



## II Słupecka Gra Miejska 2010

### Krótki poradnik „Jak zorganizować grę miejską?”

Gry miejskie to rozgrywane się w przestrzeni miejskiej przedsięwzięcia łączące cechy klasycznych podchodów, happeningu, gry komputerowej czy gier RPG. Rosnąca popularność gier miejskich sprawia, że coraz częściej w różnych miejscach organizuje się tę formę rywalizacji. Jako uczestnicy wielu tego typu wydarzeń, jak również organizatorzy podobnych projektów w ramach programu „PROJEKTOR – wolontariat studencki” i dwóch edycji Słupeckiej Gry Miejskiej postanowiliśmy podzielić się naszymi dotychczasowymi doświadczeniami i przemyśleniami dotyczącymi gier miejskich – widzianych zarówno z perspektywy organizatora, jak i uczestnika rywalizacji. Naszym celem w żadnym razie nie było stworzenie „biblii” gier miejskich. Chcieliśmy raczej zwrócić uwagę na kilka istotnych elementów tworzenia gier, „sprzedać” parę przydatnych wskazówek i ostrzec przed popełnieniem błędów, które nierzadko zdarzały się również nam. Mamy nadzieję, że ten poradnik pomoże tym wszystkim, którzy chcieliby przygotować grę miejską, ale nie wiedzą jak. Chociaż publikacja odnosi się przede wszystkim do gier rozgrywanych w przestrzeni miejskiej, to niektóre fragmenty (choćby opisujące pomysły na poszczególne zadania) znajdą z powodzeniem zastosowanie przy organizacji gier innego typu (np. podchodów czy „małych form” przygotowywanych np. w szkole). Nadrzędną ideą przyświecającą temu poradnikowi było propagowanie samej idei gier miejskich, które stanowią ekscytującą, nowoczesną formę zdobywania wiedzy. Jesteśmy wielkimi zwolennikami takiego poznawania miasta i liczymy na to, że naszą pasją choć trochę zarazimy innych. „Nie chcesz tańczyć, tak jak Ci zagrają? Zagraj sam!”

Zespół Słupeckiej Gry Miejskiej

### Początki

Na początku musisz zdecydować, czy Twoja gra ma mieć określony charakter tematyczny. Warto wcześniej zapoznać się z walorami historycznymi, kulturowymi i przyrodniczymi danego miasta bądź miejsca, gdzie chcesz przygotować grę. Być może okaże się, że to miejsce posiada wiele walorów, o których wcześniej nie wiedziałeś, co w efekcie może przynieść zmianę pierwotnych założeń gry. Zdarzają się sytuacje, w których tematyka imprezy jest określona z góry. Wtedy najlepiej jest zmienić taktykę i zamiast wyszukiwać wszystkie elementy, które mogą się stać częścią gry, starać się raczej dostosować pewne wątki czy historie pod kątem zakładanego tematu. Zazwyczaj jednak warto „popłynąć” i wykorzystać po prostu najciekawsze tematy, które dotyczą danej miejscowości.

Jeśli przygotowujemy grę o charakterze historycznym, warto przemyśleć sprawę osadzenia w konkretnych realiach historycznych. O ile nie jest to trudne w dużym mieście (np. w Poznaniu), gdzie z powodzeniem można organizować gry dotyczące potopu szwedzkiego czy powstania wielkopolskiego, ponieważ znajduje się tam wiele zabytków i pamiątek z danego okresu, o tyle znacznie trudniejsza jest sytuacja w mniejszych miastach. Tam zazwyczaj istnieją zabytki i pamiątki „od Sasa do Lasa”, reprezentujące różne okresy historyczne. Stąd też trudniej będzie wymyślić scenariusz gry osadzony w





## II Słupecka Gra Miejska 2010

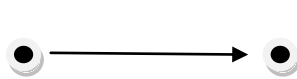
konkretnych realiach (choć nie jest to niemożliwe). Lepszym pomysłem wydaje się wtedy przygotowanie gry, która dotyczyć będzie różnych elementów historii, bez zakorzenienia w konkretnej epoce.

### Fabula:

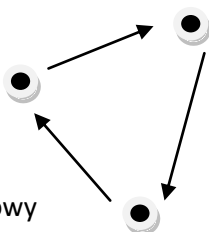
Dobra gra miejska musi mieć fabułę. Warto poświęcić chwilę na stworzenie ciekawej historii, która jest w stanie wciągnąć graczy i zachęcić ich do zaangażowania w rozgrywkę. Fabułę należy konstruować wzorując się na bajkach czy dobrych filmach. Z pewnością przydatny będzie wątek ukrytego skarbu, mrocznej tajemnicy bądź pomocy osobie, która znalazła się w potrzebie. Ciekawym elementem jest jakiś tajemniczy list bądź testament. W przypadku gier „ogólnie historycznych” dobrze sprawdzają się opowieści o wehikule czasu, które pozwalają zwiększyć wiarygodność scenariusza, w którym gracze co chwila „lądują” w innej epoce. Jeśli chcemy dodać grze detektywistycznego smaczku, można zaprezentować wątek śledztwa w sprawie jakiegoś morderstwa, kradzieży, utraty cennego zabytku itp.

### Organizacja gry:

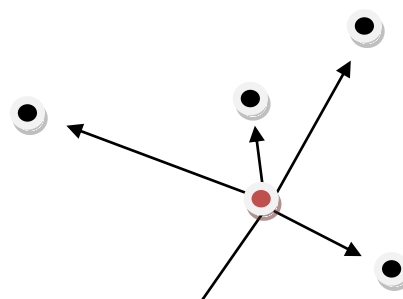
Tutaj należy postawić sobie kilka pytań. Podstawowe to: dla kogo organizujemy grę? W stosunku do grupy docelowej musimy dobrać długość trasy, jak również stopień trudności zadań. Niebagatelną sprawą jest również zapewnienie bezpieczeństwa uczestników (zwłaszcza nieletnich) – wszak gry organizuje się w przestrzeni miejskiej. Po ustaleniu profilu odbiorcy przystępujemy do zatwierdzenia tzw. mechaniki gry. Musimy zdecydować, czy gra ma być „na czas”, czy też chodzi jedynie o rozwiązanie zadań. W tym drugim przypadku zachęcamy do ustalenia maksymalnego czasu rozgrywki, gdyż w przeciwnym przypadku gra może toczyć się w nieskończoność. Wprowadzenie czynnika czasu dyscyplinuje graczy, jednak jednocześnie w automatyczny sposób preferuje osoby sprawne fizycznie. Jeśli gracze są w podobnym wieku i są w stanie podołać trudom rozgrywki – wtedy można się na to zdecydować, w przeciwnym wypadku możemy dużej grupie zawodników całkowicie zepsuć zabawę. Kolejnym ważnym elementem jest zdecydowanie, czy gra będzie miała charakter liniowy (rozwiązywanie kolejnych zadań od punktu A do B), kołowy (to samo, tylko w cyklu zamkniętym, poszczególne grupy mogą wtedy startować w różnych punktach koła) czy też swobodny (gracze mają dowolność w kolejności rozwiązywania zadań). Oczywiście to tylko kilka możliwości zorganizowania mechaniki gry. Z pewnością zastanawiając się nad wyborem najlepszego rozwiązania w tej kwestii warto wziąć pod uwagę liczbę zawodników, powierzchnię terenu, na którym prowadzona będzie rozgrywka oraz lokalizację potencjalnych punktów z zadaniami.



Model liniowy



Model kołowy



Tzw. bieg gwiazdasty





## II Słupecka Gra Miejska 2010

### Współpraca:

W trakcie organizacji gry warto zdobyć jak najwięcej sprzymierzeńców. Nie ma znaczenia, kto jest takim sprzymierzeńcem, każdy może się w pewien sposób przydać: od władz samorządowych, które zasponsorują nagrody przez instytucje kultury (możliwość skorzystania z księgozbioru), instytucje kościelne (pomogą zorganizować jeden z punktów rozgrywki na terenie przykościelnym) aż po właścicieli sklepów, księgarni czy kwiaciarni, gdzie można zorganizować znakomite skrzynki kontaktowe. Nie zapominajmy o dobrym kontakcie z lokalnymi mediami: warto dobrze zareklamować nasze przedsięwzięcie. Inną zaletą współpracy z mediami jest możliwość zaprezentowania na łamach prasy lub na antenie radia informacji przydatnych w trakcie gry. Reasumując – współpraca popłaca!

### Regulamin:

Sporządzamy dla uniknięcia sytuacji niebezpiecznych i niezgodnych z wizją organizatora. Należy pamiętać, aby w regulaminie znalazła się informacja o przestrzeganiu przepisów ruchu drogowego (rozgorączkowani gracze często o tym zapominają). Powinniśmy również ustalić zasady rozdzielania się grupy graczy, korzystania ze środków komunikacji oraz telefonów komórkowych. Warto w regulaminie zawrzeć również zestaw wyposażenia, które każdy gracz (grupa) mieć powinien.

### Zadania:

Przygotowując grę zadbajmy, żeby nasze zadania były jak najbardziej zróżnicowane. Unikajmy zwłaszcza „tablicologii”, gdy gracze są zmuszani do niekończącego się spisywania pojedynczych literek z pamiątkowych tablic. Oczywiście nie należy tego w ogóle unikać, jednak dobrze jest wszystkie formy zadań stosować z umiarem.

Poniżej kilka pomysłów na skonstruowanie zadania:

- zastosowanie szyfrów,
- atrament sympatyczny,
- zamrożenie wskazówki lub jej zapieczenie w bułce,
- język migowy,
- wszelkie archiwalne plany miast,
- wykorzystanie określonych słów z danej książki,
- wykorzystanie „skrzynek kontaktowych” (sklepy, kwiaciarnie, muzea, biblioteki itp.),
- krzyżówki,
- napisy w obcym języku (np. cyrylica) i instrukcja jego odczytywania.





## II Słupecka Gra Miejska 2010

Kilka przydatnych rad:

- Przekaż każdemu uczestnikowi numer alarmowy do kogoś, kto będzie znał cały scenariusz i może pomóc w potrzebie,
- Przejdź całą trasę przed samą rozgrywką, żeby uniknąć niespodzianek (np. robotników, którzy zasłonili ważny napis itp.),
- Planując grę pamiętaj o warunkach pogodowych, jakie panują w danej porze roku,
- Grę warto poprzedzić etapem wprowadzającym, np. rozgrywanym w Internecie, aby gracze mogli wczuć się w temat,
- Dokładnie wytłumacz wszystkim osobom z obsługi gry, jakie są ich zadania. Pamiętaj, że scenariusz zna dobrze tylko jego twórca,
- Przygotowując zadania, pamiętaj o tym, że obecnie prawie każdy posiada telefon komórkowy. Staraj się tak układać pytania, aby odpowiedzi nie można było znaleźć w ciągu 10 sekund na przysłowiowej Wikipedii,
- Baw się dobrze – tworzenie gry to również świetna zabawa!

Mamy nadzieję, że tym krótkim poradnikiem zachęciliśmy Was do udziału w grach miejskich i do ich tworzenia. Zachęcamy do kontaktu – chętnie wymienimy się doświadczeniami: [piotrek.basinski@gmail.com](mailto:piotrek.basinski@gmail.com)

Niniejszy poradnik nie ma formy zamkniętej. Wraz ze zdobywaniem kolejnych doświadczeń postaramy się zamieścić tu dodatkowe informacje.

Pamiętaj – nie chcesz tańczyć, tak jak Ci zagrają? Zagraj sam!!!

Piotr Basiński

w imieniu zespołu Słupецkiej Gry Miejskiej

