RODZINA AUTORÓW GIER

Z Inką i Markusem Brand rozmawia Britta Stöckmann

Inka i Markus Brand oraz ich dzieci – Emely (9 lat) i Lukas (11 lat) to bardzo specyficzna rodzina. A co ich wyróżnia? Jest to chyba jedyna rodzina, która wymyśla gry i je wydaje: Inka i Markus swoje (ponad 40 tytułów, w tym m.in. A Castle for All Seasons czy Village), a ich dzieci swoje (w zeszłym roku Mogel Motte).

Cześć Inka, cześć Markus! Jesteście dzisiaj najbardziej produktywną niemiecką parą jeśli chodzi o projektowanie gier. Czy moglibyście powiedzieć nam jak wiele gier dotąd udało się wam stworzyć i opublikować? Jak zaczęła się wasza wspólna praca nad planszówkami?

Inka i Markus Brand: Poznaliśmy się w 1999 roku na weselu wspólnych przyjaciół. Podczas przyjęcia rozmawialiśmy o grach planszowych i szybko dotarło do nas, że dzielimy to samo hobby. Później, tego samego roku, uczestniczyliśmy w warsztatach prototypowych organizowanych przez Kosmos. Mieliśmy szansę testować niewydane dotąd gry innych projektantów. Bardzo nam się to spodobało. W drodze do domu zdecydowaliśmy się zaprojektować coś własnego. I tak minęło siedem lat do czasu naszej pierwszej gry – The Big Dinosaur Game wydanej przez Kosmos. Do roku 2006 zaprojektowaliśmy około 100 różnych gier planszowych i karcianych – żadnej nie opublikowano. A od tego roku wydaliśmy 41 gier u siedmiu różnych wydawców.

Tworzycie bardzo zróżnicowane gry – począwszy od bardzo skomplikowanych, poprzez gry imprezowe, a na małych propozycjach dla dzieci skończywszy.

Nie chcemy poświęcać się tylko jednemu gatunkowi. W takim samym stopniu kochamy projektować gry dla dzieci, jak i te bardziej skomplikowane w rodzaju naszego ostatniego dzieła – Village od eggertspiele. Ale generalnie dużo łatwiejsze jest stworzenie czegoś dla maluchów. A małe gry, które można wszędzie zabrać to tak naprawdę najprostsza robota, bo w niewielkim pudełku zmieści się przecież tylko jeden, dobry pomysł.

Wśród waszych gier znalazły się też takie, które stworzyliście na zlecenie – dla pewnej konkretnej grupy ludzi bądź w pewnej ustalonej tematyce. Jaka jest różnica pomiędzy tworzeniem czegoś gdzie cel jest jasno określony, a projektowaniem wszystkiego od początku?

Oba podejścia są dla nas bardzo interesujące. Nie potrafimy powiedzieć, który model jest lepszy. W grach na zlecenie otrzymujemy jedynie niewielki margines w doborze tematu. Wiemy w jakim kierunku gra musi pójść – od pomysłu do kompletnego produktu. Często otrzymujemy szczegółowe informacje od wydawców dotyczące materiałów, wielkości pudełka czy grupy docelowej. Dla samego procesu rozwoju jest to bardzo pomocne. Projektowanie od zera to praca bardziej kreatywna. Nie mamy założonego konkretnego celu. Na początku nie ma żadnego mechanizmu, żadnego tematu – nic poza szkicem. Później rozpoczynamy projektowanie poprzez zbieranie pomysłów na nową grę. Czasami rozpoczynamy od ciekawej idei, jak w przypadku A Castle for All Seasons. To, że w tej grze użyliśmy takiego, a nie innego mechanizmu było czystą loterią. Innym razem zaczyna się od mechaniki, jak miało to miejsce w The Palace of Eschnpur. Tutaj temat był kwestią drugoplanową. W większości tych gier temat można by było wymienić. Na przykład, oryginalnie The Palace of Eschnapur miał tytuł The Great Wall of China.

W zeszłym roku wygraliście Deutscher Spielpreis dla najlepszej gry dla dzieci – i to już po raz drugi. Jaki macie sekret jeśli chodzi o projektowanie gier dla najmłodszych?

W grach dla dzieci staramy się używać mechanizmów o wysoce stymulacyjnej naturze. Nasze najlepsze pomysły pochodzą z obserwowania naszych własnych dzieci, kiedy bawią się w swoich pokojach. Pewnego dnia na przykład, Lukas bawił się w coś w rodzaju Jamesa Bonda. Chciał być szpiegiem i starał się odgadnąć przy pomocy lustra w co gra jego siostra w sąsiednim pokoju. I to był pierwszy krok dla naszego Mansion of Mirrors. Ważne jest też, żeby projektować gry, które równie mocno podobają się dorosłym. Jeśli zarówno mama, jak i tata lubią grać ze swoim dzieckiem – wtedy jest to dobra gra.

Właściwie nie jesteście już jedynie parą projektującą gry, ale możecie określać się jako projektującą gry rodzinę. Wasze dzieci idą obecnie za waszym przykładem i wydały już dwie produkcje pod swoim nazwiskiem. Czy możecie powiedzieć nam coś o tych grach i jak się to stało, że Emely i Lukas Brand stali się autorami?

Rok temu nazywaliśmy to jednorazowym cudem. Począwszy od zeszłego tygodnia musimy jednak przyznać, iż „cud" ten zdarzył się ponownie. Jesteśmy bardzo dumni z naszych dzieci.

Wszystko zaczęło się dwa lata temu. Był sobotni wieczór i dzieciaki się nudziły. Pomyśleli więc, że mogliby stworzyć grę, tak jak robią to mama i tata. I tak zaczęła się praca nad Cheating Moth. Najpierw zaprojektowali karty. W ich pierwszym prototypie było około 500 kart. Po jakiejś godzinie cała rodzina zaczęła testować. Daliśmy im parę pomocnych wskazówek, jak zmniejszenie ilości kart, ale pomysł leżący u podstaw wyszedł od nich. W 2011 roku zaczęli projektować Zebra-pig – ich nową grę wydaną niedawno przez Schmidt Spiele. Myślimy, że wiele dzieciaków ma świetne pomysły na planszówki czy karcianki, ale nie ma nikogo kto wziąłby je na poważnie. Emely i Lukas mają szczęście, że my pracujemy w tym biznesie. Widzimy potencjał ich pomysłów i wierzymy w ich rozwój. Zachęcamy ich więc do dalszej pracy.

Chciałabym też zadać parę pytań Lukasowi i Emely: Jesteście prawdopodobnie jednymi z najmłodszych autorów, którzy opublikowali swoje prace. Jak się z tym czujecie i czy macie jakieś rady dla innych dzieci, które bawi projektowanie gier?

Uczucie jest naprawdę super! Nasza rada dla innych dzieciaków jest taka: dużo, dużo testujcie ze swoimi przyjaciółmi i obserwujcie ich reakcje. Jeśli inne dzieci lubią waszą grę, pokażcie ją rodzicom. Oni mogą pomóc wam w pisaniu instrukcji oraz w zaprezentowaniu gry wydawcy. Jeśli rodzice próbują zbyć was odkładając sprawę na później – stanowczo domagajcie się wysłania gry do wydawcy. Tylko on może decydować o waszym pomyśle!

Jeśli chodzi o Mogel Motte - co was zainspirowało do stworzenia gry, w której można oszukiwać?

Chcieliśmy stworzyć coś ekstra i dającego dzieciom sporo zabawy. Rodzice zawsze mówią: nie wolno oszukiwać, nauczyciele mówią: nie wolno oszukiwać... My pomyśleliśmy: najlepszy oszust powinien wygrać i nikt nie może być zły z tego powodu.

O PROWADZĄCYM: Niemka w Polsce, uczy niemieckiego na UAM w Poznaniu. Poza tym gra, wymyśla gry i również je wydaje. Współpracuje także z serwisem Spiellust.net.

Jak testujecie swoje gry?

Swój pierwszy prototyp testowaliśmy sami. Później dołączyli do nas rodzice i bardzo im się podobało. Dali nam kilka rad i kazali zmniejszyć ilość kart. Popracowaliśmy trochę nad grą i później zabraliśmy ją do szkoły na testy wśród przyjaciół.

I wasi znajomi grają w wasze gry?

Oczywiście. Gramy w Mogel Motte w szkole z przyjaciółmi. Oni też ją lubią.

Jak się żyje z rodzicami, którzy non stop grają?

Większość czasu jest świetnie, ale czasami niepokojąco. W innych rodzinach dzieciaki proszą rodziców, żeby z nimi zagrali. W naszej – rodzice proszą dzieci. Szaleństwo, prawda? Ale wciąż to lubimy – nawet jeśli gramy bardzo często.

Którą z gier waszych rodziców lubicie najbardziej i dlaczego?

Kochamy Ligretto Dice (Emely) i Hui Buh czy Der Verfluchte Geheimgang (Lukas). Ligretto to szybka i łatwa gra, a Hui Buh jest mała i zabawna.

Czy macie już plan na kolejną grę?

Właściwie jest już kolejny projekt od Emely, ale to nic konkretnego.

I wracając do rodziców: Waszą następną grą będzie Saint Malo, prawda? O czym jest ta gra?

To gra kościana od Alea. Musisz stworzyć swoje miasto i uważać na piratów. Specjalnym aspektem jest fakt, że musisz dodawać wszystko, co ci się trafi (domy, kościoły, specjalne postacie itd.) do swojego planu gry.

Czy możemy się spodziewać innych gier wkrótce? Czy myślicie może, żeby stworzyć jakąś pod szyldem „rodzina Brand"?

Kilka gier pojawi się w 2012 i 2013 roku. Bardzo chcielibyśmy opublikować coś jako rodzina, ale nie mamy niczego konkretnego w planach jak do tej pory.

Dziękuję bardzo!

Nie ma za co!

Tłumaczył: Tomasz Gałkowski