafi łączyć. Najczęściej spotykamy się z tym

zjawiskiem, gdy gra przedstawia nam zachętę, która jest jednocześnie zręcznościowa i logiczna. Prawie żaden gracz nie jest w stanie skupić się jednocześnie na obu tych rzeczach!

- ▶ Łatwiej gospodarujesz zasobami, ponieważ możesz łatwo sprawdzić, czy dana pętla jest Ci w ogóle potrzebna. Jeżeli w Twojej grze występują cele średnioterminowe, ale nie ma sposobu na to, by temat danej pętli się do nich w sensowny sposób odnosił, to jest to czytelny sygnał, że albo możesz się jej całkiem pozbyć, albo uczynić ją opcjonalną, albo przeciwnie: dodać do gry wątek poboczny, który tę pętlę wykorzysta. Na przykład w nawiedzonym domu, po którym błąkają się Julianna i Krzysztof, nie ma potrzeby, by między jadalnią a piwnicą były sypialnie, za to pewnie nie da się uniknąć jakiegoś korytarza. To dobre miejsce na zawieszenie portretu stryja, o którym Krzysztof opowie dwa słowa mimochodem.

W *Portalu* każda pętla rozgrywki dostarcza dwóch przeżyć, ponieważ każda z aren, w grze nazywanych „komorami testowymi”, zawiera zagadkę logiczną z elementem niebezpieczeństwa. Gracz nie tylko musi sformułować precyzyjny plan, ale również: strzelać z „miotacza portali” bez zatrzymywania się, unikać ostrzału ze strony tyleż uroczych, co morderczych automatów i w miarę możliwości nie wpadać do basenów z toksyczną cieczą. Sztuczka autorów polega na tym, że wchodząc do komory, gracz znajduje się w dogodnym punkcie widokowym, z którego może do woli rozglądać się po całej konstrukcji. Dopiero gdy ułoży plan, rusza do dzieła. Nie trzeba zmieniać planu w trakcie wykonania! Tym samym, choć pętla składa się z dwóch odmiennych przeżyć, to są one ściśle rozdzielone. Podstawowa pętla rozgrywki w *Portalu* jest o dwóch rzeczach po kolei, ale tylko o jednej naraz.

Omawianie podstawowej pętli rozgrywki zakończymy spostrzeżeniem, że nie musisz wcale mieć w grze jednej pętli powtarzającej się raz po raz. Na przykład większość strzelanek używa dwóch: „widowskiej”, w której jest dużo strzelania i wybuchów, oraz „wyciszonej”, w której pozornie nic się nie dzieje, ale gracz i tak jest zajęty, bo szuka łupów. W pętli widowskiej cel krótkoterminowy

wiąże się z pokonaniem wrogów. Pętla wyciszona zazwyczaj nie zawiera elementów fabularnych, ponieważ jest opcjonalna: gracz albo podejmuje cel znalezienia wszystkich broni, magazynków, granatów i tym podobnych, albo uznaje, że ma wystarczająco dużo zapasów i idzie dalej. W jednym z wariantów *Skakanki*, który już omówiliśmy, również mamy dwie pętle: zbieranie monet oraz rozwiązywanie zagadki otwierającej drzwi wyjściowe. W grach strategicznych gracz często jest zajęty na zmianę trzema różnymi rzeczami: bitwami, manewrami i zarządzaniem produkcją.

- ▶ Aby zaangażować się w grę, gracz musi otrzymać lub wybrać cel, na podstawie którego ustali, jaka konkretna czynność prowadzi do dalszego ciągu rozgrywki.
- ▶ Cele krótkoterminowe wiążą się z regułami formalnymi gry i same siebie wyjaśniają, pod warunkiem że gracz rozumie, na czym polega rozgrywka.
- ▶ Cele średnioterminowe odwołują się do zmian w rozgrywce i reprezentują zwroty akcji.
- ▶ Cele długoterminowe często nie są znane z góry. Ważniejsze od tego, by je znać, jest to, żeby je przeczuwać i by gracz ufał, że gra dokądś zmierza.
- ▶ Trzy podstawowe narzędzia do wprowadzania i uaktualniania celów to łopatologia, telegrafowanie i spójność.
- ▶ Gra składa się z powtarzających się sekwencji czynności, które nazywamy pętlami rozgrywki. Najważniejsze są te pętle, które odpowiadają osiągnięciu jednego celu krótkoterminowego.
- ▶ Gracz może myśleć tylko o jednej rzeczy naraz. Unikaj dawania mu zbyt wielu równoległych celów i postaraj się, by każda podstawowa pętla rozgrywki miała konkretny temat.
- ▶ Podstawowa pętla rozgrywki powinna mieć wyraźnie rozpoznawalny początek i koniec. Miejsce, w którym się toczy, powinno mieć wyraźnie rozpoznawalne granice.



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