

Część z nas już robi własne gry, część może zamierza a nie bardzo wie, jak się do tego zabrać. Chęci to wiele, ale jeszcze nie wszystko. Trzeba to jakoś zorganizować, przemyśleć.

Jaki jest Wasz przepis na stworzenie gry paragrafowej?

U mnie wygląda to mniej więcej tak:

-Pomysł - ogólny zarys fabularny, cel, postać/postacie. Bez tego ani rusz, choć skoro zagładasz w ten temat to pewnie ten punkt masz zaliczony.

-otoczenie/oś fabularna - w zależności od tego, jakiego rodzaju gra ma to być (wg. ogólnie już przyjętego schematu zaproponowanego przez Azgherosa) - fabularna, czy labiryntowa - tworzymy otoczenie oraz oś fabularną. Przy grze labiryntowej takim otoczeniem będzie mapa labiryntu, z kolei w grze fabularnej będzie to oś przedstawiona najprościej w formie "drzewka rozgałęźnego", tudzież spisu punktowego zawierającego (przynajmniej) najważniejsze elementy fabuły. Nie muszę chyba pisać, że w przypadku gry mieszanej mamy 2x więcej pracy, gdyż musimy stworzyć zarówno oś (która będzie zapewne odpowiednio skromniejsza), jak i odpowiednie otoczenie.

-wypełnienie - jest to (jak dla mnie) jedna z najprzyjemniejszych części procesu tworzenia. Dotyczy ona właściwie tylko gry labiryntowej, bo w przypadku gry fabularnej całe wypełnienie zawiera się w punkcie wyżej. W tym punkcie bierzemy gotową mapkę i naznaczamy na niej wszystkie spotykane później w grze miejsca, spotkania, przeciwników, przedmioty, nie zaszkodzi też mini opis typu "*biblioteka, zamknięte na klucz, w środku duch mędrca, w ukrytym schowku - pergamin*". Pamiętajmy, żeby wypełnienie było przede wszystkim sensowne. Nie możemy dopuścić do sytuacji, kiedy Trolle spotykamy w jednej z pierwszych komnat, natomiast ostatnim bossem jest goblin. Podobnie też należy zwrócić uwagę na rozmieszczenie przedmiotów - nie znajdziemy księgi czarów w zamkowej kuchni, czy magicznego miecza w jadalni. Największą uwagę jednak należy zwrócić na to, by np. klucz do danej komnaty znajdował się właśnie w tej komnacie 😊

-mechanika - tu musimy nieco wysilić szare komórki (oczywiście w przypadku gry stricte fabularnej, gdzie postać nie ma cech, jest tylko umowną osobą, której poczynania zależą wyłącznie od nas lub od losu a nie jej zdolności - pomijamy ten punkt). Nadajemy cechy oraz umiejętności (czemu PO wypełnieniu? Ano temu, że teraz już wiesz mniej więcej co gracz napotka po drodze i z czym przyjdzie mu się zmierzyć - w końcu już to wymyślił. Poza tym łatwiej nam będzie wymyślić jakąś umiejętność, niż wywracać fabułę do góry nogami, bo źle dobraliśmy jakąś zdolność). Tu masz pełną dowolność. Dla przykładu podam cechy takie jak waleczność, czy wytrzymałość, natomiast umiejętności to np. technika, prowadzenie pojazdu, skradanie się. Należy tu też opisać i określić wszelkie zasady np. walki, magii, testów itd. Jest to punkt wymagający dużo pracy i myślenia i poradnik wiele tu nie zdziała. Wszystko w Waszych rękach.

-ilość paragrafów - to zawsze jest problem, zwłaszcza przy pierwszych próbach twórczych... Oszacowanie ilości paragrafów... Nie mam na to recepty. Ja po prostu widzę mniej więcej ile paragrafów zajmie dany obszar. Sugeruję na osobnej kartce wypisać w kolumnach liczby od 1 do (no właśnie... W zależności od Twoich planów na złożoność gry) np. 200 (zawsze można wydłużyć listę jeśli będzie nam mało, natomiast wypełnić braki, jeśli przeholujemy już będzie problem...)

-do dzieła 😊 - zaczynamy właściwy proces tworzenia. Oczywiście pierwszy krok to paragraf startowy (nr. 1, chyba, że masz co do niego inne plany, wtedy wybierasz inny, lecz musisz zaznaczyć to w instrukcji). Opisujemy, następnie opisujemy możliwości wyjściowe. I teraz, żeby uniknąć liniowości, czy przewidywalności w wybieraniu numeracji paragrafów wyjściowych (im mniej schematyczności tym lepiej) sięgamy po kartkę, na której zapisywaliśmy liczby w kolumnach i wybieramy kompletnie przypadkową liczbę. Dzięki temu wybory będą nieprzewidywalne, a my nie pogubimy się w tym, które numery są wolne, a które już nie, bo na bieżąco kontrolujemy stan liczbowy.

Na chwilę obecną to wszystko, co przychodzi mi do głowy. Mam nadzieję, że ten mini poradnik przyda się przyszłym twórcom, mam też nadzieję, że i Wy napiszecie, jak przebiega Wasz proces tworzenia.

---

Możesz zrobić grę w obydwu formach. Chociaż moim zdaniem fajniej jest grać w paragrafówkę na papierze, to są tacy, którzy nie zagrają w nie w takiej formie.

Jeśli chcesz zrobić elektroniczną grę paragrafową w html poleciłbym ci jednak nauczenie się np. języka PHP lub czegoś innego, co pozwoliłoby Ci napisać mechanikę (rzuty kostką, czy wirtualną kartę postaci). Paragrafówki stworzone w specjalnych programach mają jedną, dużą dla mnie wadę - muszą być otwierane z poziomu aplikacji, nie jest tworzony żaden osobny plik wykonywalny.

Ale jeżeli masz dobry pomysł, siły i chęć - to nie ważne w jakiej formie wykonasz swój projekt, znajdą się wśród ludzi lubiących ten typ rozgrywki, chętni do zagrania.

To nie problem natury literackiej, tylko technicznej. OK, wypełnić braki jeszcze jakoś jesteśmy w stanie, ale wyobraźmy sobie, że planujemy grę na 200 paragrafów. Jesteśmy przy końcu, wypełniliśmy już planowane 200 a do zakończenia historii MUSIMY zapisać jeszcze 5... I jak? Żeby uniknąć błędów nie będę przemeblowywał całego szkieletu dla tych 5 paragrafów, ale z drugiej strony jeśli tego nie zrobimy to ostatnie paragrafy będą miały numerację 201, 202, 203, 204 i 205. Zero zaskoczenia. Pytanie jak tego uniknąć.