Mechanika jako narząd ruchu licencji: sztuka adaptacji światów w grach tabletop według Jamesa Sheahana

AUTOR

Fundacja Dobre Państwo

STRESZCZENIE / ABSTRACT

Artykuł analizuje podejście Jamesa Sheahana do adaptacji marek (IP) w grach planszowych i bitewnych. Autor przekonuje, że mechanika nie może być jedynie estetyczną nakładką, lecz musi stanowić „narząd ruchu" licencji, wymuszając logikę działania właściwą dla danego świata. Kluczowym pojęciem jest „oczekiwana akcja" – zestaw zachowań, których fani spodziewają się po wejściu w uniwersum. Prawdziwa wierność licencji nie polega na kopiowaniu treści czy ilustracji, lecz na rekonstrukcji doświadczenia i przełożeniu narracyjnego mitu na funkcjonalną ergonomię stołu. Przykładem jest Fallout: Wasteland Warfare, gdzie istotne są elementy „beyond wombat", sprawiające, że świat staje się żywym ekosystemem, a nie tylko magazynem figurek.

8. The article analyzes James Sheahan's approach to adapting brands (IP) in board and wargames. The author argues that mechanics cannot be merely an aesthetic overlay, but must constitute the "engine of motion" of the license, enforcing a logic of action appropriate for a given world. A key concept is the "expected action"—a set of behaviors fans expect when entering a universe. True fidelity to a license does not consist of copying content or illustrations, but in reconstructing the experience and translating narrative myth into functional tabletop ergonomics. An example is Fallout: Wasteland Warfare, where "beyond wombat" elements are essential, making the world a living ecosystem rather than just a warehouse of miniatures.

Właściwa adaptacja gry licencjonowanej to proces znacznie głębszy niż powierzchowne nałożenie znanych grafik na gotowy system reguł. Autor tekstu stawia tezę, że mechanika nie może być jedynie „warstwą koloru", lecz musi stać się „narządem ruchu" marki – systemem procedur, który przekłada DNA świata i oczekiwania fanów na

konkretne doświadczenie interaktywne. Kluczem do sukcesu jest transformacja mitu w ergonomię: projektant musi zidentyfikować tzw. „oczekiwaną akcję" (zestaw działań charakterystycznych dla danego IP) i przełożyć ją na język komponentów, unikając pułapki literalnego kopiowania treści. Prawdziwa wierność licencji objawia się nie w arytmetycznej dokładności wobec kanonu, lecz w wiarygodnej rekonstrukcji doświadczenia emocjonalnego. Wymaga to od twórcy roli tłumacza, który potrafi dokonać świadomej kompresji sensu, zamieniając cyfrowe algorytmy na analogowe „mikromaszyny" (kości, karty, żetony), tak aby gracz nie stał się urzędnikiem obsługującym instrukcję, lecz aktywnym uczestnikiem świata, w którym mechanika jest tożsama z klimatem.

SŁOWA KLUCZOWE

mechanika jako narząd ruchu | adaptacja światów w grach tabletop | James Sheahan | oczekiwana akcja | analogowa automatyzacja | beyond combat | projektowanie modułowe | konwersja IP na tabletop | ergonomia stołu | dług obsługowy | rekonstrukcja doświadczenia | znajomość operacyjna marki | designing in blocks | pamięć świata w grach planszowych

Mechanika jako narząd ruchu marki

Cudzy świat, własna gra. W grach licencjonowanych najgroźniejszym złudzeniem jest przekonanie, że wystarczy wziąć gotowy system, zmienić ilustracje, dopisać kilka nazw własnych i zapakować całość w znajome logo. To jest projektowanie metodą teatralnej maski: twarz pozostaje ta sama, tylko grymas próbuje udawać kogoś innego. Tymczasem dobra adaptacja IP, zwłaszcza w medium bezprądkowym, zaczyna się od zupełnie innego pytania: nie „jak ozdobić mechanikę licencją?", lecz „jaką mechanikę wymusza ten świat, jeżeli potraktujemy go poważnie?". Właśnie tutaj pojawia się najważniejsza intuicja Jamesa Sheahana.

Mechanika gry nie jest dodatkiem do marki. Jest jej narządem ruchu. Jeśli licencja ma żyć na stole, musi oddychać przez zasady, poruszać się przez decyzje, krwawić przez konsekwencje i zapamiętywać działania gracza poprzez stan świata. Licencja istniejąca tylko w grafice, cytatach i figurkach to muzealna gablota. Ta, która przenika do mechaniki, staje się doświadczeniem. W pierwszym przypadku gracz jedynie rozpoznaje markę, w drugim – zaczyna działać w jej logice.

Dlatego stwierdzenie, że mechanika nie może być jedynie „warstwą koloru”, jest czymś więcej niż branżową przestrogą.

To mała teoria kultury interaktywnej. Gra planszowa nie konsumuje świata tak jak widz filmu czy czytelnik powieści; ona rozkłada go na procedury. Pyta, co w tym świecie można zrobić, co warto, czego robić nie wolno, co jest ryzykowne, opłacalne, heroiczne, głupie, a co po prostu klimatycznie konieczne. Uniwersum nie jest tu opowieścią do obejrzenia, lecz systemem możliwych zachowań. Projektując grę licencjonowaną, projektuje się nie tyle fabułę, co gramatykę działania. Jest to istotne, ponieważ własność intelektualna ma zazwyczaj charakter narracyjny, wizualny i emocjonalny. Fani pamiętają bohaterów, rekwizyty, cytaty, lokacje, rytm konfliktów, moralne napięcia czy typowe gesty. Gra planszowa musi jednak zapytać o coś bardziej bezlitosnego: jak te jakości przełożyć na tury, karty, żetony, rzuty, macierze zachowań, koszty akcji, skalę statystyk i czas obsługi przy stole?

Innymi słowy: jak zamienić mit w ergonomię? Brzmi to mniej romantycznie niż „oddanie ducha marki”, ale bez ergonomii duch ten kończy jako zacięty w instrukcji obsługi. Myślenie Sheahana o adaptacji licencji jest szczególnie interesujące, gdyż wyrasta z praktyki, a nie z abstrakcyjnego manifestu. Oficjalne opisy jego książki podkreślają, że omawia ona proces tworzenia gier tabletop i czynniki wpływające na projektowanie, bazując m.in. na doświadczeniach przy konwersji Fallouta do formatu Fallout: Wasteland Warfare. To istotne, ponieważ Fallout jako marka nie daje się łatwo sprowadzić do jednej prostej mechaniki. To nie tylko strzelanie, eksploracja czy postapokaliptyczny kostium. To świat moralnie brudnych wyborów, technicznego złomu, humoru podszytego katastrofą, mutacji i dziwnej nostalgii za cywilizacją, która sama zrobiła sobie kuku atomową zabawką. Jeśli taką markę przerobić wyłącznie na klasyczną grę bitewną, coś istotnego wyparuje. Zostanie skorupa – ładna, plastikowa i kolekcjonerska, ale jednak tylko skorupa.

Tutaj pojawia się kategoria działań „beyond combat”, czyli wszystkiego, co wykracza poza samą eliminację przeciwnika. Hakowanie terminali, włamania, zadania poboczne czy zarządzanie osadą nie są ozdobnymi dodatkami. Odpowiadają one na pytanie, czy świat gry został potraktowany jako żywy ekosystem, czy tylko jako magazyn figurek. W wielu tytułach walka staje się domyślnym językiem, bo najłatwiej ją sformalizować: zasięg, obrażenia, pancerz, trafienie. Jednak wiele marek żyje właśnie w tym, co dzieje się obok starć: w intrydze, ucieczce, negocjacjach czy fatalnej ciekawości. Gra, która potrafi tylko bić, wobec złożonej licencji zachowuje się jak człowiek, który na każde pytanie odpowiada młotkiem. Efekt bywa donośny, lecz rzadko inteligentny.

Dobra adaptacja wymaga więc nie tyle kopiowania powierzchni IP, ile rozpoznania jego oczekiwanej akcji. Oczekiwana akcja to zestaw działań, których fan spodziewa się po wejściu do danego świata. W Battlestar Galactica jest to paranoja i konflikt lojalności, więc semi-kooperacja z

mechaniką podejrzeń staje się naturalnym językiem adaptacji. W Jaws napięcie między polującym a ściganymi prowadzi ku strukturze „jeden przeciw wszystkim". W świecie szpiegowskim oczekiwana akcja obejmuje infiltrację, blef i unikanie wykrycia. W Falloutcie zaś zarówno walkę, jak i grzebanie w ruinach, ryzyko promieniowania oraz absurd codziennego przetrwania po końcu świata.

Wierność licencji to rekonstrukcja doświadczenia, a nie kopia treści

Jeśli mechanika nie generuje oczekiwanej akcji, gra zdradza licencję, nawet jeśli posiada perfekcyjne ilustracje. I odwrotnie: gdy mechanika buduje właściwy typ napięcia, gracze wybaczą wiele uproszczeń, bo poczują, że są „wewnątrz" świata. W adaptacji nie chodzi bowiem o arytmetyczną wierność wszystkim szczegółom, lecz o wiarygodną rekonstrukcję doświadczenia. To różnica między atlasem a podróżą. Atlas może być dokładniejszy, ale podróż pamięta się ciałem.

Tu pojawia się pierwsza wielka trudność: licencja jest cudzym światem. Projektant może wymyślić genialną mechanikę, ale nie jest suwerenem kanonu. Materiał źródłowy przywołuje maksymę: „to może być twoja gra, ale to ich świat i ostatecznie to nie twoja historia do opowiedzenia". To zdanie powinno wisieć nad biurkiem każdego projektanta pracującego z IP, najlepiej obok rachunku za produkcję komponentów, żeby romantyzm nie uciekł za daleko od kosztorysu. Licencjodawca nie sprzedaje bowiem tylko prawa do używania nazw; powierza fragment kapitału kulturowego: rozpoznawalność, reputację, emocjonalny depozyt fanów i ryzyko uszkodzenia marki.

Projektant musi więc być jednocześnie twórcą i kustoszem. To napięcie między twórczością a kustodią odróżnia projektowanie na licencji od budowania autorskiego świata. W projekcie autorskim można zburzyć własny kanon i nazwać to ewolucją; w licencji każde odstępstwo może być błędem prawnym, marketingowym lub symbolicznym. Nie oznacza to jednak, że projektant ma być posłusznym kopistą. Przeciwnie: zbyt nabożna literalność często zabija grę. Jeśli adaptacja jedynie odtwarza znane sceny, zamienia graczy w statystów cudzej opowieści. A gra bez decyzyjności gracza – jak celnie ujmuje maksyma z notatki – jest rekonstrukcją, nie grą.

Wierność licencji nie polega więc na tym, że gracz ma powtórzyć film, książkę albo grę wideo krok po kroku. Polega ona na możliwości podjęcia własnych decyzji, które byłyby sensowne w logice danego świata. Tutaj tkwi paradoks adaptacji interaktywnej: trzeba zachować tożsamość świata, a jednocześnie dopuścić jego nieprzewidywalność. Film ma ustaloną sekwencję zdarzeń, książka zaś zamknięty tekst.

Gra wideo dysponuje procesorem, skryptami, zapisem stanu i algorytmami, często opierając się na ogromnej liczbie ukrytych obliczeń. Gra planszowa ma stół, ludzi, komponenty i czas cierpliwości, który kończy się szybciej niż entuzjazm wydawcy w arkuszu Excela. Adaptacja na tabletop musi zatem rozebrać świat na decyzje możliwe do fizycznego obsłużenia. To jest sztuka kompresji. Nie wszystko da się przenieść i nie wszystko warto przenosić. Niektóre elementy trzeba uprościć, inne usunąć, a jeszcze inne zastąpić narzędziem analogowym, które da podobny efekt emocjonalny przy radykalnie mniejszym ciężarze obliczeniowym. Najlepszy przykład tej logiki daje problem konwersji gier wideo.

Komputer może liczyć w tle tysiące zależności, modyfikatorów i prawdopodobieństw; gracz widzi płynny efekt, a nie ciężar obliczenia. Przy stole obliczenie staje się widzialne i dotykalne. Każdy modyfikator musi zostać zapamiętany, odczytany, dodany lub oznaczony żetonem. To, co w medium cyfrowym było niewidzialną automatyzacją, w analogowym staje się pracą gracza. Dlatego notatka tak mocno akcentuje „playing without automation". Projektant musi pamiętać, że przy stole nie ma procesora, który uprzejmie posprząta bałagan. Procesorem jest gracz. A gracz, w przeciwieństwie do procesora, potrafi się znudzić, pomylić i zapytać: „kto to zatwierdził?".

To pytanie jest w branży gier planszowych odpowiednikiem sądu ostatecznego. Nie chodzi jednak o prostackie uproszczenie; „mniej znaczy więcej" nie oznacza tutaj, że „ubożej znaczy lepiej". Oznacza to konieczność odróżnienia głębi od długu obsługowego. Głębia powstaje wtedy, gdy proste reguły tworzą trudne decyzje. Dług obsługowy pojawia się, gdy skomplikowane reguły generują głównie zmęczenie. Łatwe decyzje nie są decyzjami, ale przeładowane procedury również nimi nie są; są administracją przebrana za strategię.

Dobra gra licencjonowana potrzebuje decyzji, które bolą i mają konsekwencje. Nie potrzebuje księgowości ruin, chyba że jest ona klimatem świata – a nawet wtedy trzeba ją zaprojektować tak, by gracz czuł dramat przetrwania, a nie formularz rozliczenia odpadów postapokaliptycznych. Metodologia Sheahanowska jest w tym ujęciu bliska dobremu projektowaniu instytucji. Instytucja również jest zbiorem reguł mających produkować określone zachowania. Jeśli prawo wyborcze źle definiuje bodźce, produkuje cynizm; jeśli system podatkowy błędnie określa obowiązki, produkuje optymalizację zamiast sprawiedliwości. Analogicznie: jeśli mechanika gry źle definiuje działania, produkuje grę sprzeczną z własną obietnicą.

IP obiecuje określony typ doświadczenia. Mechanika albo tę obietnicę realizuje, albo ją defrauduje. W tym miejscu projektowanie gier przestaje być niewinną zabawą pudełkami, a staje się małą nauką o rządzeniu zachowaniem przez reguły. Oczywiście rynek nie wybacza czystej teorii. Gra licencjonowana musi być także produktem: zmieścić się w budżecie, cenie, harmonogramie i procesie akceptacji, uwzględniając dostępność assetów, jakość druku oraz oczekiwania fanów.

Współczesny rynek tabletop jest jednocześnie bardziej profesjonalny i bardziej ryzykowny niż kiedykolwiek. Crowdfunding stał się ważnym laboratorium innowacji; badania Wachs i Vedres wskazywały, że gry finansowane społecznościowo częściej wprowadzają nowe kombinacje mechanizmów niż tytuły tradycyjnie publikowane. Jednak crowdfunding nie jest magiczną drukarką pieniędzy. Dane za 2024 rok pokazały dużą liczbę udanych kampanii na Kickstarterze przy jednoczesnym spadku średnich wpływów na projekt. Z kolei Gamefound osiągał znacznie wyższą średnią na udaną kampanię przy mniejszej liczbie projektów, co sugeruje rosnącą segmentację i profesjonalizację rynku.

Licencja jako obietnica popytu i ryzyko kosztowe

Ta ekonomiczna uwaga ma kluczowe znaczenie dla projektowania gier licencjonowanych. Marka może przyciągnąć uwagę, ale nie znosi kosztów. Znane logo potrafi otworzyć drzwi, ale za drzwiami nadal siedzą produkcja, marża, dystrybucja oraz nieubłagana zasada, że każdy dodatkowy element w pudełku musi zostać wyprodukowany, przetransportowany i sprzedany. Licencja jest więc obietnicą popytu, lecz jednocześnie zobowiązaniem kosztowym. Im większa marka, tym silniejsza pokusa rozmachu i większe ryzyko, że gra zacznie udawać blockbuster w branży, która operuje w zupełnie innych skalach niż kino czy gry wideo.

Wiarygodność jako pierwszy produkt projektu

Dlatego słusznie podkreśla się konieczność wyznaczenia granic projektu. Maksyma „nigdy nie projektujemy w próżni" brzmi banalnie tylko do momentu, gdy trzeba zdecydować, czy w pudełku zmieści się jeszcze jeden arkusz żetonów, czy instrukcja przejdzie akceptację licencjodawcy, czy grafiki mają odpowiednie DPI i czy obowiązkowe linie prawne nie zredukują przestrzeni na karcie do minimum. Trzeba też rozważyć, czy cena końcowa nie wypchnie produktu poza grupę docelową. Projektowanie w próżni jest przyjemne, bo próżnia nie wystawia faktur.

Rynek, fabryka i licencjodawca robią to bez skrupułów. Granice nie są jednak wrogiem twórczości; dobrze rozpoznane ograniczenia działają jak forma w poezji. Sonet nie zabija poety – zmusza go do precyzji. Podobnie licencja, budżet i medium nie muszą niszczyć projektanta. Mogą zmusić go do znalezienia właściwej osi różnicy, czyli tego, co sprawi, że produkt nie będzie ani generyczną grą z cudzym logo, ani dziwacznym eksperymentem oderwanym od potrzeb odbiorców. „Inna na tyle, by zaciekawić, ale nie za bardzo inna" – to jedna z tych zasad, które brzmią jak kompromis, a w

praktyce stanowią brutalnie wymagający program projektowy. Trzeba bowiem wiedzieć, co wolno zmienić, czego nie wolno ruszyć, co fan uzna za zdradę, a co gracz za świeżość.

Z tej perspektywy pozyskanie licencji nie jest pierwszym krokiem marketingowym, lecz testem metodologicznym. Kto ubiega się o IP, musi umieć odpowiedzieć na pytanie, dlaczego ta marka potrzebuje właśnie tej gry. Nie wystarczy stwierdzić: „fani kupią". To zdanie brzmi jak biznesplan napisany na serwetce po trzeciej kawie i pierwszym złudzeniu.

Profesjonalny pitch deck musi wykazać wiarygodność zespołu, rozumienie DNA marki, realistyczny plan sprzedaży, kanały dystrybucji oraz oś różnicy wobec konkurencji. Materiał źródłowy mówi wprost o credibility, unique proposition, business plan, revenue projections, approvals process i trust. To nie jest korporacyjna wata, lecz praktyczna lista warunków, bez których cudzy świat nie powinien trafić w nasze ręce. Zanim powstanie gra, trzeba udowodnić prawo do zaufania.

Licencja zaczyna się od fascynacji, ale nie wolno jej mylić z zakochaniem. Fascynacja mówi: „ten świat byłby wspaniały na stole". Profesjonalizm pyta: „czy potrafimy ten świat udźwignąć prawnie, finansowo, produkcyjnie, projektowo i reputacyjnie?". Pierwsze zdanie można wypowiedzieć przy kawie; drugie wymaga pitch decku, kalkulacji, znajomości rynku i odporności na milczenie licencjodawcy, które w biznesie bywa osobną formą komunikatu.

Czasem cisza oznacza analizę, czasem rozmowy z kimś większym, a często jest po prostu elegancką wersją odmowy: „wasz pomysł był miły, ale nasze logo ma inne plany". W projektowaniu gier opartych na cudzej własności intelektualnej pierwszym produktem nie jest gra, lecz wiarygodność. Zanim projektant sprzeda graczom obietnicę doświadczenia, musi sprzedać licencjodawcy obietnicę bezpieczeństwa.

Właściciel IP ocenia ryzyko: czy studio dowiezie projekt, rozumie markę i nie uszkodzi jej reputacji? Czy posiada środki na produkcję, marketing i obsługę posprzedażową? Czy potrafi przejść przez proces akceptacji bez konieczności prowadzenia za rękę przy każdym elemencie? A przede wszystkim: czy odróżnia własną ambicję od interesu licencjodawcy?

Profesjonalny pitch deck musi obejmować cztery obszary: wiarygodność i track record, zrozumienie DNA marki, wizję kreatywną oraz plan biznesowy. To nie są dodatki administracyjne, lecz warunki wejścia do gry. Wiarygodność to historia realizacji i stabilność finansowa. Zrozumienie DNA marki to rozpoznanie jej cech wyróżniających, a nie tylko katalogu nazw i bohaterów. Wizja kreatywna musi uzasadnić sens gry jako przedłużenia IP, natomiast plan biznesowy musi zejść z poziomu entuzjazmu na poziom liczb: kanałów dystrybucji, prognoz sprzedaży, kosztów i cyklu życia produktu. Tu pojawia się pierwsza lekcja pokory.

Znajomość operacyjna marki jako fundament zaufania i ekonomii produkcji

Licencjodawca nie jest mecenasem marzeń projektanta. Jest właścicielem aktywa, które posiada własną historię, odbiorców, plany, ograniczenia prawne i konkretną wartość ekonomiczną. Marka nie jest dobrem neutralnym; to zbiór oczekiwań, reputacji, emocjonalnych inwestycji fanów oraz zobowiązań biznesowych. W kulturze współczesnej własność intelektualna stała się czymś w rodzaju nowoczesnego rodu arystokratycznego: ma swój herb, genealogię, spory sukcesyjne, obrońców czystości linii i administratorów majątku. Projektant z propozycją gry nie puka więc do drzwi magazynu grafik.

Puka do pałacu, w którym każdy portret na ścianie może zapytać: „czy wiesz, kim my jesteśmy?". Odpowiedź: „tak, oglądałem film" jest niewystarczająca. Fanowska znajomość materiału źródłowego jest potrzebna, lecz to za mało. Projektant musi wykazać się znajomością operacyjną, rozumiejąc świat jako system możliwych akcji. Musi wiedzieć, które elementy są ikonami marki, które pozostają elastyczne, a które są nietykalne; co można rozwinąć, a co musi pozostać luką. Powinien odróżnić dekorację od zasady organizującej doświadczenie. W przeciwnym razie stworzy produkt formalnie zgodny, lecz duchowo pusty. Pustka w grach licencjonowanych bywa szczególnie dotkliwa, gdyż gracz przychodzi z gotową pamięcią świata. Nie trzeba go przekonywać, że marka istnieje – trzeba udowodnić, że ma ona sens w nowym medium.

Dlatego w relacji z licencjodawcą kluczowe jest zaufanie. Proces akceptacji bywa uciążliwy i kosztowny, ale nie wynika z kaprysu urzędnika od logotypów; jest mechanizmem ochrony integralności IP. Licencjodawca zatwierdza grafikę, teksty, mechanikę i linie prawne, a czasem nawet drobne sformułowania, które dla projektanta są tylko opisem karty, a dla właściciela marki stanowią ryzyko kanoniczne lub prawne.

Słusznie zauważono, że opóźnienia w akceptacjach mogą prowadzić do utraty slotu produkcyjnego i przesunięcia premiery o miesiące. To nie jest drobna niedogodność. W świecie produkcji fizycznej czas ma wagę kontenera, a kontener ma wagę pieniędzy. Zaufanie realnie zmniejsza koszt transakcyjny: im bardziej licencjodawca wierzy w zrozumienie marki przez projektanta, tym mniej potrzebuje drobiazgowej kontroli. Brak zaufania wymusza nadmiar dokumentacji i poprawek. Kompetencja twórcza staje się zatem zasobem ekonomicznym. Dobry projektant nie tylko tworzy lepsze mechaniki, ale zmniejsza tarcie w całym systemie produkcji.

Potrafi przewidzieć odrzucenie pomysłu, zanim go narysuje. Pyta o granice, zanim w nie uderzy. Odróżnia element wart walki od ego autora przebranego za konieczność designu. W tym miejscu

warto przywołać anegdotę o „backfillingu”, czyli dorabianiu procesu projektowego do z góry ustalonego wyniku. Sheahan wspomina sytuację, w której nauczyciel techniki rozpoznał, że uczeń najpierw narysował finalny projekt, a dopiero potem stworzył szkice udające drogę twórczą. To zabawna scena, lecz niesie poważne ostrzeżenie. Backfilling jest grzechem metodologicznym nie tylko w edukacji, ale i w projektowaniu gier. Polega na tym, że projektant zakochuje się w rozwiązaniu, a następnie fałszuje tok rozumowania, by udawać, że wynik wynika z analizy. W przypadku licencji jest to szczególnie niebezpieczne: cudzy świat staje się zakładnikiem pomysłu. Zamiast pytać, czego wymaga IP, projektant zastanawia się, jak zmusić IP do uzasadnienia wymyślonej mechaniki.

To nie jest adaptacja. To porwanie z próbą legalizacji. Dobry pitch deck powinien więc ukazywać nie tylko efekt, lecz uczciwość drogi. Licencjodawca musi widzieć, że projektant rozpoznał granice, odbiorców, konkurencję i ryzyka produkcyjne. Musi widzieć, że studio wie, czego nie robić. Umiejętność rezygnacji to jedna z najbardziej niedocenianych kompetencji w designie.

Amator chce zmieścić w grze wszystko, co kocha. Profesjonalista wie, że nadmiar miłości do IP potrafi udusić produkt szybciej niż wrogość. „Czasami mniej znaczy więcej” nie jest pochwałą ubóstwa, lecz selekcji. Gra, która chce być encyklopedią, często przestaje być grą. Staje się magazynem odniesień, który choć wzrusza fana, rzadko tworzy dobrą pętlę decyzyjną.

Licencja to koszt finansowy i emocjonalny

Z pozyskaniem licencji wiążą się konkretne parametry twarde: stawka royalty, czas trwania umowy, terytorium, wyłączność, minimalne gwarancje, zakres pól eksploatacji, harmonogram akceptacji, wymogi prawne, ubezpieczenie oraz prawo do dodatków. Z materiałów źródłowych wynika, że standardowe royalty w takich kontraktach oscyluje zazwyczaj wokół 10–20 procent ceny sprzedaży, a umowy zawierane są najczęściej na okres od 3 do 5 lat, co ma umożliwić zwrot z inwestycji i realizację planu wydawniczego. Należy jednak traktować te liczby jako orientacyjny standard branżowy, a nie prawo natury. W praktyce warunki zależą od siły marki, zakresu praw, terytorium, pozycji negocjacyjnej stron, skali produkcji, kanałów sprzedaży i apetytu licencjodawcy. Struktura problemu pozostaje jednak jasna: gra na licencji generuje dodatkowy koszt wejścia, którego nie posiada projekt autorski. Ten wydatek zmienia logikę całego przedsięwzięcia. Jeśli studio płaci za markę, musi precyzyjnie wiedzieć, jak przełoży się ona na sprzedaż, widoczność, dystrybucję i długofalową wartość produktu.

Jednocześnie nie wolno zakładać, że znane logo rozwiąże wszystkie problemy. Marka potrafi zwiększyć zainteresowanie, ale może też podnieść oczekiwania do poziomu, którego mechanika nie

udźwignie. Im większa obietnica kulturowa, tym bardziej bolesna porażka adaptacyjna. Gracz wybaczy małej, autorskiej grze pewną niezgrabność, gdyż nie łączy go z nią wieloletnia więź emocjonalna. Jednak gdy gra nosi imię ukochanego uniwersum, nabywca nie kupuje jedynie komponentów – kupuje prawo do powrotu. Jeśli ten powrót okazuje się fałszywy, rozczarowanie ma temperaturę zdrady. Właśnie dlatego licencja wymaga ekonomii zaufania: studio musi być wiarygodne zarówno wobec licencjodawcy, jak i samych graczy.

Nie można obiecywać „pełnego doświadczenia świata", jeśli budżet pozwala jedynie na jego kameralny wycinek. Nie wolno udawać, że każdy fan IP jest gotów zmierzyć się z czterdziestostronicową instrukcją, ani zakładać, że hardkorowi gracze wybaczą płytką mechanikę tylko dlatego, że na pudełku widnieje znany tytuł. Produkt licencjonowany funkcjonuje na przecięciu dwóch grup: fanów marki i graczy tabletop. Pierwsi szukają rozpoznawalności, emocji i realizacji fantazji; drudzy oczekują sensownych decyzji, balansu, regrywalności, głębi i ergonomii. Najtrudniejsze nie jest zadowolenie obu grup w równym stopniu, lecz zrozumienie punktu, w którym ich oczekiwania faktycznie się spotykają. To spotkanie następuje zazwyczaj w mechanice, która daje fanowi poczucie obcowania ze światem, a graczowi – poczucie sprawczości. Fan nie musi znać teorii projektowania, by czuć, że decyzje są „w klimacie". Gracz z kolei nie musi być fanem IP, by docenić system tworzący interesujące napięcia. Idealna adaptacja nie rozdziela tych dwóch jakości; jej mechanika jest jednocześnie nośnikiem tematu i narzędziem podejmowania decyzji.

W słabszych adaptacjach dochodzi do rozszczepienia: temat zostaje zamknięty w ilustracjach, a decyzje w obcym systemie. Gracz wykonuje wówczas czynności, które mogłyby równie dobrze dotyczyć piratów, smoków, kosmitów albo księgowych w kryzysie kwartalnym.

Zmieniają się tylko nazwy. To właśnie jest „warstwa koloru" – estetyczna, lecz zdradliwa, gdyż sugeruje wierność tam, gdzie zasady mówią zupełnie innym językiem. Licencjodawca powinien więc usłyszeć w pitchu odpowiedź na pytanie: jaka jest oś różnicy? Nie chodzi o różnicę kosmetyczną, lecz strukturalną. Co ta gra wnosi do uniwersum, czego nie robią inne produkty? Dlaczego ma sens jako planszówka, a nie tylko kolejny przedmiot kolekcjonerski? Czy wykorzystuje medium stołowe do stworzenia doświadczenia, którego film, serial czy gra wideo nie dostarczają w ten sam sposób? Jeśli odpowiedzią jest jedynie „bo można przesuwać figurki", to projekt stoi na bardzo cienkim lodzie. Jeśli jednak brzmi ona: „bo przy stole gracze mogą wspólnie negocjować zdradę, improwizować przetrwanie, fizycznie rozliczać ryzyko, budować własne historie w lukach kanonu i doświadczać konsekwencji decyzji" – wtedy zaczyna się poważna rozmowa.

Adaptacja licencji jako sztuka tłumaczenia sensu na język komponentów

Licencja nie ogranicza kreatywności, lecz przesuwa jej środek ciężkości. Projektant nie posiada tu pełnej wolności demiurga, ale ma wolność tłumacza. Dobry tłumacz wie przecież, że wierność nie polega na mechanicznym przekładzie słowo w słowo, lecz na przeniesieniu sensu do języka o własnej gramatyce. Medium tabletop operuje gramatyką komponentów, tur, widzialnych procedur, fizycznych ograniczeń i społecznej interakcji przy stole. To, co w filmie jest montażem, w grze może stać się kolejnością aktywacji. Ukryta kalkulacja z gry wideo na stole staje się kością specjalną. Napięcie narracyjne powieści przeobraża się w niepewność karty wydarzenia, a scenariuszowa zdrada z serialu – w mechanikę ukrytej tożsamości.

Tłumaczenie nie jest kopiowaniem; jest sztuką odpowiednika. Praktycznym dowodem tej tezy jest rola asset store, czyli dostępu do archiwum licencjodawcy. Modele postaci, style guide'y, logotypy, mapy czy archiwa fabularne są niezbędne, ale niewystarczające. Określają one, jak świat wygląda i jak powinien być przedstawiony, lecz nie mówią automatycznie, jak ma działać.

Nawet na poziomie assetów pojawiają się ryzyka czysto techniczne. Przykładem jest kwestia rozdzielczości: materiały przygotowane do zastosowań cyfrowych często mają 72 DPI, podczas gdy druk wymaga znacznie wyższej jakości. Błąd wykryty zbyt późno grozi opóźnieniem całej produkcji. To pozornie drobna sprawa, która doskonale obrazuje, że adaptacja licencji jest procesem materialnym. Świat kultury popularnej musi przejść przez maszyny, papier, plastik, farbę i logistykę. Duch marki, zanim trafi na stół, przechodzi kontrolę jakości.

Podobnie sprawa wygląda z liniami prawnymi. Dla gracza są one niewidzialnym szumem na pudełku lub karcie. Dla projektanta mogą stać się problemem przestrzeni, dla licencjodawcy są wymogiem ochrony praw, a dla grafika elementem kompozycji, który trzeba zmieścić bez uszczerbku dla czytelności zasad. Tu widać wielowarstwowość produktu licencjonowanego. Jedna karta jest jednocześnie nośnikiem mechaniki, ilustracji, tekstu klimatycznego, ikonografii i wymogów prawnych. Kto twierdzi, że gry planszowe są prostą rozrywką, najwyraźniej nigdy nie próbował zmieścić świata, prawa i matematyki na kawałku tektury.

Relacja z licencjodawcą wymaga także świadomości przyszłości marki. IP nie jest nieruchomym zabytkiem. Filmy, seriale, rebooty czy zmiany kanonu mogą sprawić, że projekt oparty na dzisiejszej wersji świata jutro stanie się częściowo nieaktualny. Niezbędna jest więc analiza trajektorii marki: gdzie IP zmierza, jakie premiery są planowane i które treści pozostają nienaruszalne. To kolejna fundamentalna różnica między projektem autorskim a licencjonowanym.

Projektowanie w cieniu ryzyka i ograniczeń licencji

Autor własnego świata planuje przyszłość według potrzeb gry. Projektant pracujący na licencji musi natomiast działać w cieniu przyszłości, której nie kontroluje. „Nikt nie może wiedzieć tego, czego jeszcze nie jest w stanie wiedzieć" – ta maksyma z notatki jest tyleż filozoficzna, co produkcyjnie brutalna. W praktyce wymusza ona projektowanie modułowe i ostrożne. Jeśli gra ma żyć dłużej niż jedno pudełko, należy zostawić przestrzeń na dodatki, nie mogąc jednak zakładać, że przyszły kanon jest już znany.

Trzeba planować zarówno na najgorsze, jak i na najlepsze scenariusze: na wygaśnięcie licencji, opóźnienie premiery czy zmianę strategii licencjodawcy, ale także na sukces, który wymusi szybkie rozszerzenia, organised play, nowe frakcje, kolejne scenariusze i wsparcie społeczności. Ta podwójna perspektywa jest trudna, gdyż wymaga łączenia pokory z ambicją. Pesymista nie zbuduje linii produktowej, optymista bez planu spali budżet. Profesjonalista projektuje tak, by porażka była kontrolowana, a sukces obsługiwalny.

Tu pojawia się porada Alessia Cavatore: „zawsze staraj się wyglądać na większego, niż w rzeczywistości jesteś". Można ją błędnie odczytać jako zachętę do maskarady, jednak sens profesjonalny jest subtelniejszy. Mniejsze studio powinno budować wiarygodność poprzez partnerstwa, procedury, dokumentację, komunikację, jakość materiałów i rozsądne zabezpieczenie ryzyk. Nie chodzi o udawanie giganta z papieru, lecz o to, by licencjodawca nie utożsamiał skali zespołu z amatorszczyzną. W świecie licencji mały podmiot może być atrakcyjny – bywa bardziej zaangażowany, elastyczny i wyspecjalizowany – ale musi udowodnić, że nie jest „mały" w obszarach, gdzie ta cecha oznacza ryzyko.

Równie istotny jest networking. Powiedzenie „nie liczy się to, co wiesz, ale kogo znasz" bywa cyniczne, lecz w branży licencyjnej opisuje realny mechanizm dostępu. Relacje otwierają drzwi i skracają dystans; pozwalają ustalić, kto podejmuje decyzje, kiedy najlepiej rozmawiać oraz czego konkretnie szuka licencjodawca. Networking bez kompetencji jest jednak tylko eleganckim sposobem na szybkie rozczarowanie właściwych osób. Kontakt daje szansę, nie zastępuje treści. Najgorszym błędem po zdobyciu dostępu jest pokazanie, że samo wejście za próg było jedynym elementem przygotowanej strategii. Pozyskanie licencji przypomina więc grę poprzedzającą grę. Ma swoje zasoby, stawki, ryzyka, ukryte informacje, negocjacje, blef i momenty, w których najlepszą decyzją jest wycofanie się.

Nie każda licencja jest odpowiednia dla każdego studia i nie każdą markę da się opłacalnie przenieść na stół. Niektóre IP są zbyt drogie, zbyt rygorystycznie kontrolowane, ubogie mechanicznie, zbyt zależne od efektów audiowizualnych lub nasycone istniejącymi produktami.

Profesjonalizm polega czasem na odmowie podpisania wymarzonej umowy, która w rzeczywistości mogłaby doprowadzić do bankructwa.

Przykładem są niewydane planszówki oparte na Need for Speed i Grand Theft Auto. Według notatki projekty te nie doszły do skutku między innymi dlatego, że koszty licencji żądane przez gigantów gier wideo czyniły przedsięwzięcie finansowo niewykonalnym. To niezwykle cenna lekcja.

Ekonomia i ograniczenia jako ramy realnej twórczości

Nie każdy atrakcyjny pomysł ma prawo do realizacji, jeśli nie spina się ekonomicznie. Wyobraźnia projektanta może rozpalić silnik, ale arkusz kalkulacyjny sprawdza, czy w baku jest paliwo. Choć literatura kreatywna nie lubi takich stwierdzeń, branża produktów fizycznych żyje z tej banalnej prawdy: pudełko musi się opłacać, zanim stanie się legendą.

Jest w tym także przestroga przed fetyszem wielkich marek. Duże IP przyciąga uwagę, ale często pociąga za sobą wyższe koszty, bardziej restrykcyjne procesy zatwierdzania i ostrzejszą konkurencję o odbiorcę. Mniejsza, niszowa licencja może okazać się biznesowo lepszym wyborem, jeśli trafia do lojalnej publiczności i pozwala stworzyć produkt głęboko dopasowany. „Lepiej trafić do dużej części małej grupy docelowej niż do małej części ogromnej grupy” – to jedna z tych maksym, które powinny leczyć branżową megalomanię. W tabletopie nisza nie jest wstydem; bywa warunkiem przeżycia. Gra dla wszystkich często kończy jako gra dla nikogo, a zasada „jak do wszystkiego, to do niczego” jest tu nie tylko przysłowiem, lecz pełnoprawną diagnozą strategiczną.

Pozyskanie licencji wymaga zatem odpowiedzi na pytanie o zgodność trzech porządków: świata, medium i rynku. Świat pyta: czy mechanika odda moje DNA? Medium pyta: czy da się to fizycznie obsłużyć przy stole? Rynek pyta: czy ktoś zapłaci cenę, która pokryje koszty i zostawi sensowny margines? Jeśli jedno z tych pytań zostanie zignorowane, projekt może wyglądać efektownie na prezentacji, lecz rozpaść się w praktyce. Wiele słabych gier licencjonowanych powstaje z nadmiaru odpowiedzi na pierwsze pytanie i braku odwagi wobec dwóch pozostałych.

Kochamy świat, więc chcemy go mieć. Ale czy potrafimy go przetłumaczyć? Czy potrafimy go wyprodukować? I czy potrafimy go sprzedać bez oszukiwania graczy oraz samych siebie? Dopiero po takiej analizie można uczciwie przejść do ram projektowych. Licencja nie jest projektem – daje jedynie przestrzeń ograniczoną prawami, oczekiwaniami, budżetem, gatunkiem, odbiorcą, konkurencją i materialnością komponentów. To właśnie te granice, zgodnie z maksymą Sherlocka Holmesa, pozwalają „wyeliminować niemożliwe”, aby zobaczyć, co pozostaje jako realna przestrzeń twórcza.

Projektowanie nie jest więc wolnym lotem wyobraźni, lecz rozumną pracą w wyznaczonym polu: tam, gdzie gatunek spotyka się z DNA marki, cena z ambicją, a fan z graczem. To miejsce, w którym marzenie o pełnej adaptacji musi uznać wyższość pudełka, instrukcji i cierpliwości człowieka przy stole. Twórczość zaczyna się tam, gdzie kończy się iluzja dowolności.

Projektowanie gry licencjonowanej przypomina wejście do dobrze oświetlonego labiryntu. Widać ściany, ale to nie znaczy, że można przez nie przejść. Licencja, budżet, gatunek, odbiorcy, konkurencja, komponenty, proces zatwierdzeń, cykl życia produktu i materialność stołu wyznaczają korytarze, w których projektant musi się poruszać. Amator obraża się na ściany.

Granice projektowe i gatunek jako fundament wierności IP

Profesjonalista mierzy układ tych granic, sprawdza, dokąd prowadzą i odkrywa, że labirynt nie jest więzieniem, lecz mapą możliwości. Właśnie dlatego w metodologii Sheahana tak istotne miejsce zajmują design boundaries, czyli granice projektowe. To one wyznaczają przestrzeń, w której gra może być jednocześnie wierna licencji, grywalna i ekonomicznie wykonalna. W źródle granice projektu opisano jako „przestrzeń projektową", którą należy zdefiniować przed rozpoczęciem właściwej pracy twórczej. Nie chodzi tu o biurokratyczne przygotowania, lecz o intelektualne oczyszczenie pola. Projektant musi najpierw ustalić, czego zrobić nie może — czy to ze względu na kanon, budżet, gatunek, cenę, profil odbiorcy, konkurencję, czy ograniczenia fizyczne. Dopiero po wyeliminowaniu niemożliwego widać to, co realnie pozostaje do zaprojektowania. Materiał przywołuje tu maksymę Sherlocka Holmesa: kiedy wyeliminuje się niemożliwe, to, co pozostaje, choćby nieprawdopodobne, musi być prawdą. W projektowaniu gier zdanie to nie jest ozdobnym cytatem detektywistycznym, lecz metodą porządkowania decyzji. Pierwszym z nich jest wybór gatunku.

W kulturze popularnej skupiamy się na światach, bohaterach i fabułach, jednak w grach planszowych gatunek pełni rolę niemal konstytucyjną. Inaczej projektuje się grę bitewną, inaczej kooperacyjną kampanię narracyjną, social deduction, grę ekonomiczną, dungeon crawler, abstrakcyjną grę logiczną, a jeszcze inaczej asymetryczną rozgrywkę „jeden przeciwko wszystkim". Gatunek definiuje oczekiwania względem czasu gry, interakcji, poziomu losowości, komponentów, balansu, warunków zwycięstwa i rodzaju satysfakcji. Nie można uczciwie stwierdzić: „weźmy markę, a gatunek dobierzemy później". To tak, jakby architekt powiedział: „najpierw zbudujmy dach, a potem zdecydujemy, czy to ma być teatr, więzienie czy oranżeria".

Gatunek nie jest neutralny wobec IP. Niektóre marki niemal same sugerują określoną strukturę. Battlestar Galactica niesie w sobie paranoję, ukryte zagrożenie i pęknięcie wspólnoty, więc semi-kooperacja z mechaniką zdrajcy wydaje się wyborem organicznym, a nie mechaniczną sztuczką. The Traitors naturalnie prowadzi ku social deduction. Jaws czy podobne opowieści o polowaniu i byciu ściganym tworzą przestrzeń dla układu asymetrycznego: jednej siły przeciw reszcie. Z kolei The Lord of the Rings to przykład IP o tak szerokiej pojemności, że może pomieścić wiele gatunków: od gier karcianych po epickie strategie.

Pokazuje to, że nie istnieje jedna, sztywna relacja marka-gatunek. Czasem IP ma wyraźne mechaniczne przeznaczenie, innym razem jest całym kontynentem możliwych adaptacji. Błąd pojawia się wtedy, gdy projektant wybiera gatunek nie dlatego, że wynika on z DNA marki, lecz ponieważ dany nurt jest modny, łatwy do skopiowania lub zgodny z wcześniejszymi pomysłami studia. Wtedy zaczyna się subtelna przemoc wobec licencji. Marka zostaje wciśnięta w cudzy krój. Na poziomie ilustracji wszystko może wyglądać poprawnie, ale pętla rozgrywki generuje inne emocje niż źródłowy świat. Jeśli IP kojarzy się z pościgiem, ryzykiem i spektakularną improwizacją, mechanika nie może nagradzać statycznego wyczekiwania. Jeśli IP żyje z nieufności i zdrady, system pozbawiony ukrytej informacji będzie emocjonalnie uboższy. Jeśli IP opowiada o eksploracji, przetrwaniu i niepewności, zbyt deterministyczny system może pozbawić je napięcia. Gatunek jest więc pierwszym testem wierności. Drugim ograniczeniem pozostaje odbiorca.

Konflikt oczekiwań fana i gracza oraz pułapka nadmiaru detali

I tutaj kończy się wygodna bajka o "grze dla wszystkich". Produkt licencjonowany musi bowiem przemówić do dwóch grup, które kierują się odmiennymi nawykami i kryteriami jakości: fanów IP oraz graczy planszowych. Fan IP często kupuje emocjonalnie; chce wrócić do znanego świata, rozpoznać postacie, poczuć klimat i przeżyć fantazję marki. Niekoniecznie jest gotowy na obszerną instrukcję, skomplikowane wyjątki czy trzy godziny rozgrywki poprzedzone półgodzinnym setupem.

Gracz planszowy podchodzi do tytułu analitycznie. Pyta o balans, regrywalność, tempo tury, jakość komponentów i elegancję zasad, badając głębię decyzji w porównaniu z innymi grami. Fan bywa bardziej wyrozumiały wobec mechaniki, jeśli czuje świat; gracz zaś wybaczy nieznaną markę, jeśli system jest świetny. Gra licencjonowana musi zatem znaleźć punkt przecięcia tych potrzeb, zamiast udawać, że konflikt między nimi nie istnieje.

W tym miejscu pojawia się pojęcie need states, czyli stanów potrzeb odbiorców. To termin kluczowy, gdyż chroni przed projektowaniem pod „personę" rozumianą płytko – demograficznie i marketingowo. Nie wystarczy wiedzieć, ile lat ma odbiorca i czy zna markę; trzeba zrozumieć, po co właściwie sięga po produkt. Czy szuka lekkiej gry rodzinnej w ulubionym świecie, czy głębokiego systemu taktycznego? Czy oczekuje kampanii, trybu solo, czy może kupuje kolekcjonersko? Czy jest to wejście do hobby, kolejny tytuł na półce eksperta, rywalizacja turniejowa czy narracyjny wieczór? Każde z tych pytań modyfikuje projekt. Odbiorca nie jest „rynkiem", lecz zbiorem sytuacji użycia.

To prowadzi do trzeciego ograniczenia: złożoności. W grach licencjonowanych pokusa komplikacji jest wyjątkowo silna, ponieważ fan dostrzega detale świata i chce odnaleźć je w pudełku. Chciałby, aby każda postać była unikalna, każda broń miała własne właściwości, a każda lokacja osobny efekt. Problem polega jednak na tym, że szczegółowość świata nie jest tożsama z dobrą ziarnistością mechaniki. Sheahanowska kategoria granularity oznacza nie ilość detali samych w sobie, lecz odpowiedni poziom rozróżnienia. Gra powinna odróżniać rzeczy istotne dla doświadczenia i nie może mnożyć różnic, które przeciążają system, nie podnosząc jakości decyzji.

Jest to szczególnie widoczne przy portretowaniu postaci. W licencji bohaterowie mają tożsamość: zdolności, temperament, historię i relacje. Gra musi to oddać, by fan nie poczuł fałszu, ale jeśli każda postać otrzyma osobną listę wyjątków, tytuł zamieni się w katalog specjalnych przypadków. Projektant musi sprawić, by tożsamość była mechanicznie odczuwalna, lecz nie administracyjnie nieznośna. Jeden trafny wyjątek może zdziałać więcej niż pięć drobnych modyfikatorów. Dobrze zaprojektowana cecha postaci nie ma opisywać wszystkiego, co wiemy o bohaterze – ma uruchamiać właściwe zachowanie przy stole. Postać nie ma być biogramem; ma być funkcją w dramacie decyzji.

Czwartą granicą jest cena i budżet. W teorii projektant może wymyślić wszystko, lecz w praktyce każde rozwiązanie generuje koszt produkcji, transportu, magazynowania i wpływa na cenę detaliczną. Obowiązuje tu zasada, że podniesienie kosztu komponentów o jednego dolara może przełożyć się na wzrost ceny końcowej o około pięć dolarów, ze względu na marże, podatki oraz koszty dystrybucji.

Komponenty i unikalna wartość rynkowa produktu

Nawet jeśli potraktujemy tę zasadę jako branżową regułę kciuka, a nie uniwersalne prawo matematyczne, jej sens pozostaje bezlitosny: każdy komponent musi uzasadnić swoje istnienie. Tektura też powinna mieć alibi. Budżet nie jest wrogiem jakości, lecz wymusza ekonomię funkcji. Stąd kluczowe znaczenie wielofunkcyjnych elementów, dwustronnych planszetek, precyzyjnej

ikonografii, modułowości czy kart pełniących kilka ról – narzędzi fizycznych, które upraszczają obsługę systemu.

W projekcie licencjonowanym komponent jest szczególnie obciążony znaczeniem: musi być atrakcyjny dla fana, czytelny dla gracza, zgodny z brand bookiem, możliwy do zatwierdzenia i opłacalny w produkcji. Miniaturka może budować emocje, ale podnosi koszt. Karta pozwala oddać klimat, lecz ma ograniczoną powierzchnię. Żeton rozwiązuje problem pamięci, ale wydłuża setup i zwiększa chaos na stole. Instrukcja może wyjaśnić wszystko, jednak jeśli proces ten trwa zbyt długo, gracze zdążą mentalnie opuścić uniwersum i wrócić do zwykłej irytacji.

Kolejną granicą jest konkurencja. Nie chodzi tu wyłącznie o rywalizację między wydawcami, lecz o konkurencję znaczeń w ramach tej samej marki. Jeśli na rynku istnieją już gry osadzone w danym świecie, nowy projekt musi zdefiniować własną axis of difference – oś różnicy. Ta oś nie może być pozorna. Twierdzenie, że gra posiada „inne grafiki", to nie strategia, lecz kosmetyka z ambicją. Oś różnicy powinna odpowiadać na pytanie, który aspekt IP nie został jeszcze w pełni przełożony na medium tabletop lub jaki nowy sposób uczestnictwa w świecie oferujemy. Może to być skala konfliktu, poziom narracyjności, tryb kooperacyjny, asymetria frakcji, kampania, tryb solo, system rozwoju, zarządzanie bazą, taktyczna granularność bądź dostępność dla osób spoza hobby.

Produkt musi mieć powód istnienia inny niż chęć zdobycia części rynku. Tutaj ujawnia się dylemat „different enough but not too different". Gra musi być na tyle odmienna, by wzbudzić zainteresowanie, ale nie tak bardzo, by odrzucić odbiorcę. Ta zasada brzmi jak poszukiwanie złotego środka, lecz w praktyce wymaga doskonałego wyczucia kultury graczy. Zbyt mała innowacja prowadzi do wtórności; zbyt duża może stworzyć produkt niezrozumiały, zwłaszcza gdy fani IP nie są doświadczonymi hobbystami. Rynek nie zawsze natychmiast karze za brak oryginalności, ale w dłuższej perspektywie pamięta produkty pozbawione tożsamości. Jeszcze surowiej traktuje te, które zmuszają gracza do nauki dziwności bez oferowania w zamian nagrody emocjonalnej. Inność musi pracować na korzyść projektu. Ekscentryczność sama w sobie jest tylko głośnym kapeluszem na pustej głowie.

Fizyczność komponentów jako interfejs reguł i doświadczenia

Szóstą granicą jest cykl życia produktu. Gra licencjonowana rzadko powinna być projektowana jako pojedyncze pudełko, zwłaszcza gdy IP ma potencjał na frakcje, dodatki, scenariusze, organised play czy kampanie. Już podstawowy projekt musi przewidywać możliwość rozszerzeń, nie naruszając

przy tym kompletności gry bazowej. To delikatna równowaga: jeśli podstawka będzie zbyt zamknięta, dodatki wyda się sztuczne; jeśli zaś zostanie zbyt wyraźnie pocięta pod przyszłe rozszerzenia, gracze poczują, że kupili wstęp do produktu, a nie produkt sam w sobie. Licencja budzi chęć kolekcjonowania, lecz nadużycie tego odruchu szybko zamienia entuzjazm w cynizm. A cyniczny fan jest groźniejszy niż obojętny konsument, bo zna świat, zna obietnicę i zna język zdrady. Planowanie dodatków wymaga ponadto wiedzy o kanonie i przyszłości IP. Jeśli marka jest aktywnie rozwijana, projektant musi zadać sobie pytanie, czy nadchodzące filmy, seriale, gry lub publikacje zmienią dostępność postaci, lokacji i wątków.

Część materiałów może być objęta embargiem, zablokowana przez licencjodawcę lub stać się nieaktualna jeszcze przed premierą. Właśnie dlatego analiza trajektorii marki jest kluczowa. Gra licencjonowana nie powstaje wobec statycznego pomnika, lecz żywego organizmu, który w międzyczasie może zmienić skórę, właściciela, strategię marketingową, a nawet własną mitologię.

Siódma granica to fizyczność medium. Planszówka jest rzeczą. Ma pudełko, wagę, karty, plansze, żetony, kości i instrukcję; ma tacki, inserty, woreczki oraz określony czas rozłożenia, złożenia i stopień bałaganu na stole. Ta banalna rzeczowość bywa niedoceniana przez osoby myślące o adaptacji głównie w kategoriach narracyjnych. Tymczasem fizyczność nie jest neutralnym nośnikiem – ona współtworzy doświadczenie. Ciężka figurka daje inne odczucie niż karta, a dedykowana kość może skrócić obliczenia i zbudować tożsamość systemu. Miernik zasięgu sprawia, że ruch staje się intuicyjny, natomiast ikony mogą przyspieszyć czytanie, o ile nie są źle zaprojektowane – wtedy zamienią instrukcję w kurs szyfrologii. Komponent nie jest tylko reprezentacją mechaniki; jest interfejsem człowieka z regułą.

W tym kontekście znacząca jest anegdota o żetonach szczęścia w Fallout: Wasteland Warfare. Sheahan wprowadził żetony rzucane jak moneta, lecz proces sztancowania sprawił, że ich krawędzie nie były symetryczne, co obciążało wynik i powodowało częstsze wypadanie strony porażki. Problem ujawnił się boleśnie podczas transmisji rozgrywki na żywo. Ta historia jest małym arcydziełem projektowej pokory. Pokazuje, że mechanika nie kończy się w dokumencie – przechodzi przez materiał, technologię produkcji, tolerancję wykonania i zachowanie komponentu w dłoni gracza. Jeżeli żeton nie jest fizycznie uczciwy, system losowości przestaje być teorią, a staje się kompromitacją z tektury. Podobnie pouczająca jest kwestia "złych" kości. Gracze bitewni, widząc nietypowe kości dwunasto- i dwudziestościenne, potrafili zareagować odruchem niechęci, kojarząc je z RPG, a nie ze swoim preferowanym stylem gry.

Dowodzi to, że komponenty niosą nie tylko funkcję, lecz także kulturowe skojarzenia. Kość K20 nie jest dla każdego tym samym przedmiotem: dla jednych oznacza elastyczność i bogactwo rozkładu prawdopodobieństwa, dla innych sygnał "to nie moja gra". Projektant nie tworzy dla abstrakcyjnej

racjonalności, lecz dla ludzi z ich nawykami, uprzedzeniami, gustami i pamięcią innych produktów. Czasem najlepsze narzędzie matematyczne okazuje się złym narzędziem rynkowym. Zasada "odpowiedniego narzędzia do odpowiedniego zadania" obejmuje więc także zadanie komunikacyjne.

Ósmą granicą jest dostępność. Przykładem jest dostosowanie Fallout: Wasteland Warfare do osób z daltonizmem poprzez wprowadzenie subtelnych oznaczeń w rogach ikon i miarek, by gracze nie musieli polegać wyłącznie na kolorze. To nie jest detal grzecznościowy, lecz przykład dojrzałości projektowej. Dostępność nie powinna być dobrą intencją dopisaną po zakończeniu pracy, lecz integralnym elementem projektowania systemu informacji.

Gra komunikująca stan świata wyłącznie kolorem zakłada model gracza, który nie jest powszechny. W przypadku projektów licencjonowanych dostępność zyskuje dodatkowy wymiar: marka przyciąga publiczność szerszą niż tylko hobbystów, przez co próg wejścia, czytelność i ergonomia stają się jeszcze ważniejsze.

Tłumaczenie funkcji zamiast kopiowania liczb

Nie każdy fan IP zna konwencje planszówkowe, nie każdy ma cierpliwość do reguł zapisanych drobnym maczkiem i nie każdy widzi kolory tak samo. Niektórzy po prostu nie lubią wyjątków. Gra powinna stawiać przed graczem trudne decyzje, a nie trudne bariery dostępu.

Dziewiątą granicą jest czas: rozgrywki, nauki, setupu, tury, kampanii, akceptacji i produkcji. W projektowaniu planszówek czas jest walutą ukrytą. Można stworzyć wspaniałą mechanikę, która zginie przez zbyt długie tury, lub świetny system kampanii, który odstraszy nadmiarem czynności między partiami. Można zaprojektować grę wierną IP, ale tak powolną, że atmosfera zamienia się w kolejkę do urzędu po zaświadczenie o imersji.

„Ease of play” nie oznacza infantylizacji; to usunięcie tarcia, które nie służy ani decyzjom, ani klimatowi. Jeśli gracz ma cierpieć, niech cierpi z powodu wyboru moralnego, taktycznego ryzyka lub straty zasobów, a nie dlatego, że po raz czwarty sprawdza, czy modyfikator z osłony kumuluje się z modyfikatorem pogody i czy promieniowanie działa jak w Fallout 3, czy w Fallout 4. Ta uwaga prowadzi do anegdoty o sporze dotyczącym właśnie promieniowania. Według notatek Sheahana on i jego kolega kłócili się o mechanikę obrażeń, by ostatecznie odkryć, że obaj mają rację – po prostu odwoływali się do różnych odsłon gry wideo, w których system działał inaczej. Historia ta pokazuje, że nawet w obrębie jednej marki kanon mechaniczny może być niejednorodny.

Projektant musi więc wybierać. Nie może udawać, że istnieje jedna oczywista prawda źródłowa, gdy materiał ten jest sprzeczny. Musi ustalić wersję domyślną lub zasadę rozstrzygania konfliktów: czy ważniejsze są liczby, czy odczucie? Czy trzymamy się najnowszej odsłony, najbardziej rozpoznawalnej, najlepiej grywalnej, czy tej, która lepiej pasuje do stołu? W metodologii Sheahana odpowiedź jest jasna: liczby są narzędziem oddania atmosfery, a nie celem samym w sobie. To rozstrzygnięcie ma kluczowe znaczenie dla granic projektowych, gdyż wiele IP – zwłaszcza gier wideo – operuje skalami niemożliwymi do bezpośredniego przeniesienia na stół.

Notatka przywołuje przykład pancerzy w Falloutcie, gdzie wartości różniły się ekstremalnie: od kilkudziesięciu do tysięcy punktów. W medium cyfrowym taka skala jest możliwa dzięki procesorowi; w planszówce byłaby zabójcza. Należy ją przekodować na system stopni (grades) – zrozumiałe poziomy różnicy, które gracz ogarnia intuicyjnie. Nie jest to zdrada źródła, lecz zachowanie jego sensu w innym medium.

Power Armour nie musi mieć wartości sto razy większej, by gracz poczuł potęgę; musi wywołać właściwy efekt decyzyjny i emocjonalny przy stole. W tym miejscu granice projektowe stają się sztuką tłumaczenia. Projektant nie pyta: „jak skopiować każdą liczbę?", lecz: „jaką różnicę ta liczba miała wywołać w doświadczeniu gracza i jak osiągnąć podobną różnicę analogowo?". To dojrzałe podejście, bo oddziela reprezentację od funkcji. Świat źródłowy mówi językiem wielkich statystyk, szybkich animacji i ukrytych algorytmów; stół odpowiada językiem ograniczonej pamięci roboczej, widzialnych komponentów i fizycznego rozliczenia. Granica nie polega więc na zakazach, lecz na konieczności użycia innego języka.

Design boundaries są przeciwieństwem chaosu, a nie innowacji. Dobra granica nie mówi: „nie twórz", lecz: „twórz tak, aby system przeżył kontakt z graczem, fabryką, licencjodawcą i ceną detaliczną". Brzmi to mniej poetycko niż opowieści o kreatywności, ale jest bliższe prawdzie branżowej. Wielkie projekty nie upadają przez brak pomysłów, lecz często przez ich nadmiar i nieumiejętność, by odróżnić rdzenia od ozdoby, funkcji od ornamentu, klimatu od katalogu, ambicji od zdolności produkcyjnej.

Dlatego projektant licencji powinien myśleć jednocześnie jak prawnik, ekonomista, dramaturg i inżynier. Jak prawnik – by znać granice cudzych praw; jak ekonomista – bo każde pudełko to rachunek kosztów; jak dramaturg – by generować napięcie i sprawczość; jak inżynier – by system działał w rękach ludzi, a nie tylko w głowie autora. I jak antropolog kultury, bo komponenty i mechaniki niosą konkretne znaczenia dla wspólnot graczy. Jeśli brzmi to jak zbyt wiele kompetencji naraz, to dobrze.

Projektowanie jako interdyscyplinarny przekład świata na model działania

Projektowanie gier licencjonowanych nie jest hobby z logotypem. Jest interdyscyplinarną praktyką przekładu.

warto powrócić do maksymy "we never design in a vacuum". Nigdy nie projektujemy w próżni, bo żadna gra nie istnieje wyłącznie w wyobraźni autora. Istnieje w świecie praw, kosztów, oczekiwań, technologii, przyzwyczajeń i ograniczeń. Ale właśnie dlatego projektowanie jest ciekawe.

Próżnia nie stawia oporu, a bez oporu nie ma formy. Licencja, gatunek, odbiorca, budżet i medium stawiają opór, który zmusza do precyzji. Kto chce adaptować cudzy świat na stół, musi najpierw nauczyć się słuchać tego oporu. Nie po to, by zrezygnować z ambicji, lecz po to, by odróżnić ambicję realną od fantazji, która dobrze wygląda tylko w dokumencie koncepcyjnym. Dopiero po takim wyznaczeniu granic można przejść do samego świata IP: jego kanonu, wersji, osi czasu, materiałów źródłowych, sprzeczności, luk i miejsc niedookreślonych. Bo granice mówią, gdzie można projektować, ale dopiero analiza świata mówi, co właściwie trzeba przetłumaczyć. W następnej części kluczowe stanie się pytanie o setting: jak wydobyć z uniwersum jego strukturę, jak zarządzać kanonem, kiedy wypełniać luki, kiedy zostawiać niedopowiedzenia i dlaczego czasem najwierniejszym gestem wobec licencji nie jest dopowiedzenie wszystkiego, lecz pozostawienie graczowi przestrzeni, w której może wreszcie zrobić to, czego film, książka albo gra wideo nie mogły mu dać - opowiedzieć własną historię w cudzym świecie. Świat licencji: kanon, luki i sztuka zostawiania miejsca dla gracza. Po wyznaczeniu granic projektowych przychodzi moment bardziej subtelny, a zarazem bardziej niebezpieczny: wejście do świata IP. Granice mówią, gdzie wolno projektować. Świat mówi, co trzeba zrozumieć, zanim w ogóle wolno dotknąć mechaniki. Projektant gry licencjonowanej nie pracuje na pustej planszy.

Pracuje na terenie już zamieszkanym: przez bohaterów, wydarzenia, fanowską pamięć, konflikty kanonu, ikonografię, gesty, język, rytuały, miejsca święte i miejsca przeklęte. Wejście do takiego świata przypomina pracę archeologa w mieście, które nadal żyje. Nie można po prostu rozkopać rynku, bo komuś przyszedł do głowy efektowny scenariusz. Trzeba wiedzieć, gdzie są fundamenty. Materiał źródłowy określa ten etap jako Setting, czyli analizę uniwersum, wybór wersji świata, rozpoznanie osi czasu, tożsamości postaci oraz przeprowadzenie Gap Analysis, analizy luk. To etap, na którym projektant przestaje być tylko autorem mechanik, a staje się badaczem kultury danego świata. Musi przeszukać materiały źródłowe, zrozumieć archiwa, rozpoznać assety, ustalić kanon i odkryć, które elementy marki są nienaruszalne, które są elastyczne, a które istnieją tylko jako

sugestia domagająca się ostrożnego rozwinięcia. Najpierw trzeba ustalić, z którą wersją świata mamy do czynienia. To brzmi prosto tylko wtedy, gdy patrzymy na IP z oddali.

Z bliska niemal każda większa marka okazuje się zbiorem warstw, rewizji, adaptacji, retconów, sprzecznych statystyk, zmienionych wyglądów postaci, alternatywnych osi czasu i interpretacji fanowskich. Książka może mówić jedno, film drugie, serial trzecie, gra wideo czwarte, a najnowszy dodatek piąte, po czym licencjodawca może jeszcze dodać: "tej wersji proszę nie używać, bo za rok wychodzi nowa produkcja". Projektant, który zakłada jednorodność kanonu, wchodzi na minę z uśmiechem człowieka, który jeszcze nie słyszy tykania. Wybór wersji domyślnej jest więc decyzją strategiczną. Można oprzeć się na najbardziej rozpoznawalnym wcieleniu marki, na najnowszym kanonie, na wersji najbogatszej wizualnie, na tej, do której licencjodawca ma najlepsze assety, albo na tej, która najlepiej nadaje się do mechanizacji.

Każda decyzja ma konsekwencje. Wersja filmowa może być najbardziej znana, ale uboga w dane taktyczne. Wersja książkowa może być głębsza, ale mniej rozpoznawalna wizualnie. Gra wideo może dostarczać statystyk, ale zbyt szczegółowych albo sprzecznych między odsłonami. Komiks może oferować znakomite postacie poboczne, lecz wymagać ostrożności wobec ciągłości fabularnej. Projektant musi więc zadać pytanie nie tylko o wierność, lecz o użyteczność kanonu dla medium tabletop. W tym miejscu pojawia się jedna z najważniejszych zasad: materiał źródłowy dyktuje, co powinno znaleźć się w grze, ale nie dyktuje automatycznie, jak ma działać mechanicznie. To rozróżnienie chroni przed literalizmem. Jeśli w świecie istnieje broń legendarna, nie znaczy to, że jej statystyka ma zostać przepisana jeden do jednego. Jeśli postać jest w narracji geniuszem, nie znaczy to, że musi wygrywać każdy test intelektu bez ryzyka. Jeśli frakcja jest potężna w kanonie, nie znaczy to, że ma rozbijać balans rozgrywki. Gra nie jest encyklopedią świata. Jest modelem działania w świecie. Model musi być wierny funkcjonalnie, nie księgowo. Dlatego tak ważna jest analiza tożsamości postaci. Bohater w licencji jest zwykle węzłem pamięci: ma wygląd, głos, historię, styl działania, relacje, słabości, ulubione narzędzia, moralną pozycję i typowy sposób reagowania.

Gra musi przełożyć ten węzeł na zestaw decyzji. Tożsamość postaci nie może być wyłącznie cytatem na karcie albo ilustracją w ładnej ramce. Musi objawić się w tym, jak postać zachowuje się na planszy, co opłaca się nią robić, jak ryzykuje, w czym zawodzi, kogo wspiera, czego unika i dlaczego gracz podejmuje dzięki niej inne decyzje niż inną postacią.

Mechanika jako metafora oczekiwanych działań

Tu łatwo o dwa przeciwstawne błędy. Pierwszy to spłaszczenie, gdzie bohaterowie różnią się jedynie jedną statystyką, a ich unikalność jest tylko pozorna i ograniczona do nazwy własnej. Drugi to fetyszyzacja szczegółu: każda postać otrzymuje tyle wyjątków, że rozgrywka zaczyna przypominać egzamin z instrukcji. Właściwe rozwiązanie leży pomiędzy tymi skrajnościami.

Postać powinna posiadać mechaniczny wyróżnik, który uruchamia jej rozpoznawalną logikę, lecz nie wymaga od gracza osobnej habilitacji z obsługi karty. Jeden precyzyjnie dobrany efekt potrafi przekazać więcej niż sześć drobnych bonusów. Mechanika powinna działać jak trafna metafora: być krótka, nośna i jednoznaczna. W przypadku Fallouta szczególnie istotne jest to, że świat nie opiera się wyłącznie na bohaterach, lecz na systemie działań i konsekwencji. To uniwersum szabrowania, ryzyka, promieniowania, mutacji, frakcji, groteski, przemocy i rozwoju w ruinach. Przełożenie go na stół wymaga zatem czegoś więcej niż tylko figurek postaci i przeciwników. Właśnie dlatego w notatce tak mocno powraca kategoria działań poza walką: hakowania terminali, otwierania zamków, zadań pobocznych, eksploracji czy zarządzania osadą.

Bez tych elementów Fallout na stole stałby się jedynie strzelaniną w kostiumie postapokalipsy. Z nimi staje się modelem świata, w którym przetrwanie nie zależy wyłącznie od trafienia przeciwnika, lecz od umiejętnego wykorzystania zasobów i okazji. Ten przykład prowadzi do pojęcia Expected Action, czyli oczekiwanej akcji. Każde IP posiada swój repertuar działań, których odbiorca podświadomie oczekuje. W świecie detektywistycznym jest to dedukcja, fałszywe tropy i rekonstruowanie motywów. W szpiegowskim: infiltracja, kamuflaż, blef i podwójne lojalności. W wyścigowym: prędkość, ryzyko, skróty, pościgi i spektakularne manewry. Natomiast w świecie postapokaliptycznym: brak zasobów, niepewność, przemoc, eksploracja oraz moralnie wątpliwe decyzje.

Wypełnianie luk między kanonem a funkcjonalnością gry

Projektant powinien zadać sobie pytanie: jakie działania ten świat obiecuje? Jeżeli gra ich nie umożliwia, zdradza markę nie dlatego, że brakuje jej cytatu albo ilustracji, lecz dlatego, że odmawia graczowi właściwego sposobu bycia w tym świecie. Równie istotna jest oś czasu. Światy licencjonowane nie są jednolitym magazynem treści, z którego można czerpać wszystko naraz.

Należy precyzyjnie ustalić moment historii, w którym rozgrywa się akcja. Oś czasu determinuje dostępność postaci, technologii, frakcji, konfliktów i lokacji. Wybór okresu największego napięcia może przynieść najwięcej możliwości mechanicznych, podczas gdy osadzenie gry po katastrofie uzasadnia eksplorację i zarządzanie zasobami. Przeniesienie akcji przed znane wydarzenia otwiera przestrzeń na nowe historie, lecz wymaga ostrożności, by nie naruszyć przyszłego kanonu. Z kolei czas po wydarzeniach kanonicznych daje większą wolność, ale często odbiera obecność ikonicznych postaci. Nie ma wyboru neutralnego.

Projektant musi również rozróżnić elementy świata święte od roboczych. Święte to te, których naruszenie fan odczyta jako zdradę: podstawowe relacje, kluczowe cechy bohaterów, zasady działania świata, ikoniczne konflikty oraz ton opowieści. Robocze to elementy mniej określone, które można przetworzyć na potrzeby medium: liczby, detale ekwipunku, statystyki, skale, nazwy wariantów czy sytuacje poboczne. Niebezpieczeństwo polega na tym, że projektant czasem traktuje liczby jak świętość, a ton jak rzecz roboczą. W adaptacji często jest odwrotnie: liczby można zmienić, o ile zachowują efekt doświadczenia, natomiast tonu zmienić nie wolno, bo to on spaja pamięć marki.

Przykład promieniowania w różnych odsłonach Fallouta pokazuje, że nawet dane mechaniczne mogą być sprzeczne. Sheahanowska anegdota o sporze, w którym obie strony miały rację, bo odwoływały się do różnych części serii, jest właściwie miniaturą całego problemu kanonu. W takiej sytuacji projektant nie może udawać, że „źródło mówi samo” – źródło często mówi wieloma głosami. Potrzebna jest zatem zasada interpretacji: czy wybieramy wersję najnowszą, najbardziej rozpoznawalną, najlepiej grywalną, czy może tę najbardziej zgodną z oczekiwanym klimatem?

A może tworzymy syntezę, którą licencjodawca uzna za dopuszczalną? Każda odpowiedź powinna być świadoma, udokumentowana i uzasadniona funkcją gry. W tym miejscu zaczyna się Gap Analysis, czyli analiza luk. To jedno z najbardziej twórczych, a zarazem ryzykownych narzędzi projektowania licencjonowanego. Materiał źródłowy rzadko zawiera wszystko, czego wymaga gra: film nie musi definiować pełnego ekwipunku postaci drugoplanowej, a serial nie musi dostarczać zbalansowanych frakcji.

Gra wideo może oferować przeciwników działających sprawnie w czasie rzeczywistym, którzy byliby bezużyteczni w turowym tabletopie. Powieść może sugerować istnienie pewnych instytucji, nie opisując ich jednak na tyle szczegółowo, by przełożyć je na mechanikę. Projektant musi więc czasem wypełnić luki: stworzyć nową jednostkę, wariant broni, typ zdarzenia, misję, zdolność czy regułę, która nie jest dosłownym cytatem z kanonu, ale wynika z jego logiki.

Wypełnianie luk wymaga dyscypliny; nie jest to zaproszenie do fan fiction bez hamulców. Każdy nowy element powinien odpowiadać na pytanie: jaką funkcję pełni w grze i dlaczego jest zgodny z logiką świata? Jeśli nowa broń istnieje tylko dlatego, że autor chciał dodać „coś fajnego", ryzyko rośnie. Jeśli jednak system potrzebuje średniego zasięgu między bronią lekką a ciężką, a świat dopuszcza taką technologię, decyzja jest łatwiejsza do obrony. Jeżeli nowa jednostka uzupełnia taktyczną lukę frakcji, nie niszcząc jej tożsamości, może wzmacniać zarówno balans, jak i wierność IP. Jeśli natomiast wyrównuje wszystkie słabości frakcji, projektant popełnia błąd: zamienia świat z charakterem w symetryczną galaretkę.

Luki trzeba jednak nie tylko wypełniać – czasem trzeba je zostawiać. To myśl niezwykle ważna. W grach linearnych luka może być problemem narracyjnym, ale w grach interaktywnych bywa przestrzenią sprawczości. Jeśli wszystko zostanie dopowiedziane, zbalansowane i zamknięte, gracz nie będzie miał miejsca na własną historię. Świat staje się muzeum kanonu: można oglądać, ale nie wolno przestawić krzesła.

Projektowanie luk i różnorodności zamiast rekonstrukcji

Gra planszowa potrzebuje jednak miejsc niedookreślonych, w których decyzje gracza nabierają znaczenia. Pozostawianie luk nie jest przejawem lenistwa, lecz projektowaniem przestrzeni oddechu. Dotyczy to również frakcji i strategii: jeśli każda z nich posiada odpowiedź na każdy problem, żadna nie ma własnej osobowości. Słabości stanowią tu kluczowy element tożsamości. Frakcja szybka, lecz krucha, wymusza inny styl gry niż ta wolna i odporna. Postać genialna technicznie, ale słaba w walce, otwiera inne ścieżki niż wojownik pozbawiony kompetencji niebojowych. Gdy projektant usuwa wszelkie niedogodności w imię „sprawiedliwości", często zabija charakter gry. Balans nie polega na tym, że wszyscy mogą robić to samo równie dobrze; polega na tym, by różne drogi miały swój sens, koszt i kontrę. Zasada „odpowiedniego narzędzia do odpowiedniego zadania" jest tu fundamentem różnorodności, a nie tylko praktycznym sloganem. Jeśli bowiem istnieje jedno rozwiązanie optymalne w każdej sytuacji, gra kończy się tam, gdzie zaczyna się matematyczna optymalizacja.

Zostawianie luk ma także wymiar narracyjny. Fan nie chce jedynie powtórzyć znanej historii; pragnie wejść do świata i sprawdzić, co stałoby się, gdyby decyzje potoczyły się inaczej. Gra pozbawiona sprawczości staje się zwykłą rekonstrukcją. Dlatego adaptacja medium pasywnego na tabletop musi zerwać z pojedynczą linią fabularną. Film posiada jedną sekwencję; gra musi generować wiele możliwych przebiegów.

Nie chodzi tu o dowolność absolutną, która odebrałaby światu tożsamość, lecz o wolność w określonych granicach: gracz może tworzyć własną historię, ale musi ona brzmieć tak, jakby mogła wydarzyć się w danym uniwersum. Zasada ta jest szczególnie trudna przy markach opartych na silnych bohaterach i ikonicznych scenach, gdzie pokusa odtwarzania znanych momentów jest ogromna. Wydawca dąży do rozpoznawalności, fan szuka emocji, a licencjodawca ochrony kanonu. Jednak gra prowadząca graczy po sztywnych torach fabuły ryzykuje utratę swojej podstawowej cechy: decyzji. Jeśli wynik jest z góry znany, gracz nie działa, lecz odprawia rytuał. Choć rytuały mają swoją wartość, zwłaszcza dla oddanych fanów, planszówka żyje wtedy, gdy spotykają się one z ryzykiem. Rozpoznaję świat, lecz nie wiem, co stanie się tym razem – to właśnie „tym razem" stanowi serce regrywalności.

Analiza luk wymaga ścisłej współpracy z licencjodawcą. Projektant może dostrzegać mechaniczne zapotrzebowanie na nowy element, jednak właściciel IP musi zaakceptować jego zgodność ze światem. Im lepiej projektant zna materiały źródłowe, tym łatwiej buduje zaufanie. Głęboka analiza IP pozwala nie tylko tworzyć trafniejsze dodatki i korzystać z „deep cuts" – mniej oczywistych elementów kanonu – lecz także minimalizować ryzyko odrzucenia projektów na etapie approvals. To praktyczny argument za erudycją: znajomość świata nie jest fanowskim luksusem, lecz instrumentem redukcji kosztów, czasu i konfliktów.

„Deep cuts" mają szczególne znaczenie w grach licencjonowanych, gdyż pozwalają komunikować się z różnymi warstwami odbiorców. Powierzchowne elementy rozpoznają wszyscy; głębokie odniesienia nagradzają zaangażowanych fanów. Wymaga to jednak umiaru – gra nie może stać się testem wiedzy o uniwersum. Dobre odniesienie działa dwutorowo: fan czerpie satysfakcję z jego rozpoznania, podczas gdy gracz nieznający szczegółu nadal rozumie funkcję komponentu. Złe odniesienie jest hermetycznym mrugnięciem okiem, które zajmuje miejsce lepszemu mechanizmowi. Projektant powinien zatem zadać sobie pytanie: czy dany detal buduje decyzję, klimat lub strukturę świata, czy jedynie sygnalizuje wyższość wiedzy autora? Jeśli to drugie, lepiej pozostawić go w sferze przypisu mentalnego, którego gra nie potrzebuje.

Ton świata jako procedura i lojalna zdrada źródła

Kanon wiąże się również z assetami. Dostęp do grafik, modeli, map i przewodników stylu jest niezbędny, ale może narzucać pewne ograniczenia. Nie zawsze dostępne są wszystkie postacie, nie zawsze materiały posiadają odpowiednią jakość, a licencjodawca nie zawsze pozwala na wykorzystanie konkretnej wersji stroju, symbolu czy lokacji. Czasem to, co z perspektywy mechaniki byłoby idealne, zostaje odrzucone z powodów graficznych lub prawnych. Zdarza się też,

że dostępny asset sugeruje rozwiązanie produkcyjnie łatwiejsze, lecz projektowo słabsze. I znów: profesjonalizm polega na tym, by nie mylić wygody assetu z prawdą świata. Ilustracja może inspirować mechanikę, ale nie powinna jej zastępować.

Świat IP należy zatem czytać wielowarstwowo. Pierwsza warstwa to rozpoznawalne ikony: bohaterowie, miejsca, symbole i przedmioty. Druga obejmuje reguły działania świata: sposób rozwiązywania konfliktów, definicję rzadkości, zagrożeń, źródeł władzy oraz przyczyn strachu. Trzecia to ton: określenie, czy świat jest heroiczny, ironiczny, ponury, groteskowy, paranoiczny, melancholijny czy satyryczny. Czwarta warstwa to luki – przestrzenie, w których gra może wprowadzić własną sprawczość. Piąta to ograniczenia narzucone przez licencjodawcę i rynek.

Projektant widzący jedynie pierwszą warstwę produkuje dekorację; ten, który dostrzega wszystkie, ma szansę stworzyć system. Ton jest często najbardziej niedocenianym elementem adaptacji. Łatwo przepisać nazwy, trudniej oddać atmosferę, a najtrudniej przełożyć tę atmosferę na konkretne reguły. Jeśli świat jest ponury, czy losowość nie powinna być bardziej bezlitosna? Jeśli heroiczny – czy system nie powinien oferować momentów spektakularnego odwrócenia sytuacji? W świecie groteskowym karty zdarzeń mogą wprowadzać absurdalne konsekwencje, a w oparciu o paranoję ukryta informacja staje się stałym elementem rozgrywki. Jeśli zaś świat opowiada o zasobach, niedobór musi generować realne napięcie. Ton nie jest kolorem tła; ton jest sposobem, w jaki reguły traktują gracza.

W Falloutcie ton wynika z napięcia między katastrofą a absurdem, brutalnością a czarnym humorem, przetrwaniem a resztkami konsumpcyjnej nostalgii. Gra oddająca jedynie brutalność byłaby niepełna; skupiona tylko na humorze – fałszywa. Z kolei gra ograniczona do taktyki walki zgubiłaby doświadczenie życia w ruinach. Dlatego metasystem osady, zadania poboczne i mechaniki niebojowe są tak istotne. Wprowadzają one rytm świata: gracz nie tylko strzela, ale wraca, naprawia, rozwija, traci, zbiera i próbuje nadać sens kolejnemu dniu po końcu świata.

To nie jest dodatek do klimatu. To klimat w formie procedury. Analiza świata wymaga także rozpoznania momentów, w których mechanika powinna iść przeciwko konwencjom gatunku. W klasycznej grze figurkowej oczekiwalibyśmy dominacji walki, precyzyjnego balansu i standardowych rozstrzygnięć. Jeśli jednak IP wymaga działań pobocznych, asymetrii, specyficznej losowości czy kampanijnych konsekwencji, projektant musi mieć odwagę odejść od wygodnych schematów. Nie robi się tego jednak dla samej innowacyjności. Materiał źródłowy ostrzega przed generycznym podejściem „jack of all trades, master of none”, wskazując jednocześnie, że dedykowane narzędzia lepiej oddają fantasy licencji. Innowacja powinna wynikać z problemu adaptacyjnego. Jeśli świat wymaga nowego narzędzia – trzeba je stworzyć. Jeśli nie, nie należy

stroić systemu w pióra oryginalności tylko po to, by sprawiał wrażenie odważniejszego niż jest w rzeczywistości.

Dochodzimy więc do centralnego paradoksu: dobra gra licencjonowana musi być wierna i niewierna jednocześnie. Wierna tonowi, logice świata, oczekiwanym akcjom, tożsamości postaci i granicom kanonu. Niewierna literalnym liczbom, liniowej fabule, nadmiarowi szczegółów i tym elementom źródła, które w nowym medium działałyby źle. To jest zdrada twórcza, ale zdrada lojalna. Jak dobry tłumacz, projektant czasem musi odejść od słowa, by ocalić sens. Dosłowność bywa bowiem najbardziej elegancką formą fałszu.

Zostaje pytanie o gracza. Po co właściwie zostawiamy luki? Po co upraszczamy statystyki? Po co wybieramy konkretną wersję kanonu?

Konwersja analogowa jako kompresja sensu, a nie amputacja

Po co projektujemy oczekiwane akcje? Odpowiedź brzmi: aby gracz nie był turystą w cudzym muzeum, lecz uczestnikiem świata. Fan IP przychodzi z bagażem wspomnień; gra powinna dać mu możliwość działania w obrębie tej pamięci. Nie może on jedynie patrzeć na znajome obiekty – musi podejmować decyzje, które brzmią prawdziwie w ramach uniwersum. Ma rozpoznać reguły, lecz przeżyć własną historię, czując, że choć zna świat, nie zna wyniku swoich działań. Właśnie dlatego analiza świata i jego luk stanowi pomost do kolejnego etapu: konwersji na format bezprądkowy.

Gdy wiemy już, jakie działania, postacie i emocje należy przenieść, pojawia się pytanie najbardziej przyziemne i bezlitosne: jak zrobić to bez procesora? Jak zamienić cyfrowe obliczenia, filmowy montaż i bogactwo kanonu na komponenty obsługiwane przy stole? Jak nie zamienić głębi w rachunkowość, a prostoty w ubóstwo, by fizyczne rozstrzyganie było szybkie, intuicyjne i klimatyczne? W tym momencie procesorem staje się człowiek.

Po analizie licencji nadchodzi moment najtrudniejszy, bo obnażający wszelkie złudzenia. Wiemy już, co IP obiecuje graczowi: które postacie są kluczowe, jakie konflikty definiują ton i gdzie zostawić przestrzeń dla sprawczości. Jednak ta wiedza to wciąż tylko mapa; trzeba zbudować most między światem źródłowym a stołem. Tu projektant odkrywa, że medium planszowe jest zarazem ubogie i genialne. Brakuje mu animacji, ukrytych kalkulacji, automatycznego zapisu stanu czy muzyki narastającej w odpowiednim momencie. Nie ma skryptów wykonujących tysiące mikrooperacji w tle. Jest tylko gracz, stół, komponenty, instrukcja i cierpliwość, której nie należy

mylić z nieskończonością. W metodologii Sheahana problem ten określa się precyzyjnie: playing without automation.

W grze wideo komputer obsługuje całą podziemną infrastrukturę świata – liczy obrażenia, dystanse, modyfikatory i konsekwencje decyzji. Gracz doświadcza efektu, a nie księgowości. W grze planszowej większość tej pracy musi odbywać się jawnie i manualnie. Jeśli projektant przepisze system cyfrowy zbyt dosłownie, zamieni gracza w nieszczęśliwego urzędnika algorytmu. Człowiek, który miał przeżyć przygodę, nagle staje się procesorem z kubkiem herbaty i rosnącą niechęcią do autora zasad.

Nie oznacza to jednak, że tabletop jest gorszym medium – jest po prostu innym. Jego słabość obliczeniowa jest jednocześnie jego siłą społeczną i materialną. Rozstrzygnięcie jest tu widzialne: kość spada na stół, karta zostaje odsłonięta, żeton przesuwa się między strefami. Gracz fizycznie doświadcza konsekwencji; nie ogląda decyzji ukrytej w kodzie, lecz uczestniczy w rytuale reguły.

Dobre gry stołowe budują napięcie z prostych gestów: dobrania karty, rzutu czy przesunięcia figurki o jedno pole za daleko. Tabletop nie powinien udawać komputera, lecz robić to, czego maszyna nie potrafi w ten sam sposób: zamieniać decyzji w publiczne, dotykalne zdarzenie. Konwersja na format bezprądkowy nie jest więc mechaniczną redukcją skali, lecz poszukiwaniem analogowego odpowiednika doświadczenia. Jeśli w grze wideo pancerz ma wartość od 20 do 2000, przenoszenie tej skali na stół byłoby aktem sabotażu. Chodzi o to, aby gracz poczuł różnicę między łachmanem a pancerzem wspomaganym bez konieczności liczenia jak księgowy Bractwa Stali po godzinach. Sheahan musiał drastycznie uprościć ekstremalne statystyki Fallouta, przekładając je na zrozumiałe dla człowieka stopnie (grades).

To nie zdrada oryginału, lecz uznanie, że medium stołowe wymaga innej jednostki prawdy. W tym kontekście „uproszczenie” jest słowem niebezpiecznym: w ustach złego projektanta oznacza amputację, w ustach dobrego – kompresję sensu. Złożony system cyfrowy należy sprowadzić do reguł, które można szybko zrozumieć i stosować, a które nadal generują właściwe napięcia. Uprościć nie znaczy spłaszczyć, a usunąć nie znaczy zubożyć. Czasem rezygnacja z pięciu małych modyfikatorów pozwala jednej dużej decyzji wybrzmieć wyraźniej, a zastąpienie wielu wartości stałym bonusem czyni rozgrywkę bardziej strategiczną – gracz myśli o pozycji i ryzyku, a nie o sumowaniu drobnicy.

Głębia nie wynika z liczby wyjątków, lecz z jakości wyborów. Tu pojawia się różnica między complexity a depth. Złożoność to ilość elementów do obsługi; głębia to liczba znaczących konsekwencji wynikających z decyzji. Gra może być złożona i płytka, jeśli wymaga wielu czynności, by doprowadzić do oczywistego wyboru. Może też być prosta i głęboka, jeśli każda decyzja niesie

koszt i ryzyko. Maksyma „łatwe decyzje to żadne decyzje” nie jest pochwałą komplikowania zasad, lecz pochwałą napięcia. Gracz powinien wybierać między sensownymi możliwościami, a nie wykonywać jedyną racjonalną czynność po odpracowaniu tabeli modyfikatorów. Administracja nie jest strategią, choć czasem bardzo chce za nią uchodzić.

Analogowe mikromaszyny jako narzędzia redukcji długu obliczeniowego

Konwersja gier wideo wymaga redukcji długu obliczeniowego. Każdy status, bonus, zmienna czy wyjątek z oryginału powinny przejść brutalny test: czy ta informacja realnie kształtuje decyzję, buduje klimat albo niesie konsekwencje? Jeśli tak – trzeba znaleźć dla niej fizyczny nośnik. Jeśli nie – należy ją uprościć, połączyć z innym elementem lub całkowicie usunąć.

W praktyce oznacza to zastąpienie niewidzialnych algorytmów widzialnymi narzędziami: specjalnymi kośćmi, miarkami, taliami zdarzeń, ikonografią, znacznikami, planszetkami stanu, kartami AI czy suwakami. Dobre narzędzie fizyczne jest jak sprawny urząd publiczny: obywatel nie powinien odczuwać ciężaru administracji, by załatwić prostą sprawę. Jeśli gracz musi pamiętać wszystko sam, projektant przerzucił na niego koszt własnej wygody. Fundacja Dobre Państwo podkreśla znaczenie narzędzi, które „automatyzują” procesy manualnie: dedykowanych kości, unikalnych systemów pomiaru czy wskaźników. To pojęcie brzmi paradoksalnie: automatyzacja bez automatu. W istocie chodzi o zaprojektowanie komponentu, który skraca drogę od decyzji do rozstrzygnięcia. Specjalna kość może od razu zawierać rozkład prawdopodobieństwa dla danego systemu, miarka kodować dystanse i kolory, a ikony zastąpić tekst. Dwustronny żeton może pamiętać stan obiektu, talia generować zdarzenia bez zaglądania do tabeli, a planszetka organizować informacje tak, by oko gracza od razu wyłapywało to, co istotne.

To wszystko są analogowe mikromaszyny. Każda z nich ma jednak swój koszt. Dedykowana kość może lepiej oddać klimat, ale podnosi próg wejścia i ryzykuje odrzucenie przez graczy przywiązanych do konwencji gatunku. Miarka bywa elegancka, lecz musi być trwała, czytelna i możliwa do wyprodukowania. Ikony oszczędzają miejsce tylko wtedy, gdy są intuicyjne; w przeciwnym razie gra zmienia się w poligon semiotyki stosowanej, gdzie każdy symbol wymaga konsultacji z instrukcją. Dwustronne komponenty zwiększają funkcjonalność, ale mogą komplikować setup i sortowanie. Każde rozwiązanie „ułatwiające” może stworzyć nowe tarcie. Projektant musi więc myśleć nie tylko o tym, co komponent robi, lecz także o tym, co każe graczowi zrobić, zanim ten zadziała. Warto tu wrócić do anegdoty o nietypowych kościach w Fallout:

Wasteland Warfare – Sheahan zauważył, że część graczy bitewnych zareagowała niechęcią na kości kojarzone z RPG, zanim jeszcze poznała system.

To ważny przykład kulturowego ciężaru komponentu. Matematycznie dana kość może być świetnym rozwiązaniem, ale kulturowo wysyłać sygnał: „to nie jest gra dla ciebie". Adaptacja licencji wymaga świadomości, że stół to miejsce spotkania nie tylko mechaniki i tematu, lecz także zwyczajów społeczności. Gracze bitewni, eurogracze, fani ameritrashu, RPG-owcy czy niedzielni miłośnicy IP mają odmienne oczekiwania co do tego, jak „powinna" wyglądać gra. Projektant może te oczekiwania przełamać, ale powinien mieć świadomość, że to robi. Innowacja bez diagnozy odbiorcy jest często tylko przypadkowym nadepnięciem na odcisk. Jeszcze bardziej materialną lekcją jest historia żetonów szczęścia. Mechanika rzutu wydawała się prosta i klimatyczna, jednak błędy produkcyjne sprawiły, że niesymetryczne krawędzie zaburzyły wynik losowania. Ta anegdota powinna być czytana jak przypowieść o upokorzeniu abstrakcji przez fizykę.

Projektant może zapisać w dokumencie „50% szans", ale tektura ma swoje zdanie. Sztanca, zaokrąglenie, masa, grubość, faktura stołu i sposób rzutu mogą zmienić elegancką teorię prawdopodobieństwa w komedię porażek. W grach analogowych losowość nie jest tylko rozkładem matematycznym – jest zdarzeniem materialnym.

A materia ma skłonność do przypominania projektantom, że nie czytała ich dokumentacji. Ta materialność dotyczy również ikonografii. Ikony są kluczowym narzędziem konwersji, bo kondensują informacje i ograniczają tekst. W grach licencjonowanych ich rola jest podwójna: muszą być funkcjonalne i zgodne z estetyką świata. Dobra ikona działa szybko – gracz widzi symbol i rozumie efekt. Bardzo dobra ikona po kilku partiach staje się niemal niewidzialna, bo jej znaczenie wnika w ciało rozgrywki. Zła ikona staje się małą zagadką logiczną powtarzaną przy każdej turze; wtedy oszczędność miejsca na karcie zamienia się w koszt poznawczy przy stole. To przykład fałszywej ekonomii: można zaoszczędzić słowa, wydając w zamian cierpliwość graczy. Dostępność informacyjna nie jest więc etycznym dodatkiem po zakończeniu projektu, lecz częścią samej mechaniki.

Przykład oznaczeń dla osób z daltonizmem w Fallout: Wasteland Warfare pokazuje, że kolor nie powinien być jedynym nośnikiem znaczenia. Dobre projektowanie komunikacji zakłada redundancję: kolor wspiera kształt, kształt wspiera ikonę, ikona wspiera pozycję, a pozycja wspiera tekst. Dzięki temu gra nie rozpada się, gdy gracz widzi inaczej, światło jest słabe, pojawia się zmęczenie lub zwykła ludzka skłonność do pomyłek.

Rytm stołu to inna muzyka niż rytm ekranu

Projektowanie dostępności to w gruncie rzeczy projektowanie odporności systemu. A system odporny służy wszystkim, nie tylko grupie, którą pierwotnie miał uwzględnić. To jedna z tych prawd, które rynek odkrywa powoli, choć rozsądek podpowiada je od razu. Konwersja na tabletop wymaga jednak ponownego przemyślenia kwestii czasu. Medium cyfrowe ukrywa czas obliczeń; medium stołowe wystawia go na widok publiczny. Jeśli rozstrzygnięcie ataku wymaga pięciu kroków, każdy z nich staje się częścią doświadczenia. Przy trzydziestu atakach w scenariuszu, pięć kroków zamienia się w sto pięćdziesiąt mikroczynności. Gdy każda z nich jest prosta, lecz nie niesie za sobą decyzji, gra zaczyna cieknąć czasem. Gracze nie zawsze potrafią precyzyjnie wskazać, co ich męczy; mówią raczej, że „dłuży się", jest „fiddly" lub wymaga „za dużo obsługi". W języku projektowym oznacza to przeciążenie medium procedurami, które nie dają w zamian wartości w postaci napięcia, klimatu czy wyboru. Czas staje się kluczowy zwłaszcza przy adaptacji akcji ciągłej. Gry wideo operują w czasie rzeczywistym lub półrealnym: ruch, celowanie, reakcje przeciwników, zmiana pozycji, osłony i zasoby współistnieją płynnie. Planszówka musi to przetłumaczyć na tury, rundy, aktywacje i fazy. Takie tłumaczenie jest zawsze interpretacją. Zbyt długie tury zabijają dynamikę, zbyt uproszczone – taktykę. Nadmiar reakcji sprawia, że gra zatrzymuje się po każdym ruchu, ich brak zaś czyni świat martwym. Projektant musi odnaleźć rytm medium, zamiast kopiować tempo oryginału. Rytm stołu jest inną muzyką niż rytm ekranu.

Modułowość i komponenty jako narzędzia analogowej automatyzacji

Jednym ze sposobów zarządzania tym problemem jest designing in blocks, czyli projektowanie modułowe. Zamiast tworzyć monolityczną instrukcję, projektant buduje system z bloków zasad, które można testować, wymieniać i rozwijać. Takie podejście ułatwia szybką iterację i pozwala na dodawanie nowych modułów w przyszłości. W przypadku gier licencjonowanych modułowość ma dodatkową zaletę: umożliwia obsługę różnych grup odbiorców. Podstawowe zasady pozostają przystępne dla fanów IP, podczas gdy moduły zaawansowane dostarczają głębi graczom oczekującym większego wyzwania.

To nie jest kompromis polegający na rozmyciu projektu, lecz architektura stopniowego zanurzenia. Modułowość musi być jednak kontrolowana; gra nie może stać się szafą z opcjonalnymi zasadami, w której każdy element wygląda interesująco, ale nikt nie wie, jaki jest domyślny sposób rozgrywki. Moduły powinny wzmacniać rdzeń, a nie maskować jego braki. Jeśli podstawowa pętla rozgrywki

jest słaba, dodatki jej nie uratują. Gdy natomiast rdzeń jest mocny, moduły mogą poszerzać doświadczenie o kampanię, rozwój postaci, tryb solo, warunki środowiskowe, specjalne scenariusze, frakcje czy zaawansowany ekwipunek. Dobry moduł odpowiada na potrzebę konkretnego odbiorcy lub aspektu IP. Zły natomiast wynika z lęku projektanta, że bez nadmiaru zasad gra wyda się mniej poważna. A powaga mierzona kilogramami instrukcji to już nie projektowanie, tylko kulturystyka regulaminowa.

W procesie konwersji szczególnie interesujące są kości specjalne. W klasycznym ujęciu kość jest jedynie generatorem losowości; w nowoczesnym projektowaniu może być jednocześnie nośnikiem prawdopodobieństwa, efektów specjalnych, symboli sukcesu, kosztów ubocznych i klimatu. Dedykowana kość pozwala zakodować rozkład wyników niemożliwy do uzyskania prostym rzutem K6 bez dodatkowych tabel. Skraca obliczenia – zamiast dodawać modyfikatory, gracz odczytuje ikonę – i wzmacnia tożsamość gry, stając się charakterystycznym narzędziem systemu. Wymaga ona jednak nauki symboli i akceptacji odbiorcy; sprawdza się wtedy, gdy jej wyjątkowość służy doświadczeniu, a nie samemu efektowi „zobaczcie, mamy własne kości".

Podobnie działa talia kart, będąca jednym z najpotężniejszych narzędzi analogowej automatyzacji. Karty potrafią pamiętać stan systemu, generować zdarzenia, ukrywać informacje, dawkować narrację i tworzyć zróżnicowane wyniki. W adaptacji IP mogą wprowadzać cytaty, lokacje czy wydarzenia, ale ich najważniejszą funkcją jest proceduralizacja niepewności. Zamiast tabeli stu zdarzeń otrzymujemy talię; zamiast skryptu – dobór; zamiast liniowej fabuły – możliwe sekwencje. Dobrze zaprojektowane karty łączą mechanikę z narracją bez ciężkiej aparatury. Jeśli jednak zawiodą, stają się losową gazetką z klimatycznymi podpisami, które przeszkadzają w grze.

Przykładem jest wtasowywanie konsekwencji wcześniejszych działań do talii. Sytuacja, w której decyzja gracza – na przykład zabranie jaja Szpona Śmierci – sprawia, że w przyszłości pojawia się rozwścieczona matka, to znakomity przykład analogowej pamięci świata. Komputer zapisałby flagę w kodzie; planszówka może wtasować kartę. Efekt jest podobny: świat pamięta. Jednak przy stole ta pamięć staje się namacalna. Gracz wie, że gdzieś w talii czai się konsekwencja jego wyboru, choć nie wie, kiedy nadejdzie. Właśnie z tego rodzi się napięcie. To nie jest tylko mechanika. To moralność w formie kartonu.

Wierność poprzez selekcję i ergonomię stołu

Konwersja wymaga przemyślenia, które procesy warto zautomatyzować fizycznie, a które powinny pozostać decyzją gracza. Nie wszystko trzeba przyspieszać; czasem wolniejszy rytuał jest częścią napięcia. Rzut kością może być istotny właśnie dlatego, że zatrzymuje chwilę, a dobór karty buduje

dramaturgię. Przesunięcie znacznika na torze zagrożenia bywa satysfakcjonujące, gdyż gracze widzą zbliżającą się katastrofę. Problem zaczyna się jednak wtedy, gdy rytuał traci sens emocjonalny. Jeżeli czynność nie buduje napięcia, nie ułatwia zapamiętywania, nie komunikuje stanu gry i nie wymusza decyzji, jest kandydatem do usunięcia. Stół jest sceną, ale nie każda czynność zasługuje na rolę.

W grach licencjonowanych dodatkowym wyzwaniem jest kwestia „zużywania IP". Materiał źródłowy sugeruje, że treść marki należy wprowadzać w tempie adekwatnym do narracji i planu produktu. W konwersji oznacza to, że nie powinno się wrzucać wszystkiego do podstawki tylko dlatego, że fan rozpozna daną nazwę. Gra powinna dawkować świat: zbyt mała ilość treści sprawi wrażenie ubóstwa, natomiast nadmiar może przeciążyć system i zablokować rozwój przyszłych dodatków.

Przypomina to gotowanie redukcji – chodzi o koncentrację smaku, a nie o wrzucenie do garnka całej spiżarni. Dobra podstawka powinna oferować mocne doświadczenie rdzenia IP, jednocześnie zostawiając naturalne ścieżki rozszerzeń; nie jako szantaż sprzedażowy, lecz jako organiczny rozwój świata.

Konwersja dotyczy także relacji między walką a działaniami niebojowymi. W wielu markach walka jest łatwa do przedstawienia mechanicznie, przez co często dominuje w projekcie. Tymczasem IP często żyje poza starciami: w hakowaniu, infiltracji, negocjacjach, śledztwie, leczeniu, naprawie, eksploracji czy zarządzaniu ryzykiem. Notatka Sheahanowska wyraźnie podkreśla znaczenie „Beyond Combat", czyli mechanik wykraczających poza eliminację przeciwnika. Konwersja musi zatem odpowiedzieć na pytanie, jak projektować działania niebojowe, aby nie były jedynie testem typu „rzuć i sprawdź sukces/porażkę". Jeśli hakowanie terminala ma być istotne dla świata, powinno oferować zróżnicowane wyniki: otwierać nowe ścieżki, zmieniać przebieg misji, modyfikować ryzyko lub ujawniać informacje. W przeciwnym razie staje się tylko zamkiem w drzwiach, który udaje mechanikę.

Różne typy działań powinny mieć różne struktury konsekwencji. Walka często operuje na osi obrażenia-pozycja-eliminacja. Hakowanie może opierać się na osi informacja-czas-alarm-dostęp, negocjacje na zaufanie-koszt-zdrada-warunek, a eksploracja na odkrycie-ryzyko-zasób-pułapka. Jeśli wszystkie działania sprowadzimy do tego samego testu, gra stanie się monotonna, nawet jeśli nazwy akcji będą różne. To błąd częsty i zdradliwy: różnorodność słownika ukrywa jednorodność procedury. Gracz szybko poczuje, że wykonuje wciąż to samo, zmieniając jedynie kartę. Dobry projekt sprawia, że akcje różnią się nie tylko tekstem, ale rodzajem wymaganego namysłu.

Przeniesienie świata na stół wymaga także akceptacji utraty. Nie wszystko da się zachować. Niektóre elementy źródła są nierozerwalnie związane z medium pierwotnym: głos aktora, montaż, muzyka, tempo reakcji, skala przestrzeni czy ukryty algorytm. Próba przeniesienia wszystkiego prowadzi do potwora Frankensteina, który ma wiele rozpoznawalnych części, ale porusza się niezgrabnie. Projektant musi umieć stwierdzić: tego nie przenosimy, bo w tabletopie działałoby to źle.

Wierność wymaga selekcji. Może to boleć fanowskie serce, lecz nie powinno ono samodzielnie prowadzić produkcji – od tego jest rozum, kosztorys i testy rozgrywki. Testowanie w konwersji jest najważniejszym narzędziem prawdy. Dokument projektowy może brzmieć pięknie, a mechanika wydawać się elegancka w głowie autora, jednak dopiero stół ujawnia, czy gracz rozumie regułę bez tłumaczenia, czy pamięta o efekcie i czy decyzja jest rzeczywiście trudna. Playtest to laboratorium medium. W grach licencjonowanych testuje się nie tylko balans, ale i odczucie marki. Po partii warto pytać nie tylko „czy było sprawiedliwie?", lecz „czy to brzmiało jak ten świat?". Jeśli mechanika jest sprawna, ale klimat mógłby pasować do dowolnej innej marki, projekt nie przeszedł najważniejszego testu.

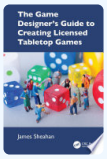
W tym miejscu wraca główna teza eseju: mechanika jest nośnikiem licencji. Konwersja na format bezprądowy to etap, na którym ta teza zostaje sprawdzona najostrzej. Nie wystarczy znać świat, posiadać assety czy licencję; trzeba stworzyć procedury, które zamienią ten świat w działanie możliwe do obsłużenia przez człowieka. Dobra adaptacja nie udaje komputera, filmu ani powieści – przyjmuje ograniczenia stołu i czyni z nich zaletę. Kość nie jest ubogą symulacją algorytmu, lecz narzędziem napięcia. Karta nie jest uboższą wersją skryptu, lecz pamięcią konsekwencji. Żeton nie jest prymitywnym znacznikiem, lecz materialnym śladem decyzji. Instrukcja zaś nie jest tylko opisem zasad, lecz konstytucją małego świata.

Konwersja kończy się sukcesem wtedy, gdy gracz nie czuje, że wykonuje uproszczoną wersję czegoś większego, lecz doświadcza właściwej wersji tego świata dla stołu. To kluczowe rozróżnienie. Dobra planszówka na licencji nie powinna być „gorszym Falloutem bez komputera", „mniejszym filmem bez aktorów" czy „skróconą powieścią z żetonami". Powinna być samodzielnym sposobem wejścia do IP, wykorzystującym to, co medium stołowe robi najlepiej: widzialne decyzje, wspólne napięcie, materialne konsekwencje, powtarzalność z wariacją i sprawczość gracza. Wtedy brak automatyzacji nie jest defektem – jest zaproszeniem do udziału.

> Ostatecznie dobra adaptacja musi być jednocześnie wierna i niewierna: lojalna wobec ducha świata, lecz odważnie zdradzająca jego literalny zapis, by ocalić sens. Prawdziwy sukces nie polega na stworzeniu „mniejszej wersji" filmu czy gry wideo, lecz na

zbudowaniu samodzielnego doświadczenia stołowego. To właśnie w lukach między kanonem a regułami rodzi się przestrzeń dla gracza, by przestać być turystą w cudzym muzeum i zacząć opowiadać własną historię w znanym uniwersum.

Inspiracje

[1] 

"Game Designers Guide to Creating Games" James Sheahan

2026 | CRC Press | ISBN: 9781032947556

James Sheahan to brytyjski projektant gier z ponad 28-letnim doświadczeniem zawodowym w branży. Jego kariera obejmuje szeroki wachlarz formatów, w tym gry wideo, gry planszowe, grywalizację, gry eksperymentalne i escape roomy. Pracował na różnych platformach i w różnych gatunkach, przyczyniając się do tworzenia zarówno oryginalnych, jak i licencjonowanych własności intelektualnych, takich jak Star Wars i Fallout. W 2009 roku Sheahan założył własną firmę konsultingową zajmującą się projektowaniem gier, świadczącą usługi dla czołowych światowych marek, takich jak Google i Coca-Cola. Jego filozofia projektowania kładzie nacisk na tworzenie znaczących wyborów w rozgrywce. Oprócz pracy projektowej, był gościem na konwentach gamingowych i autorem profesjonalnych poradników na temat złożoności adaptacji licencjonowanych własności do gier planszowych.

James Sheahan *is a UK-based game designer with over 28 years of professional experience in the industry. His career spans a wide range of formats, including video games, tabletop games, gamification, experiential games, and escape rooms. He has worked across various platforms and genres, contributing to both original and licensed intellectual properties, such as Star Wars and Fallout. In 2009, Sheahan established his own game design consultancy, providing services to major global brands including Google and Coca-Cola. His design philosophy emphasizes the creation of meaningful choices within gameplay. In addition to his design work, he has served as a guest at gaming conventions and authored professional guides on the complexities of adapting licensed properties into tabletop gaming experiences.*

Literatura uzupełniająca

Książki

Autorzy przywoływani w artykule:

[1] **"The Game Designer's Guide to Creating Licensed Tabletop Games"**

James Sheahan

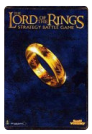
2026 | CRC Press | ISBN: 9781040681350

[2] **"The Game Designer's Guide to Creating Licensed Tabletop Games"**

James Sheahan

2026 | CRC Press | ISBN: 9781032949772

Literatura pokrewna (Google Scholar):



[3] **"Lord of the Rings Strategy Battle Game Rulebook"**

Alessio Cavatore, Games Workshop Staff

2005 | ISBN: 9781841546605

[4] **"Computer Gaming World"**

[5] **"PC World"**

1992

[6] **"Video Source Book"**

2008 | ISBN: 9781414401003

Artykuły naukowe

Autorzy przywoływani:

[1] **"A Gesture-based Tool for Sterile Browsing of Radiology Images"**

Juan Wachs, Helman I. Stern, Yael Edan, M P Gillam, Jonathan A. Handler

2008 | Journal of the American Medical Informatics Association | DOI: 10.1197/jamia.m2410

Google Scholar

[2] **"Hand-gesture-based sterile interface for the operating room using contextual cues for the navigation of radiological images"**

Mithun George Jacob, Juan Wachs, Rebecca A. Packer

2012 | Journal of the American Medical Informatics Association | DOI: 10.1136/amiajnl-2012-001212

Google Scholar

[3] **"Does crowdfunding really foster innovation? Evidence from the board game industry"**

Johannes Wachs, Balázs Vedres

2021 | Technological Forecasting and Social Change | DOI: 10.1016/j.techfore.2021.120747

Google Scholar

[4] **"JAPA Is More Than a Generalist Journal"**

Martin Wachs

2020 | Journal of the American Planning Association | DOI: 10.1080/01944363.2020.1785823

Google Scholar

[5] **"Game Changer: The Topology of Creativity"**

Mathijs de Vaan, Balázs Vedres, David Stark

2015 | American Journal of Sociology | DOI: 10.1086/681213

Google Scholar

[6] **"Inclusion unlocks the creative potential of gender diversity in teams"**

Balázs Vedres, Orsolya Vásárhelyi

2023 | Scientific Reports | DOI: 10.1038/s41598-023-39922-9

Google Scholar

Artykuły pokrewne (Google Scholar):

[7] **"The Game Designer's Guide to Creating Licensed Tabletop Games"**

James Sheahan

2026 | DOI: 10.1201/9781003581611

Google Scholar

[8] **"Introduction"**

James Sheahan

2026 | The Game Designer's Guide to Creating Licensed Tabletop Games | DOI: 10.1201/9781003581611-1

Google Scholar

[9] **"Boundaries"**

James Sheahan

2026 | The Game Designer's Guide to Creating Licensed Tabletop Games | DOI: 10.1201/9781003581611-2

Google Scholar

[10] "Game Mechanics"

James Sheahan

2026 | The Game Designer's Guide to Creating Licensed Tabletop Games | DOI: 10.1201/9781003581611-5

Google Scholar

[11] "Converting to Tabletop"

James Sheahan

2026 | The Game Designer's Guide to Creating Licensed Tabletop Games | DOI: 10.1201/9781003581611-4

Google Scholar

[12] "Setting"

James Sheahan

2026 | The Game Designer's Guide to Creating Licensed Tabletop Games | DOI: 10.1201/9781003581611-3

Google Scholar

[13] "Conclusion"

James Sheahan

2026 | The Game Designer's Guide to Creating Licensed Tabletop Games | DOI: 10.1201/9781003581611-6

Google Scholar

Treść tworzy Fundacja Dobre Państwo.
Redaguje i publikuje APA ONE, autorski system redakcyjny Fundacji oparty na AI.
APA ONE Publishing System
Fundacja Dobre Państwo © 2026
Article ID: 07142a7c-4eca-426e-886c-7db3dfabb950