

# Badanie instrukcji do gier z perspektywy twórcy i użytkownika

**MARCIN ŁĄCZYŃSKI**

Uniwersytet Warszawski

## Abstract

Research on games manuals from the game designer's  
and player's point of view

*Despite the development of the modern board games market, plenty of new titles published every year, and the growing use of games in different areas of life, the instructions for games have never been a frequent object of greater reflection of researchers or practitioners. The importance of instruction, especially for non-computer games, in which the game process depends on the correct understanding of a game's principles, is difficult to overestimate. Anyway, as everyone who has ever played a board game knows, a badly written manual can not only hinder playing in line with the principles devised by the designer, but also destroy all pleasure from the game. In this paper, I present the results of a study, consisting of interviews with players (15 interviews) and of content analysis conducted on a sample of thirty deliberately chosen game manuals (for entertainment and training board games). The aim of this study is to gather material showing how instructions for gaming are currently constructed and what players expect from a well-written manual.*

**Key words:** game design, manual writing, content analysis

Prawie każdy projektant gier na pewnym etapie swojej pracy napotyka konieczność wyjaśnienia przyszłym użytkownikom gry mechanizmów jej działania, celów i reguł. W zależności od typu gier projektanci stosują różne strategie zapoznawania użytkownika z mechaniką rozgrywki. Stosunkowo największe pole do popisu mają tu autorzy gier komputerowych, którzy dysponują możliwościami technicznymi do wbudowywania w grę odpowiednich materiałów multimedialnych czy interaktywnych (samouczków, tutoriali). Autorzy gier szkoleniowych mają z kolei możliwość uczenia uczestników zasad w trakcie warsztatu, wbudowując zdobywanie wiedzy o mechanizmie rozgrywki w treść szkolenia.

Co jednak mają zrobić twórcy niekomputerowych gier planszowych czy fabularnych, aby mieć pewność, że gracze będą korzystać z gry w sposób zgodny z zamierzeniem jej twórcy i będą mogli przeżywać w jej trakcie zaplanowane przez projektanta wydarzenia i doświadczenia? W sytuacji, w której autor nie może liczyć ani na wbudowany w rozgrywkę samouczek, ani na pomoc trenera tłumaczącego zasady gry i sprawdzającego ich rozumienie, konieczne staje się sięgnięcie po jakiś typ pisanej instrukcji.

Jak pokazuje pobieżny choćby przegląd forów internetowych i blogów poświęconych projektowaniu gier, problem tworzenia instrukcji pojawia się tam dosyć często i spotyka się z żywym odzewem społeczności mniej lub bardziej profesjonalnych twórców gier (zob. Siegel, 2007; Board Game Designers Forum, 2008; Gilbert, 2010; Robert, 2010). Publikacje poświęcone tworzeniu i badaniu gier nader często traktują jednak zagadnienie tworzenia instrukcji bardzo pobieżnie<sup>1</sup>. Paradoksalnie temat pisania instrukcji jest lepiej omówiony w literaturze poświęconej grom komputerowym (Bates, 2004; Dille, Zuur Platten, 2007, s. 179), choć autorzy niektórych publikacji zalecają twórcom tych gier, aby w miarę możliwości unikali papierowych instrukcji, a całość materiału potrzebnego do nauki gry podawali w formie symulacji, tutoriali i materiałów interaktywnych<sup>2</sup>.

Lepsze opracowanie zagadnienia instrukcji w literaturze dotyczącej gier komputerowych może wynikać ze specyfiki organizacji pracy przy ich projektowaniu, w której ważną funkcję pełni osoba zajmująca wyspecjalizowane stanowisko pisarza technicznego – *technical writer* (Bates, 2004). Zawód ten

---

<sup>1</sup> Brenda Brathwaite i Ian Schreiber (2009) wspominają o instrukcjach w kontekście różnic płciowych w stylach uczenia się; Tracy Fullerton (2008) pisze o instrukcji jako o nośniku formalnych zasad gry; Katie Salen i Eric Zimmermann (2003) skupiają się na instrukcji jako narzędziu do tworzenia narracji w grze; Jesse Schell (2008) odnosi się skrótowo do instrukcji jako jednego z wielu dokumentów istotnych w procesie projektowania.

<sup>2</sup> Sugestywny cytat ilustrujący to podejście do instrukcji podają Dill i Zuur Platten (2007, s. 179): „Make it invisible. Nobody wants to learn and I sure-as-hell don't want to go to the manual or the Internet”.

ma w anglosaskim kręgu kulturowym bogatą tradycję, a pisanie instrukcji dla użytkowników różnych produktów jest jedną z kluczowych umiejętności w tej profesji (zob. np. Despain, 2008).

Jak widać z powyższego przeglądu źródeł, problem projektowania instrukcji do gier pojawia się dość często w mediach społecznościowych, ale trudno znaleźć jego szersze opracowanie w literaturze naukowej lub tworzonej przez praktyków. Z kilku powodów należy jednak uznać, że temat ten zasługuje na baczniejszą uwagę i dokładniejsze opracowanie:

- ◀ lektura instrukcji często rozpoczyna kontakt z nowo zakupioną grą, a więc stanowi istotny składnik pierwszego wrażenia, które gra jako produkt wywiera na użytkownika;
- ◀ po instrukcję częściej sięgają gracze, którzy jako pierwsi w danym środowisku kupują nowe gry, a więc pełnią w grupie funkcję innowatorów, trendsetterów (Kotler, 2005 s. 378–379); ich opinia ma znaczenie dla pozostałych grających;
- ◀ w przypadku planszowych gier edukacyjnych i *serious games* instrukcja ma także kluczowe znaczenie dla celu szkoleniowego postawionego przed grą; jego osiągnięcie bardzo często zależy od zapewnienia w grze określonej struktury doświadczeń dla graczy, niemożliwej do uzyskania w przypadku rozgrywki niezgodnej z zasadami.

Dodatkowo, każdy, kto kiedykolwiek grał w gry planszowe, przyzna chyba, że źle napisana instrukcja jest jednym z czynników, które mogą skutecznie zniechęcić do korzystania z gry i popsuć całą zabawę z rozgrywki.

W dalszej części artykułu zaprezentowany zostanie projekt badawczy, który miał na celu odpowiedzenie na pytanie, w jaki sposób projektowane są instrukcje do gier planszowych, a także czego oczekują od nich gracze i jakie błędy w budowie instrukcji pojawiają się najczęściej.

## 1. Projekt badania

Projekt badawczy realizowany był od czerwca do listopada 2011 roku i obejmował dwa osobne badania.

Pierwsze z nich polegało na ilościowej i jakościowej analizie zawartości 30 wybranych celowo instrukcji do gier planszowych i karcianych<sup>3</sup>, uzupełnionych

<sup>3</sup> Tytuły gier planszowych i karcianych: *Blefuj, Sabotażysta, Trucizna, Zombiaki, Warhammer: Chaos In the Old World, Smallworld, Inwigilacja, Prawo dżungli, Acana, Cytadela, Moskwa 1941, 51. Stan, Rój, Shadows over Camelot, Wikingowie, Santy Anno, Świat Dysku, Wiochmen Rejser, Na sygnale, Kung-Fu, Kapitan Bomba, Carcassonne, Wiedźmin, Tain, Munchkin, Labirynt czarnoksiężnika, Mafia, Magnum Sal, Wolsung.*

o 4 instrukcje do planszowych gier szkoleniowych<sup>4</sup>. Główne problemy badawcze w tej części projektu dotyczyły zagadnień istotnych z perspektywy twórcy gier:

- ◀ opisu i oceny strony edytorskiej instrukcji;
- ◀ możliwości wyróżnienia powtarzalnych elementów budowy instrukcji i analizy ich specyfiki;
- ◀ analizy struktury instrukcji;
- ◀ opisu szaty graficznej instrukcji;
- ◀ wykorzystania elementów narracyjnych (cytatów, opisów fabuły) w tworzeniu instrukcji;
- ◀ głównych problemów zauważalnych w budowie instrukcji.

W celu przeprowadzenia analizy ilościowej opracowany został klucz kodowy, zawierający 47 podstawowych i 91 pomocniczych zmiennych kodujących typ i budowę gry, możliwe do zidentyfikowania elementy strukturalne instrukcji<sup>5</sup> oraz zastosowanie grafiki, cytatów i przykładów. Klucz został opracowany w programie MS Excel. Dodatkowo na potrzeby analizy jakościowej została opracowana (uzupełniana w trakcie badania) lista problemów i zagadnień, obejmująca między innymi kwestie relacji między elementami strukturalnymi instrukcji, specyfiki ich zawartości oraz sposobu ich prezentacji.

Drugim elementem badania były kwestionariusze do jakościowego badania opinii osób grających w gry planszowe. Kwestionariusze te obejmowały następujące pytania:

- ◀ dane metryczkowe gracza: wiek, płeć, sytuację materialną, częstotliwość grania w gry planszowe, ulubione tytuły;
- ◀ pytanie o preferowany styl uczenia się zasad do nowo poznawanych gier;
- ◀ pytanie o ocenę znaczenia poszczególnych elementów budowy instrukcji dla zrozumienia zasad gry;
- ◀ pytanie o przykłady gier z wyjątkowo źle napisanymi instrukcjami;
- ◀ pytanie o typowe błędy popełniane przez twórców instrukcji, widziane z perspektywy gracza;
- ◀ zadanie z elementami instrukcji w formie rozsypanki i prośbą o ułożenie ich w kolejności, jaką powinna mieć „idealna” instrukcja do gry.

Kwestionariusze zostały opracowane w formie elektronicznej w programie LimeSurvey i rozdyskrebowane mailowo metodą kuli śnieżkowej. W listopadzie 2011 roku wypełniono 15 takich kwestionariuszy<sup>6</sup>.

<sup>4</sup> Tytuły gier szkoleniowych: *Kozacy, Factory, MaxCom, Profit Pilot*.

<sup>5</sup> Na potrzeby klucza do części ilościowej wyróżniono 28 takich powtarzających się elementów w instrukcjach.

<sup>6</sup> Z powodu stosunkowo nielicznej grupy badawczej nie należy wykluczać, że po jej zwiększeniu wyniki mogą ulec zmianie. Natomiast aktualne dane można potraktować jako wyniki badania pilotażowego.

## 2. Wyniki – perspektywa twórcy

### 2.1. Aspekty edytorskie

W przeanalizowanym materiale występują dwa główne typy instrukcji – instrukcje w formie zeszytowej liczące od 4 do 44 stron oraz instrukcje w formie pojedynczej złożonej kartki różnej wielkości. Rozmiar instrukcji jest determinowany głównie wielkością pudełka – im większe pudełko, tym większy format papieru (aż do formatu A4) i tym grubsza instrukcja. Najpopularniejsze formaty to A4<sup>7</sup>, A5<sup>8</sup>, 147 x 420 mm<sup>9</sup>. Inne formaty, takie jak 95 x 135 mm czy 280 x 140 mm, występują wśród badanych gier tylko w pojedynczych przypadkach. Instrukcje przeważnie drukowane są na papierze nablyszczonym i o nieco wyższej gramaturze niż tradycyjny papier do drukarki (często powyżej 100–120 g).

Większość przebadanych gier (22 na 30) ma kolorowe instrukcje, wszystkie przebadane instrukcje są także ilustrowane, choć w zróżnicowanym stopniu. Warto też zauważyć, że poziom edytorski gier wydawanych przez część polskich wydawców nieznacznie odstaje od standardów gier zachodnich – instrukcje częściej są czarno-białe, niższa jest też gramatura i jakość papieru, na jakim są drukowane<sup>10</sup>.

Instrukcje najczęściej ilustrowane są zdjęciami elementów gry (kart, plany), grafikami z gry (rysunkami postaci, stworów, budowli, symbolami i motywami graficznymi z kart), rzadziej specjalnymi ilustracjami stworzonymi na potrzeby danej gry<sup>11</sup>, a najrzadziej – i tylko w przypadku, gdy gra jest elementem szerszego uniwersum – grafikami pochodzącymi z bazy wydawcy zarządzającego stosownym uniwersum<sup>12</sup>. Elementami dekoracyjnymi występującymi w wielu instrukcjach są także ramki<sup>13</sup> lub poddruk<sup>14</sup>.

<sup>7</sup> Na przykład duże gry wydawnictw Days of Wonder, Fantasy Flight Games czy polskiego Leonardo Games.

<sup>8</sup> Gry Kuźni Gier.

<sup>9</sup> Gry wydawnictwa G3, m. in. *Trucizna czy Sabotażysta*.

<sup>10</sup> W badanej próbie tylko jedna z ośmiu czarno-białych instrukcji została dołączona do gry zaprojektowanej w USA; pozostałe były instrukcjami do gier polskich projektantów.

<sup>11</sup> Wyjątkiem są okładki, albo specjalnie projektowane na potrzeby instrukcji, albo kopiowane z pudełka od gry.

<sup>12</sup> Przykładami mogą być tutaj gra *Warhammer: Chaos in the Old World* opublikowana przez Fantasy Flight Games na licencji Games Workshop zarządzającego uniwersum świata Warhammer, a także polska gra *Kapitan Bomba* wydana przez Kuźnię Gier, opracowana na podstawie popularnego serialu rysunkowego emitowanego przez 4funTV.

<sup>13</sup> Na przykład wykorzystujące historyczne ornamenty w grach *Magnum Sal* lub *Tain* bądź motywy z uniwersum gry *Warhammer: Chaos in the Old World*.

<sup>14</sup> Najczęściej imitujący fakturę pergaminu lub postarzonego papieru, czasem wykorzystujący też ornamenty historyczne (*Tain*).

## 2.2. Elementy instrukcji

W trakcie pilotażu badania zidentyfikowano 28 kategorii elementów powtarzających się w budowie instrukcji do gier planszowych, które to kategorie zostały wykorzystane w badaniu ilościowym. W trakcie analizy jakościowej pełnego materiału zidentyfikowano jeszcze dwie kategorie, o które należałoby uzupełnić tę listę, ale zgodnie z założeniami przyjętej metodologii<sup>15</sup> badawczej nie było to możliwe bez powtórzenia całej części ilościowej, stąd owe kategorie zostały tylko odnotowane na etapie analizy jakościowej. Dany fragment instrukcji był kodowany jako należący do określonej kategorii, jeżeli został opisany w sposób nie pozostawiający wątpliwości co do intencji autora lub na poziomie treści dawało się w nim wyróżnić elementy kluczowe dla danego elementu instrukcji<sup>16</sup>. Oto lista wyróżnionych kategorii (przy każdej kategorii informacji zaznaczono, w ilu instrukcjach się pojawiła):

1. Cel gry – część instrukcji odwołująca się do celu, jaki mają osiągnąć gracze, i ogólnego opisu sposobów jego osiągnięcia (23).
2. Opis fabuły – element instrukcji zawierający narracyjny kontekst rozgrywki: opis ról, w jakie wcielają się gracze, konfliktu, wydarzeń poprzedzających grę (22).
3. Elementy bezpośredniej narracji – cytaty, fragmenty opowiadań, wypowiedzi bohaterów gry, służące budowie nastroju rozgrywki (7).
4. Zawartość pudełka – spis elementów do gry (27).
5. Opis frakcji – przedstawienie stron konfliktu uczestniczących w grze (7).
6. Przygotowanie gry – charakterystyka procesu rozstawienia gry, wyboru gracza rozpoczynającego itd. (28).
7. Rozkład stołu – omówienie sposobu ułożenia elementów na stole (18).
8. Typy elementów – prezentacja elementów gry (kart, pionków, żetonów) wraz z ich nazewnictwem (26).
9. Przebieg gry – opis rozpoczęcia i przebiegu rozgrywki, najczęściej podzielony na tury składające się ze specjalnych etapów (28).
10. Zakończenie – reguła mówiąca o tym, kiedy kończy się rozgrywka i co należy wtedy zrobić (28).

<sup>15</sup> Proces badawczy oparty został na schemacie procedury badawczej w analizie zawartości podanej przez Kimberly Neuendorf (2002, s. 50–51).

<sup>16</sup> Przykładowo, fragment tekstu mógł zostać zakodowany jako „cel gry”, jeśli był oznaczony słowem sformułowanym „cel gry”, „cel rozgrywki”, „cele” itd. lub zawierał sformułowania odnoszące się wyraźnie do danej kategorii (m.in. „Celem rozgrywki jest...”, „Waszym celem jest...” itd.). W praktyce taka reguła kodowania okazała się wystarczająca, z wyjątkiem kategorii dotyczących spisu elementów w pudełku z grą (kat. 4), ich typologii (kat. 8) i działania (kat 16). Na etapie pilotażu celowe wydawało się rozróżnienie na te trzy kategorie, ale w praktyce kategorie 4 i 8 należałoby potraktować łącznie, z dodatkową świadomością, że w części gier spis elementów jest łączony z charakterystyką ich działania.

11. Reguły ogólne – zasady odnoszące się do całości rozgrywki, umieszczone poza opisem elementów i przebiegu gry (12).
12. Reguły opcjonalne – element instrukcji opisujący warianty opcjonalne zasad, pozwalające na uatrakcyjnienie rozgrywki (12).
13. Warianty reguł dla  $x$  graczy – opis zmian w regułach, jakie zachodzą przy skalowaniu gry na inną niż zamierzona w podstawowej wersji liczbę graczy (11).
14. Skrócony przebieg gry – tabela lub infografika zawierająca uproszczony opis przebiegu gry, mający ułatwić jego zapamiętanie (2).
15. Opis planszy – część instrukcji zawierająca opis poszczególnych obszarów na planszy (12).
16. Opis działania dodatkowych elementów – charakterystyka mechaniki działania kart, pionków lub żetonów do gry (20).
17. Strategia – porady strategiczne dla graczy (5).
18. Słowniczek – spis i wyjaśnienie terminów występujących w grze (1).
19. Reguła rozpoczęcia – zasada wyboru gracza zaczynającego grę (26).
20. Układ w pudełku – opis sposobu ułożenia elementów w pudełku z grą (1).
21. Strona WWW gry – link do strony poświęconej grze (4).
22. Punktacja – reguły obliczania punktów po zakończeniu rozgrywki (16).
23. Podziękowania (10).
24. Autorzy i testerzy (26).
25. Metryczka gry – informacje o liczbie graczy, ich wieku i czasie trwania gry (11).
26. Wydawca – dane wydawcy gry (28).
27. Historia gry – opis prac nad przygotowaniem gry (4).
28. Od autora – miejsce na osobistą refleksję autora gry i jego przemyślenia związane z jej powstawaniem (5).

Poza obliczeniem frekwencji występowania poszczególnych elementów w przebadanych instrukcjach, która obrazuje to, jak często projektanci sięgają po dany element, w badaniu tym przeanalizowano także specyfikę poszczególnych elementów, podobnie jak wykorzystanie w nich grafiki oraz cytatów i przykładów. Dodatkowym elementem badania było ilościowe porównanie struktur przebadanych instrukcji pod kątem podobieństw, powtarzających się wzorów i możliwości opisanie „typu idealnego” instrukcji.

### 2.3. Specyfika elementów

Pierwszą ważną obserwacją odnoszącą się do badanych elementów instrukcji jest sposób formułowania celów stawianych graczom. Wyróżnić można

dwa typy takiego opisu – oparty na punktach, mierzalny i odnoszący się do ważnych zmiennych z gry<sup>17</sup> lub opis sfabularyzowany, odnoszący się do podejmowanych działań i ról odgrywanych przez graczy w trakcie rozgrywki<sup>18</sup>. Jeżeli w grze występują cele mierzalne, są często łączone z innym elementem instrukcji, czyli punktacją; w pozostałych sytuacjach stanowi ona raczej osobny element gry.

Zaskakujące jest to, jak sporadycznie w instrukcjach do gier planszowych pojawiają się elementy narracyjne. Dłuższe formy tekstowe występują tylko w jednej z przebadanych instrukcji<sup>19</sup>, a większość gier w ogóle pozbawiona jest literackich prób tworzenia klimatu i fabuły rozgrywki. Pokazuje to, że twórcy instrukcji do gier skupiają się głównie na precyzyjnym technicznym opisie działania gry, a jedynymi elementami budującymi nastrój są grafiki, nazewnictwo stosowane w grze oraz sama mechanika.

Bardzo istotnym elementem badanych instrukcji są natomiast spisy i opisy elementów występujących w grze. Wykazy często są bogato ilustrowane i łączone z charakterystyką działania poszczególnych elementów. Główne funkcje, jakie zdają się powiązane z tymi elementami instrukcji, to sprawdzenie kompletności zestawu<sup>20</sup>, nauka nazewnictwa elementów, a także ich działania (w przypadku połączenia spisu z opisem działania).

Kolejną grupą często występujących razem elementów instrukcji są rozkład stołu, opis planszy i procedura przygotowania do gry. W połączeniu dają one w zasadzie kompletny obraz tego, co poprzedza właściwą rozgrywkę, stanowią też jedne z lepiej ilustrowanych części instrukcji. Samo przygotowanie do gry ma przeważnie charakter procedury z jasno wyróżnionymi (często numerowanymi) krokami, przez które należy przejść, zanim rozpocznie się grę. Obok przebiegu gry lub porządku tury jest to drugi typ elementów instrukcji opisywany wyraźnie w kategoriach proceduralnych.

Sam przebieg rozgrywki często, choć nie zawsze składa się z numerowanych działań, jakie gracze podjąć muszą w każdej turze. Alternatywną formą scharakteryzowania przebiegu gry jest umieszczenie w opisie tury zbioru działań, jakie mogą wykonać gracze, albo opisu działania elementów gry aktywowanych w trakcie rozgrywki.

<sup>17</sup> Na przykład „Waszym celem jest zebranie jak największej ilości złota”.

<sup>18</sup> Na przykład „Celem gry jest zwycięstwo nad przeciwnikiem xyz”.

<sup>19</sup> W grze *Labirynt Czarnoksiężnika* wydanej przez Kuźnię Gier.

<sup>20</sup> W przypadku części wydawnictw (m. in. Kuźni Gier) połączone z danymi kontaktowymi producenta gry i procedurą działania w przypadku stwierdzenia niekompletności zestawu.



## 2.4. Użycie grafiki, cytatów i przykładów

Grafiki używane w grze podzielone zostały na dwie kategorie:

- ◀ grafiki ozdobne, nie odnoszące się bezpośrednio do treści i nie stanowiące uzupełnienia informacji zawartych w tekście instrukcji;
- ◀ infografiki, uzupełniające treść instrukcji o wiadomości istotne dla gracza<sup>21</sup>.

Najczęściej za pomocą infografiki ilustrowane są: opis planszy (100% przypadków), opis działania i spis elementów (odpowiednio 90% i 70%), układ stołu (83%, głównie w formie przykładowego układu elementów na planszy i wokół niej), wydawca gry (78% przypadków, głównie logotypy) oraz przebieg rozgrywki (64%).

Grafiki ozdobne występują wyraźnie częściej tylko w przypadku elementów narracyjnych (w 3 z 7 wystąpień, czyli ponad 40% przypadków), w pozostałych kategoriach ilustracje tego typu zdarzają się sporadycznie.

Jedynym elementem ilustrowanym za pomocą cytatów jest opis fabuły gry (w 27% przypadków opatrzony cytatem).

Przykłady<sup>22</sup> wykorzystywane są głównie jako ilustracja przebiegu rozgrywki (75% przypadków), opisu działania elementów gry (55%) i reguł ogólnych rozgrywki (54%).

Układ ilustracji do poszczególnych elementów instrukcji wskazuje, że twórcy gier, przygotowując materiały dla graczy, wyraźnie unikają elementów narracyjnych (cytaty) i ozdobnych grafik, bazując głównie na infografikach<sup>23</sup> i przykładach, stosowanych w kluczowych miejscach instrukcji (opisie elementów gry, prezentacji rozkładu stołu, przebiegu rozgrywki).

## 2.5. Struktura instrukcji

Według początkowych założeń struktura instrukcji miała zostać przeanalizowana za pomocą wskaźnika pozycyjnego (opisanego w dalszej części artykułu), w taki sam sposób jak odpowiedzi na pytanie o idealną kolejność elementów w instrukcji postawione w kwestionariuszu dla graczy. W praktyce okazało się

<sup>21</sup> Wyróżniono cztery podstawowe rodzaje informacji przekazywanej w infografikach: przebieg procesów i procedur w grze, nazwanie elementów gry (kart, pionków) lub ich części (pól na planszy, pól informacyjnych na kartach), prezentacja sytuacji przykładowych oraz identyfikacja podmiotów zaangażowanych w proces wydawniczy (wydawcy, patroni medialni, licencjodawcy).

<sup>22</sup> Na potrzeby badania pojęcie przykładu zostało zoperacjonalizowane jako graficzna lub tekstowa reprezentacja sytuacji możliwej do zaistnienia w trakcie rozgrywki, zawierająca w swoim opisie odniesienie do konkretnej konfiguracji wyraźnie określonych elementów gry (pionków, kart, żetonów).

<sup>23</sup> Opartych głównie na zdjęciach rekwizytów z gry.

jednak, że w poszczególnych kategoriach wariancja wskaźnika była tak duża, że nie było sensu wyliczać jednego uśrednionego „typu idealnego” badanych instrukcji. Kolejność elementów w instrukcjach jest bardzo zróżnicowana (dużo bardziej niż w odpowiedziach graczy), a w celu pogrupowania instrukcji w jednorodne kategorie należałoby sięgnąć po narzędzia segmentacyjne, co jednak przekroczyłoby ramy tego artykułu. Warto jeszcze nadmienić, że wyniki segmentacji prawdopodobnie częściowo pokryłyby się z podziałem gier według wydawnictw, bo część wydawców ma wyraźne, charakterystyczne style układania instrukcji (m.in. wydawnictwo G3 czy Kuźnia Gier).

## 2.6. Specyfika instrukcji do gier szkoleniowych

Dla porównania z grami planszowymi tworzonymi dla rozrywki zestawiono z nimi dodatkowo także cztery instrukcje do planszowych gier szkoleniowych. Oto główne cechy, z powodu których ten drugi typ instrukcji różni się od instrukcji do gier rozrywkowych:

- ◀ integracja instrukcji do gier szkoleniowych z materiałami szkoleniowymi dla uczestników;
- ◀ szata graficzna dostosowaną do standardu materiałów szkoleniowych (czarno-biały druk, format A4, papier o niższej gramaturze);
- ◀ uwzględnienie mechanizmów interaktywnego uczenia zasad na poziomie instrukcji (rundy próbne, runda pytań i odpowiedzi);
- ◀ główny nacisk położony na przebieg rozgrywki, maksymalnie uproszczony i skrócony opis elementów gry, zredukowane jakiegokolwiek elementy narracyjne i opisowe;
- ◀ silny akcent położony na opis i wyjaśnienie graczom modelu formalnego, na jakim oparta jest gra, co nie zdarza się w grach rozrywkowych.

## 3. Wyniki – perspektywa użytkownika

Ta część badania dotyczyła tego, w jaki sposób gracze najchętniej uczą się zasad gry, jak postrzegają strukturę instrukcji, czy mają jakieś doświadczenia ze źle napisanymi instrukcjami do gier, a jeżeli tak, to jakie główne błędy w ich konstrukcji są dla nich dokuczliwe.

W deklaracjach badanych osób jako preferowany styl uczenia się wyraźnie dominuje nauka zasad poprzez słuchanie ich tłumaczenia przez doświadczonego gracza. Dużo rzadziej jako ulubiony sposób nauki pojawia się samodzielna lektura reguł.

Główne problemy z instrukcjami, jakie sygnalizują gracze, obejmują:

- ◀ chaotyczną konstrukcję, brak wyraźnej struktury, trudności w nawigacji w tekście;
- ◀ sztuczne powiększanie objętości;
- ◀ brak ilustracji;
- ◀ niekonkretny, nadmiernie opisowy język;
- ◀ odsyłacze do innych części instrukcji;
- ◀ błędy językowe;
- ◀ zbędne, zdublowane informacje;
- ◀ zbyt skomplikowaną składnię zdań;
- ◀ błędy w tłumaczeniu;
- ◀ brak polskiego tłumaczenia;
- ◀ niespójne nazewnictwo elementów.

Zapytani o przykłady gier z instrukcjami, które zapamiętali jako wyjątkowo źle napisane, gracze wskazali następujące tytuły: *Kakerlaken Suppe* (2 wskazania), *51. Stan*, *Munchkin*, *Wikingowie*, *Inwigilacja*, *Agricola*, *Creationary*, *Osadnicy z Catanu* (gra karciana).

### 3.1. Struktura instrukcji

Dwa pytania w kwestionariuszu dotyczyły w szczególności struktury instrukcji. W pierwszym uczestnicy badania zostali zapytani o znaczenie poszczególnych elementów instrukcji dla zrozumienia zasad gry. Jako najważniejsze wskazano opis warunków wygranej, prezentację przebiegu rozgrywki, wyjaśnienie wszystkich wariantów i modyfikacji zasad w zależności od liczby graczy, cel rozgrywki oraz układ stołu. Elementami najmniej istotnymi są zdaniem badanych słowniczek terminów, porady strategiczne, układ rekwizytów do gry w pudełku, elementy narracyjne (cytaty, miniopowiadania) oraz komentarze odautorskie.

W drugim pytaniu uczestnicy zostali poproszeni o ułożenie idealnej struktury instrukcji z podanych dziesięciu elementów. Na podstawie tej struktury elementom zostały przypisane rangi (1 dla pierwszego elementu na liście każdego gracza, 2 dla drugiego itd.) Podobnie jak w przypadku analizy zawartości, wszystkie rangi zostały następnie przeliczone na wskaźnik pozycyjny (Wp)<sup>24</sup>, którego wartości zostały uśrednione dla każdej kategorii elementów. Otrzymana

<sup>24</sup> Dany wzorem:  $Wp(ei) = (r_{ei}/n_i) \times 10$ , gdzie:  $i$  – indeks badanej instrukcji {1...30},  $e$  – indeks elementu instrukcji {1...28},  $n_i$  – ilość elementów instrukcji  $i$ ,  $r_{ei}$  – ranga elementu  $e$  w instrukcji  $i$ . Wskaźnik ten przyjmuje wartość od 1 do 10 i w syntetyczny sposób pokazuje, na której pozycji znajduje się wybrany element w danym ciągu (czyli w prawdziwej instrukcji lub na liście stworzonej przez badanego).

na koniec lista elementów i średnich wartości wskaźnika pozycyjnego została posortowana według wartości średnich wskaźnika, tworząc przybliżony „typ idealny” kolejności elementów w instrukcji.

**Tab. 1.** Modelowa kolejność elementów w instrukcji

Element instrukcji	Wp (śr.)
Cel gry	1,8
Przebieg przygotowań do gry	3,7
Opis elementów gry	3,8
Układ stołu / elementów na planszy	4,3
Przebieg kolejki gry	5,5
Szczegółowe opisy działania każdego elementu (karty, pionki, żetony)	5,8
Warunki zwycięstwa	6,4
Sposób liczenia punktacji	6,6
Wskazówki strategiczne	8,5
Warianty gry dla różnej liczby uczestników	8,7

Tak obliczony wskaźnik, uśredniony dla wszystkich badanych osób, pozwala na prezentację przybliżonej idealnej kolejności poszczególnych elementów w instrukcji do gry widzianej oczami graczy. W przypadku niewielkich różnic w wartości wskaźnika (np. pomiędzy przebiegiem przygotowań a opisem elementów) widać, że gracze nie mają jasno sprecyzowanych oczekiwań, ale przy innych elementach (np. celu gry i przebiegu przygotowań) duże różnice w wartości wskaźnika pozwalają wskazać preferencję pierwszeństwa jednego elementu nad innym.

#### 4. Dalsze badania

W trakcie tego badania pojawiło się kilka problemów wymagających dodatkowej analizy, a także pytań, na które należałoby poszukać odpowiedzi w przyszłości:

- ◀ problem segmentacji i dalszego badania struktur realnie tworzonych instrukcji;
- ◀ rozstrzygnięcie prawdziwości hipotezy, że gracze, którzy jako pierwsi w grupie sięgają po nowe tytuły, częściej uczą się zasad, korzystając z instrukcji – i co za tym idzie, jej dobra lub zła konstrukcja mocniej rzutuje na ich opinię o grze;

- ◀ zagadnienie wpływu określonych form instrukcji – na poziomie struktury, doboru przykładów, języka, ilustracji – na ich zrozumiałość i użyteczność (przy czym dobrze byłoby wyjść poza badanie deklaracji użytkowników);
- ◀ kwestia funkcji informacyjnej infografik tworzonych w celu poprawy zrozumiałości instrukcji.

## 5. Podsumowanie

Warto podkreślić najważniejsze wnioski płynące z projektu badawczego i rekomendacje dla projektantów gier. Pierwsza konkluzja, jaka nasuwa się po analizie zawartości istniejących instrukcji, dotyczy ogromnego zróżnicowania powstających treści, a zatem bogactwa materiału porównawczego, z którego można czerpać wiedzę o różnych rozwiązaniach pisarskich, graficznych i projektowych używanych przy tworzeniu instrukcji. Nie istnieje jeden przyjęty wzór, według którego powstawałyby instrukcje, aczkolwiek pewne kategorie informacji (takie jak opis celów, przebiegu rozgrywki, przygotowania do niej czy działania elementów) powtarzają się w nich bardzo często i są kluczowe dla zrozumienia przebiegu gry przez jej uczestników. Drugi istotny wniosek wiąże się z tym, że i twórcy gier, i gracze zdecydowanie preferują instrukcje pisane w sposób konkretny, bez rozbudowanych elementów narracyjnych i opisów, a instrukcje, które zawierają te elementy, są odbierane negatywnie.

Na podstawie listy błędów w instrukcjach wskazanych przez graczy oraz analizy zawartości instrukcji można sformułować listę następujących postulatów dotyczących poprawnego konstruowania instrukcji do gier:

- ◀ instrukcja powinna mieć wyraźną strukturę, odpowiadającą podziałowi na najważniejsze kategorie informacji, jakich oczekują gracze, z klarownie wyróżnionymi częściami takimi jak cel gry, przebieg rozgrywki, kroki i działania w każdej turze;
- ◀ w tekście należy unikać odnośników i odsyłaczy do innych miejsc w instrukcji;
- ◀ najważniejsze elementy instrukcji (cel, opis elementów, opis przygotowań, przebieg gry) powinny być umieszczone na początku instrukcji, a wszelkie elementy dodatkowe (słowniczki, porady strategiczne, informacje od autora czy dane wydawcy) raczej pod koniec tekstu;
- ◀ instrukcje wszystkich gier powinny być wydawane w języku polskim, pisane prostym językiem, bez błędów, ilustrowane przykładami (najlepiej graficznymi) w kluczowych miejscach;

- ◀ gracze powinni mieć możliwość szybkiego nauczenia się terminologii i nazewnictwa elementów w grze, a samo nazewnictwo – w instrukcji i w grze – powinno być spójne i jednoznaczne;
- ◀ instrukcja powinna być krótka, bez dublowania informacji i sztucznego mnożenia treści;
- ◀ w miarę możliwości finansowych wydawcy instrukcje powinny być wydawane w kolorze, ilustrowane i drukowane na dobrej jakości papierze;
- ◀ w rozumieniu przebiegu rozgrywki i przygotowań do niej pomaga ich opis w kategoriach procesu, z wyraźnie zaznaczonymi, najlepiej ponumerowanymi etapami;
- ◀ dobrym rozwiązaniem jest przeniesienie jak największej ilości danych z instrukcji w formie skróconej na karty czy inne pomoce dla graczy, które umożliwią uczestnikom gry sięganie po najważniejsze informacje (punktacje, przebieg tury, nazwy elementów) bez konieczności obciążania nimi pamięci.

## LITERATURA

- Bates, B. (2004). *Game Design. Second Edition*. Boston: Course Technology.
- Board Game Designers Forum* (2008). Instructions/Rulebook Writing (wątek na forum internetowym).  
Online: <<http://www.bgdf.com/node/608>>. Data dostępu: 28 grudnia 2011.
- Brathwaite, B., Schreiber, I. (2009) *Challenges for game designers*. Boston: Course Technology.
- Despain, W. (red.) (2008). *Professional Techniques for Video Game Writing*. Wellesley: A.K. Peters Ltd.
- Dille, F., Zuur Platten, J. (2007). *The ultimate guide to video game writing and design*. New York: Skip Press.
- Etter, R., Robinson, A.P. (2000). *Writing and Designing Manuals*. Boca Rayton: CRC Press.
- Fullerton, T. (2008). *Game design workshop*. Burlington: Elsevier.
- Gilbert, B.J. (10 marca 2010). *How to Write Rules, or "Do This. Don't Do That"*. Online: <<http://www.bretspiel.co.uk/2010/03/how-to-write-rules-or-do-this-dont-do.html>>. Data dostępu: 28 grudnia 2011.
- Kotler, P. (2005). *Marketing* (tłum. zbiorowe). Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.
- Neuendorf, K. (2002). *Content Analysis Guidebook*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Robert (19 września 2010). *Jak napisać dobrą instrukcję? – 9 wskazówek*. Online: <<http://www.tworzeniegier.eu/2010/10/jak-napisac-dobra-instrukcje-9.html>>. Data dostępu: 28 grudnia 2011.
- Salen, K., Zimmermann, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design. A Book of Lenses*. Burlington: Elsevier.
- Siegel, S.J. (9 kwietnia 2007). *How to write rules (without confusing people)*. Online: <<http://numberless.net/blog/2007/04/09/how-to-write-rules-without-confusing-people/>>. Data dostępu: 28 grudnia 2011.

**mgr Marcin Łączyński**, medioznawca, projektant gier, doktorant w Instytucie Dziennikarstwa Uniwersytetu Warszawskiego, szef Pracowni Gier i Symulacji w firmie IBStraining sp. z o.o.,  
m.laczynski@ibstraining.eu

## **Badanie instrukcji do gier z perspektywy twórcy i użytkownika**

### **Abstrakt**

*Mimo rozwoju rynku nowoczesnych gier planszowych, obfitości nowych tytułów wydawanych co roku i coraz szerszego zastosowania gier w różnych dziedzinach życia, instrukcje do gier nie doczekały się jeszcze większej refleksji badaczy ani praktyków. Znaczenie instrukcji, zwłaszcza dla gier niekomputerowych, w których przebieg rozgrywki zależy od zrozumienia zasad przez uczestników, jest trudne do przecenienia. Zresztą jak wie każdy, kto grał kiedyś w gry planszowe, źle napisana instrukcja może nie tylko utrudnić rozgrywkę zgodną z zasadami wymyślonymi przez projektanta, ale także odebrać całą przyjemność z zabawy. W artykule prezentuję wyniki badania przeprowadzonego w formie wywiadów z graczami (15 wywiadów) oraz analizy zawartości przeprowadzonej na próbie trzydziestu celowo dobranych instrukcji do gier planszowych (rozrywkowych i szkoleniowych). Celem tego badania jest zgromadzenie materiału pokazującego, jak obecnie konstruowane są instrukcje do gier, a także jakie są oczekiwania graczy wobec dobrze napisanej instrukcji.*

**Słowa kluczowe:** projektowanie gier, pisanie instrukcji, analiza zawartości

