



Jedna od najvećih prepreka koje kamperi moraju da prevaziđu u procesu pravljenja svoje igre, godine su pokazale, ne leži u programiranju ili grafičkom dizajnu, već u samom konceptu! Nedovoljno razrađena tema i česti redizajnovi igre dovode do krajnjeg proizvoda na kojem se vidi neodlučnost u dizajnu. Kad nismo dovoljno usmereni i odlučni o svom dizajnu, dešava se da ubacimo još jednu vrstu neprijatelja negde u sredini, pa onda još par nivoa ovakvih, onakvih. Na kraju ostanemo sa mnoštvom ideja koje ne znamo kako da realizujemo. Često se i dešava da u samom startu budemo previše ambiciozni, pa našoj igri, koja je u početku trebala da ima 100 nivoa i 5 boss bitki, moramo da odsecamo delove da bi smo stigli da je završimo.

Da bi naša igrica ličila na pravu igru, moramo da budemo dobro organizovani, i da imamo razrađen koncept pre nego što krenemo na samo pravljenje igre. Ove godine u kampu ćemo se dosta koncentrisati upravo na to. Kamperi, ove godine ćete biti u obavezi da u kamp dođete sa već razrađenom skicom igre koju želite da napravite! Kako? Saznaćemo sada. Papir i olovku u ruke!

Da bi ste napravili koncept igre, potrebno je da razmislite o nekoliko ključnih stvari:

1. **Ciljna grupa**– Za koga je vaša igra? Da li je za „hardkor“ gejmere – koji zahtevaju da igra ima veću težinu i da duže traje - ili za „kežual“ blejače koji igraju kad stignu, bez preterane obaveze da budu najbolji u igri i da posvete velik broj sati igri. Kada odredite za koga je vaša igra, moćićete da prilagodite sadržaj i dužinu vaše igre tako da ne bude dosadna, a ni naporna vašoj publici. Mnogo monotog sadržaja neće zadržati vašu publiku, tako da se pobrinite da ubacite dovoljno raznolikosti da bude svima zanimljiva.
2. **Žanr**– Iako danas postoje mnoge igre koje ruše granice žanrova, i možda se osećate u iskušenju da zagrizete i počnete da pravite jednu „eksperimentalnu“ igru, morate prvo da usavršite pravljenje igre u granicama jednog žanra. Previše komplikovana i nejasna igra će zbuniti igrača i na kraju ga dosaditi. Razmislite da li želite da vaš lik skuplja poene na svakom nivou i penje se uz planinu, ili da bude avion koji će spašavati izgubljene životinje, ili će biti arheolog koji mora da istraži stare ruševine i nađe blago? Da li će se igra vrteti oko zagonetki i puzzle ili vožnje automobila po gradu?
3. **Priča**– Jedna od najmanje cenjenih delova igara jesu njihove priče. Igra sa vrlo jednostavnim mehanikama i malim brojem nivoa, ali sa dobrom i interesantnom pričom, mnogo će bolje proći od igre sa 20 nivoa gde igrač neće uopšte shvatati zašto prelazi te nivoe. U kampu smo mnogo

puta viđali igre sa dobrim i kreativnim pričama kako pobeđuju igre sa lepom grafikom ili komplikovanim programiranjem ali bez priče. Nije dovoljno biti pametan programer, jer su igre interdisciplinarna oblast. To znači da ćete morati da probudite i svoju kreativnost ako nameravate da počete putem dobrog game-dizajna.

4. **Izgled, tematika, motiv** – Da bi vaša igra imala doslednost i razumljivost, potrebno je da se svi njeni delovi uklapaju. Ako je vaša priča smeštena u dalekoj budućnosti, srednjovekovne zgrade i zmajevi će dosta odudarati od celokupne slike. Naravno, ako se odlučite za ovakve čudne mešavine, morate se pobrinuti da vaša priča to objasni kako valja i ne ostavi rupe. Dobro pravilo je držati se jednog stila dizajna kroz celu igru, jer ćete tako uvući igrača dublje u vašu igru. Koja je poruka vaše igre? da li će igrač nešto naučiti kad odigra vašu igru? Igra koja ostavi jak utisak na kraju će biti mnogo bolje upamćena. Ako u kampu osnujete tim za pravljenje jedne igre, dobro utvrdite kako želite da igra izgleda i teče, da se ne bi desio nesporazum između artista. Da li će vaši nivoi izgledati kao iz budućnosti, iz steampunk sveta, iz praistorije ili iz svemira? Ne mora se završiti samo tu, može dešavanje igre da se dešava u nečijem kompjuteru, ili nečijoj mašti. Mogućnosti su neograničene, ali na nama je da, od svih tih ideja koje nam lete po glavi, pažljivo izaberemo one valjane i kompatibilne da bi naša igra bila dobra.

Kako treba da izgleda vaš koncept? Jednostavno, kao što bi ste skicirali neki crtež pre nego što pređete flomasterom, tako ugrubo nacrtajte izgled vaših likova i vaših nivoa. Takođe, obraćajte pažnju na neke detalje o kojima retko razmišljamo do poslednjeg trenutka. Kako želimo da nam izgleda glavni meni igre? Kog oblika i boje će biti tasteri pomoću kojih igrač bira lika? Kada izgubimo igru, šta želimo da nam piše?

Nakon toga, zapišite svoje ideje za priču i radite na njima. Vremenom, kako budete sve više i više smišljali i razrađivali vašu priču, ona će dobijati oblik koji onda možete da zapišete kao priču praćenu raznim crtežima i čak i muzikom. Kada dođe kamp, vaša već smišljena priča će lako i brzo dobiti svoj oblik u igri.

Jedan dobar savet bi bio da pogledate vašu omiljenu igru i da dobro razmislite o tome šta nju čini vašom omiljenom igrom. Ako su to njeni likovi, pokušajte da smislite neke likove koji će biti jednako zanimljivi i unikatni. Pazite takođe i da ne upadnete u zamku kopiranja ideja drugih! Lako je uzeti lika kojeg volimo i samo copy/pastujemo u našu igru, ali se mnogo više ceni i pamti lik koji je potpuno originalan.

