

Pracownia projektowania gier i komiksów

prowadzi dr hab. Daniel Mizieliński

ASP w Warszawie, 1 października 2019

Dlaczego gry i komiksy?

Zajęcia z gier funkcjonują na Wydziale Grafiki od 2012 roku. Na początku działaliśmy pod nazwą „gry i strony”, ale z czasem gry stały się podstawowym i jedynym tematem semestralnych zadań. Pierwsze lata tej monotematyczności dały bardzo dobre efekty. W tym czasie studentki i studenci opracowali wiele konceptów gier, a nabyte przy tym umiejętności były wykorzystywane przy projektowaniu dyplomów, które jedynie zahaczały o świat gier. W większości wypadków to właśnie te rozwiązania dawały najciekawsze efekty.

Wydaje mi się, że w okresie, w którym co semestr pracowaliśmy nad czymś innym (gry, strony, aplikacje) udało się zbudować zestaw wszechstronnych narzędzi, dzięki którym studentki i studenci zdobyli większą swobodę działania. To skakanie pomiędzy dyscyplinami praktykuje we własnej pracy, ponieważ uwielbiam wykorzystywać mechanikę gier w książkach, a w grach, aplikacjach czy stronach stosować typowe dla książek obrazkowych metody budowania narracji i światów.

Komiks jest nie tylko świetnym dopełnieniem dotychczasowego programu nauczania, ale jako niezależna część pracowni pomaga tworzyć zespoły osób posiadających uzupełniające się zestawy umiejętności.

Cele dydaktyczne

Ponieważ pracownia łączy w sobie dwie powiązane, ale jednak niezależne dyscypliny, to nabywane umiejętności będą różniły się w zależności od wybranej przez studentkę lub studenta ścieżki dydaktycznej.

Gry

Projektowanie gier to przede wszystkim opracowywanie mechaniki gry i jej tematu. Dopiero na końcu dobiera się odpowiednią formę, która zbuduje nastrój i umożliwi granie przez przedstawienie czytelnego i funkcjonalnego interfejsu. Czy w grze komputerowej czy planszowej, ta kolejność jest kluczowa. Dlatego przy zadaniach dotyczących gier skupiamy się na czterech podstawowych aspektach:

1. Poznanie typów, gatunków i mechanik gier – zazwyczaj poprzez granie i omawianie różnorodnych tytułów, które przynoszą na każde zajęcia.
2. Opracowanie czytelnego systemu ikon, layoutu i interfejsu ułatwiającego zrozumienie zasad i upłynnienie grania.

3. Opracowanie szaty graficznej oddającej temat gry, fabułę i pożądaną nastrój. W tym punkcie mieszczą się również takie zagadnienia jak projektowanie postaci (łącznie z animacją ruchu i gestów), projektowanie środowisk, ilustracja koncepcji światów
4. Przygotowanie funkcjonalnego prototypu gier planszowych lub działającego dema w przypadku gier komputerowych*.

* Nauka programowania w pracowni nie jest obowiązkowa, więc w niektórych przypadkach gra komputerowa może zostać zaprezentowana jako symulacja w postaci serii animacji.

Komiksy

Komiksy traktuję indywidualnie oraz jako część wspomagającą projektowanie narracji w grach. Umiejętność opowiadania historii obrazem przydaje się w wielu dyscyplinach, a szeroko rozumiany komiks jest jej najlepszym przykładem. Studentki i studenci w czasie pracy nad zadaniami komiksowymi zdobywają:

1. Umiejętność budowania narracji za pomocą sekwencji obrazów ze zwróceniem uwagi na rolę panelu i jego kompozycji dla rytmu opowiadanej historii.
2. Warsztatową wszechstronność pozwalającą na zmianę stylu w zależności od wymogów opowiadanej historii i ogólnego nastroju komiksu.
3. Umiejętność projektowania narracji zarówno na ekran, jak i na papier.
4. Techniczną wiedzę potrzebną do przygotowania plików do druku papierowych komiksów.

Forma prowadzenia zajęć

Zajęcia w pracowni dzielą się na cztery bloki, które wzajemnie się uzupełniają. Trzy z nich są bezpośrednio oceniane, a czwarty jest uzupełnieniem niezbędnej wiedzy:

1. Zadanie z projektowania gier prowadzone w systemie korektowym

To zadanie jest realizowane przez cały rok z jasnym i wcześniej ustalonym podziałem pracy na semestr zimowy i semestr letni. Studentki i studenci mogą wybrać jeden z przedstawionych tematów, nad którym będą pracować poza zajęciami, natomiast wszystkie moje uwagi przekazuję na indywidualnych, cotygodniowych korektach. To zadanie zmienia się każdego roku. Wątkiem przewodnim danego roku może być zestaw gier (planszowych lub video) z określoną mechaniką, reimplementacja starszego tytułu, poszukiwanie nowych rozwiązań w utartych gatunkach lub nawet wspólne budowanie jednego otwartego świata łączącego wiele systemów.

2. Warsztaty z projektowania komiksu

To zadanie jest realizowane przez 4 kolejne tygodnie zarówno w letnim, jak i zimowym semestrze. Na czterech spotkaniach każda studentka i student realizuje swój komiks, który jest odpowiedzią na zadany miesiąc wcześniej temat. Pierwsze szkice koncepcyjne wszyscy rysują i omawiają w grupie. Po zaakceptowaniu storyboardu projekty są kontynuowane indywidualnie, ale omawiane w formie zbiorowego i otwartego przeglądu, na którym każdy wypowiada swoje uwagi.

W efekcie, w ciągu czterech tygodni powstaje antologia, którą na koniec studentki i studenci sami przygotowują do druku i produkują w niewielkim nakładzie.

3. Recenzja

Przynajmniej raz w roku każda studentka i student muszą napisać recenzję wybranej gry (zazwyczaj należącej do szerokiej grupy gier, nad którymi pracujemy w zadaniu z projektowania gier). Umiejętność krytycznej i wnikliwej oceny mechaniki, funkcjonalności, grywalności, wyglądu, a nawet przyjemności, dla określonych typów osób jest niezbędna przy budowaniu własnych systemów. Zdobyte narzędzia i umiejętności potrzebne do oceny cudzej pracy w przyszłości będą niezbędnym arsenałem przy kontroli efektów własnej pracy.

4. Wiedza i doświadczenie

Jedynym sposobem na poznanie i zrozumienie mechanik istniejących w grach mechanik jest granie w gry. Teoretyczna wiedza jest zdecydowanie niewystarczająca, a dostęp do wielu przełomowych tytułów jest często ograniczony. Dlatego na każdych zajęciach studentki i studenci grają w odpowiednio dobrane gry i analizują proces projektowy, który za nimi stoi. Zastanawiają się, dlaczego poszczególne rozwiązania działają lub nie, i jak można je rozwinąć lub czym zastąpić. To bezpośrednie doświadczenie jest bardzo inspirujące i niezwykle szybko procentuje w indywidualnych projektach.

Sposoby zaliczenia przedmiotu i kryteria oceny

Zadania z gier, komiksów oraz recenzji są oceniane indywidualnie w skali od 2 do 5. Z tak powstałych składowych wartości otrzymywana jest ocena końcowa. Nieliczne osoby, które osiągną najwyższą ocenę oraz wyróżnią się terminowością, zaangażowaniem i wykażą się dużym skokiem umiejętności mogą liczyć na wyróżnienie w postaci piątki z plusem.

W przypadku składowych stopni ocenie podlega umiejętność zbudowania balansu pomiędzy kluczowymi growymi i komiksowymi zagadnieniami omówionymi w powyżej: mechaniką, płynną i przyjemną rozrywką, jakością odpowiednio dobranej formy w przypadku gier oraz czytelnością i dynamiką narracji i warsztatową jakością rysunku w przypadku komiksu. Istotne jest zaangażowanie w projekt i chęć podejmowania ryzyka, a co za tym idzie, również popełniania błędów. Efekt końcowy wcale nie jest główną składową oceną wpisaną do indeksu.