



Phil  
WALKER-HARDING

Steve  
FINN

# JAK POWSTAWAŁA GRA MIASTA MARZEŃ?

Historia zaczyna się w listopadzie 2019 roku, gdy **Steve Finn** napisał do **Phila Walker-Hardinga** na portalu BoardGameGeek, że bardzo podobają mu się tworzone przez niego gry. Steve nie był pewien, czy dostanie jakkolwiek odpowiedzi, ponieważ Phil był już wtedy dobrze znanym i szanowanym projektantem z kilkoma hitami na koncie, takimi jak *Sushi Go!* lub *Imhotep*. Steve zdobył trochę sławy dzięki swojej grze *Biblios*, jednak większość jego projektów, wydawanych przez jego własną firmę Dr. Finn's Games nie przebiło się do mainstreamu pomimo świetnego odbioru przez recenzentów i oddanych fanów.

Steve był więc mile zaskoczony, gdy Phil odpowiedział. Okazało się, że *Biblios* to jedna z jego ulubionych gier i od jakiegoś czasu bacznie obserwował poczynania Steve'a. 2 lata później Steve zaproponował Philowi pracę nad wspólną grą, co bardzo mu się spodobało, lecz niestety w 2021 roku nie miał już czasu na kolejny projekt.

W styczniu 2022 roku to się zmieniło i współpraca nad grą ruszyła. Pierwszym krokiem było ustalenie tematu gry. Steve przedstawił 3 swoje pomysły, nad którymi pracował w ostatnim czasie: grę o układaniu przedmiotów w szafie i dwie gry o budowaniu miast, z których jedna polegała na rzucaniu kostkami, a druga na rozmieszczaniu pracowników (*worker placement*). Philowi przypadł do gustu temat budowy miast i zaproponował, aby każdy z nich zaprojektował własną grę, a następnie wspólnie podejmą decyzję, który projekt będą wspólnie rozwijać.

Steve jako pierwszy zakończył pracę nad swoją grą i wysłał Philowi prototyp. Phil

nie wyrobił się ze swoją grą, jednak kilka rozwiązań wymyślonych podczas pracy nad nią udało mu się wprowadzić w finalnej wersji *Miast marzeń*.

Ciekawostką jest fakt, że podczas całego procesu tworzenia gry komunikacja między autorami odbywała się wyłącznie przez e-mail. W tym czasie nie spotkali się na żywo ani wirtualnie, nie rozmawiali też ze sobą przez telefon.

## Pierwsza wersja gry

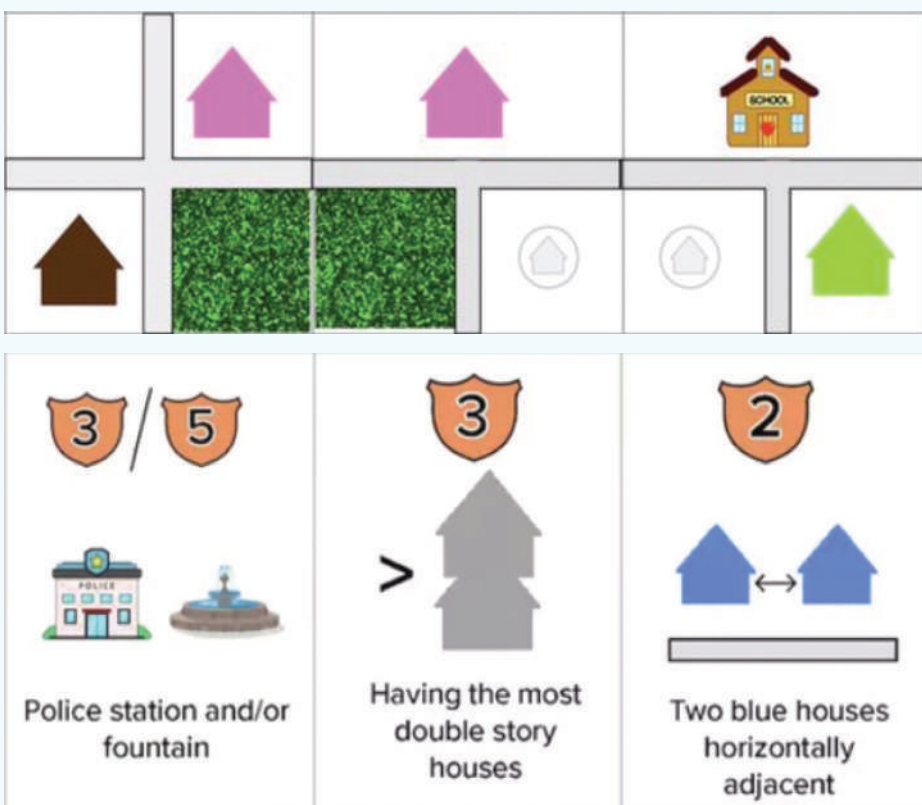
Gra od początku polegała na budowaniu miasta z jego fragmentów oraz wykorzystywaniu kostek jako budynków. Na tym etapie opierała się jednak na mechanice *turn-order initiative*, lecz w późniejszym czasie mechanika ta została porzucona. Gra toczyła się w rundach, podczas których każdy gracz w swojej turze zdoby-

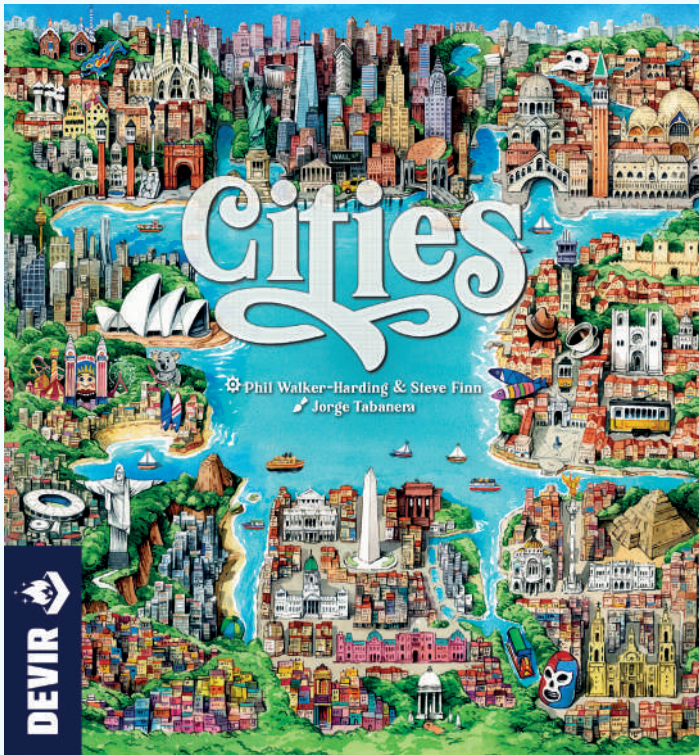
wał 3 rodzaje przedmiotów:

- fragmenty dzielnic używane do budowania własnej dzielnicy,
- karty celu dające różne możliwości zdobywania punktów,
- zasoby takie jak kostki budynków i pomniki.

Fragmenty dzielnic były kwadratowe i podzielone na cztery mniejsze kwadraty, z których każdy mógł zawierać jedno z czterech możliwych pól: działkę budowlaną na budynek w określonym kolorze, działkę budowlaną na budynek w dowolnym kolorze, parki i pomniki. Gracze układali fragmenty dzielnic w kwadrat o wymiarach 3x3.

Karty celów dawały możliwość zdobywania dodatkowych punktów, gdy gracz wypełni wskazane zadanie.



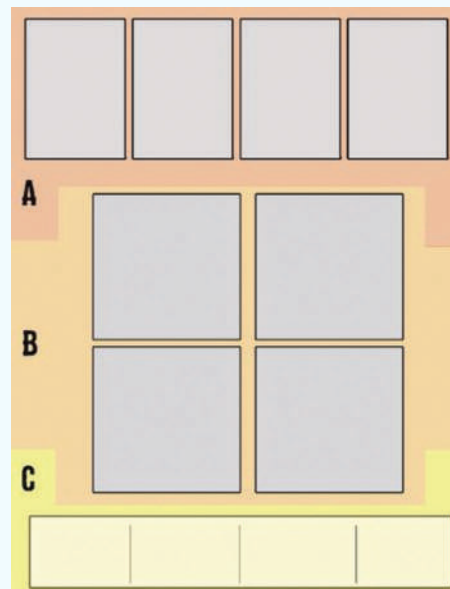


Zasoby składały się głównie z kostek używanych do budowania budynków, pomników oraz płytek fundamentów. Kostki były dostępne w różnych kolorach, co sprawiało, że gracz mógł je układać jedynie na polach w określonym kolorze. Płytki fundamentów pozwalały na postawienie budynku w dowolnym kolorze. Pomniki natomiast można było ustawiać w parkach.

Pierwotna mechanika tur opierała się na tym, że gracze mieli do dyspozycji 2 rodzaje kart: lokalizacji i czasu. Karty lokalizacji odpowiadały miejscom na planszy. Miejsca te przeznaczone były dla trzech rodzajów przedmiotów: A, B i C (widoczne na grafice obok).

W przeciwieństwie do finalnej wersji obszar zasobów (C) ustalany był przez losowe ułożenie planszy przedstawiającej cztery zestawy zasobów.

Gracze mieli również 2 karty czasu przedstawiające różne pory dnia. W celu ustalenia kolejności, w jakiej gracie będą pobierać zasoby, wszyscy gracze musieli wybrać kartę lokalizacji (A/B/C) i odstąpić jej w tym samym momencie. Jeżeli



dwóch lub więcej graczy wybrało tę samą lokalizację, zagrywali oni kartę czasu, aby rozstrzygnąć remis. Następnie w kolejności lokalizacji od A do C gracze wybierali przedmioty. Po zagraniu karty czasu gracze wymieniali się nimi i dodawali do kart trzymany w ręce. Gracze mieli więc zawsze do dyspozycji 2 karty czasu. Proces ten był powtarzany trzykrotnie w każdej rundzie, dzięki czemu każdy gracz miał możliwość wzięcia przedmiotów z każdej lokalizacji.

Wraz z tym, jak gracze zbierali różne przedmioty, powoli budowali własne dzielnice, jednocześnie starając się wypełnić wyznaczone zadanie z uzyskanych wcześniej kart celów. Na koniec gry liczba punktów zdobyta przez graczy zależała od tego, jakie cele udało im się wypełnić. Każda karta celu dawała punkty tylko raz, więc gracze musieli jedynie zsumować ich wartości.





## Duże zmiany

Phil wypróbował pierwszy prototyp i chociaż bardzo mu się spodobał, miał do wprowadzenia kilka poprawek. Zaproponował kilka modyfikacji w oparciu o swoje pomysły, które zrodziły się podczas pracy nad jego nieukończonym projektem. W celu usprawnienia przebiegu gry pierwotna mechanika polegająca na wyznaczaniu kolejności graczy w turze została zastąpiona kolejnością tur zgodną z ruchem wskazówek zegara.

Za sprawą Phila zmieniono również liczbę przedmiotów, którą gracze mogli uzyskać podczas każdej rundy, co dawało możliwość wyboru spośród czterech typów przedmiotów: nie tylko kart celów, fragmentów dzielnic i budynków, ale też płytek atrakcji.

Płytki atrakcji wyniosły grę na nowy poziom. Pierwotnie atrakcje były nadrukowane na fragmentach dzielnic, a w nowej wersji stały się odrębnym rodzajem płytek dostępnych dla graczy. Dzięki temu można umieszczać żagłówki i promy na jeziorach, a pomniki i drzewa w parkach.

Chociaż Phil uważał, że oryginalny mechanizm ustalania kolejności akcji był interesujący, doszedł do wniosku, że podobny efekt można uzyskać poprzez mechanikę wysyłania robotników na planszę (*worker placement*). Plansza ma cztery strefy z różnymi elementami, które gracze mogą zdobywać w każdej rundzie dzięki robotnikom wysyłanym na odpowiednie pola. Wprowadzono też jedno utrudnienie: każdy gracz mógł w tej samej rundzie umieścić tylko jednego robotnika w tej samej strefie.

Stworzyło to bardzo interesującą rozgrywkę polegającą na priorytetyzowaniu swoich ruchów. Gracz mógł potrzebować konkretnego fragmentu dzielnicy oraz konkretnych budynków i to gracz sam musiał ocenić, jaka jest najlepsza kolejność pozyskiwania tych elementów w zależności od potrzeb i akcji wykonywanych przez rywali. Na przykład, jeżeli wiesz, że twój przeciwnik bardzo potrze-

buje jakiejś konkretnej atrakcji, możesz w tym czasie wziąć kartę celu. Gdy gracz, który ma podobny cel co ty, ustawił już robotnika w strefie z budynkami, wiesz już, że możesz najpierw skupić się na innej strefie.

Wprowadzenie tego prostego ograniczenia związanego z wysyłaniem robotników stworzyło właśnie ten rodzaj presji, którego Steve i Phil szukali. Musisz planować każdą rundę i priorytetyzować swoje akcje w zależności od tego, co pozostali gracze będą chcieli budować. Właśnie z tego powodu gra *Miasta marzeń*, jak na grę, w której każdy buduje własną dzielnicę, jest tak bardzo interaktywna.

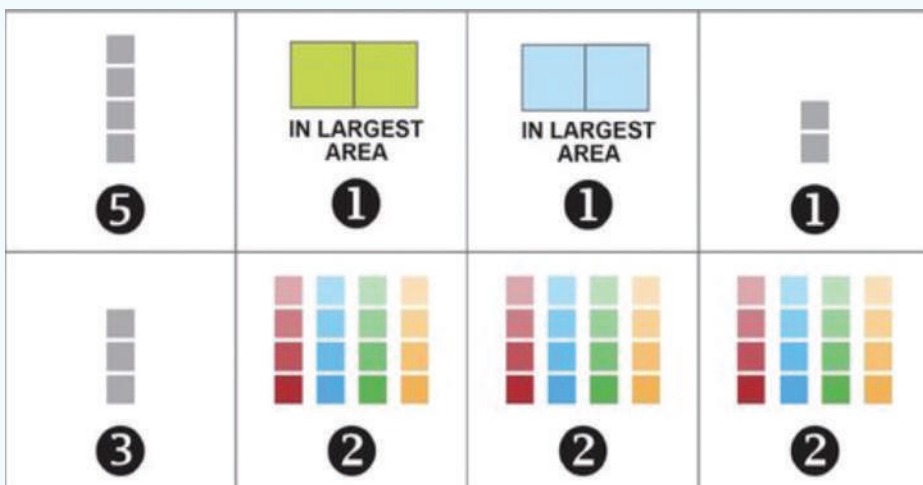
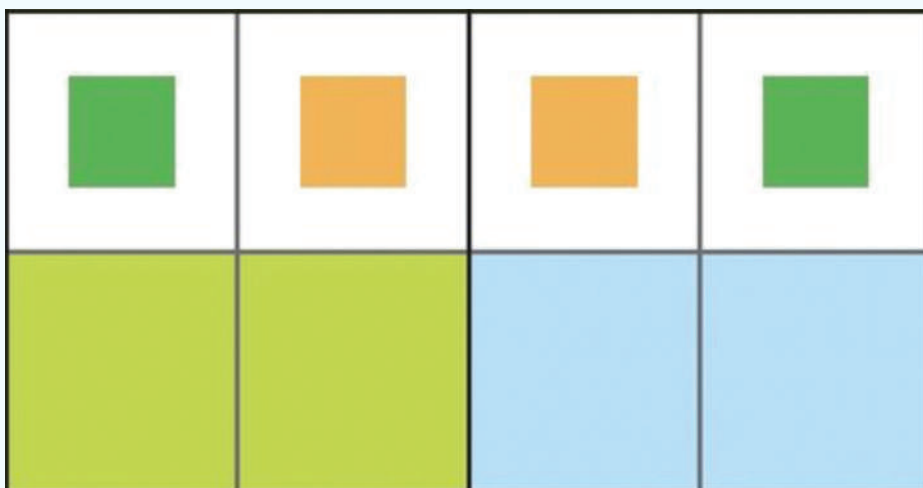
Phil dodał do gry też jeziora w celu zwiększenia różnorodności terenów. Steve był pod wielkim wrażeniem wyglądu gry, gdy otrzymał pliki. Były one na znacznie wyższym poziomie niż proste grafiki zawarte w pierwotnym prototypie.

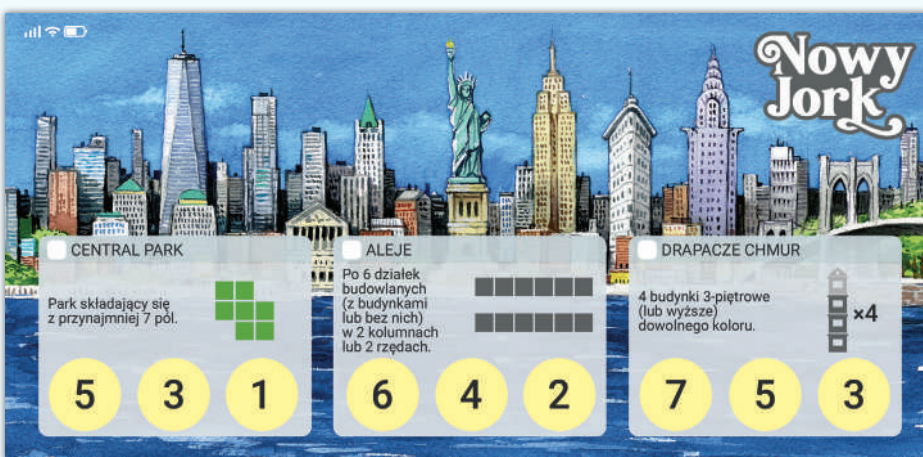
Prawdopodobnie najważniejszym nowym elementem dodanym przez Phila były plansze osiągnięć zwane płytkami miast. Zawierają one wymagania rady miasta, które wyznaczają cele dla graczy. Zgodnie z jego pomysłem, każda płytka jest zaprojektowana dla innego z istniejących miast i dzięki wielu dostępnym płytkom miast (każda z innymi celami), w znaczącym stopniu zwiększyła się regrywalność gry.

## Poprawki

Na tym etapie projekt został przekazany Steve'owi. Po zagranie w tę wersję Steve był pewien, że główne założenia gry były dobre i trzeba było przejść do wprowadzania usprawnień. W efekcie pojawiło się kilka zasadniczych pytań.

Pierwsze z nich dotyczyło kolejności tur. Gracz, który jako pierwszy wybiera zasoby, ma znaczną przewagę nad pozostałymi. Gra została zaprojektowana





na osiem rund: gracz zaczyna z jednym fragmentem dzielnicy i następnie, dołączając po jednym fragmencie dzielnicy co rundę, tworzy dzielnicę składającą się z 9 fragmentów (kwadrat 3x3). Oznaczało to, że w grze dla trzech osób ostatni gracz byłby w bardzo trudnej sytuacji.

Steve zasugerował, aby dodać mechanikę, dzięki której gracz w obecnej rundzie musiałby świadomie wykonać gorszy ruch, aby w następnej rundzie zostać pierwszym graczem. W dyskusji pojawiły się dwa rozwiązania tego problemu.

Pierwszym było stworzenie startowych fragmentów dzielnic, które byłyby tak zbalansowane, aby wspomóc gracza, który wykonuje ruch jako ostatni w rundzie. Drugie rozwiązanie to przypisanie znacznika pierwszego gracza do pola na planszy, na którym można było umieścić swojego robotnika i tym samym zapewnić sobie pierwszeństwo wyboru w następnej rundzie. Po szeregu testów i wielu dyskusjach autorzy zdecydowali, że druga opcja jest lepsza. Balansowanie startowych fragmentów dzielnic okazało się znacznie trudniejszym zadaniem, niż przypuszczano.

Inny problem pojawił się przy wyborze kostek budynków. W ówczesnej wersji gry każde pole budynków na planszy mieściło trzy kostki. W wyniku tego każdy gracz zawsze otrzymywałby taką samą liczbę kostek. Co więcej, mogło dojść do sytuacji, w której losowo wybrane zestawy kostek były identyczne, co negatywnie wpływało na możliwości wyboru. Postanowili więc, że na każdym polu będzie inna liczba dostępnych kostek. W efekcie tego, pierwszy gracz może wziąć cztery kostki, a ostatni tylko dwie. Dodatkowo, ostatni gracz zostaje pierwszym graczem w kolejnej rundzie, co rozwiązało problem.

Kolejną rzeczą było liczenie punktów na koniec gry. Jako że każdy gracz w trakcie gry zdobywałby osiem różnych kart celów, wiązało się to z koniecznością żmudnego sumowania punktów. I to nie biorąc pod uwagę punktów za atrakcje na jeziorach i w parkach. W oryginalnej wersji opracowanej przez Steve'a gracz mógł otrzymać punkty za kartę tylko raz, lecz w obecnej wersji każda karta może dawać punkty wielokrotnie, na przykład 1 punkt za każdy jednopiętrowy zielony budynek.

Steve obawiał się, że liczenie punktów okaże się zbyt skomplikowane i będzie wymagało albo zaprojektowania toru punktów, albo dołączenia arkusza do liczenia punktów. Jednak po przeprowadzeniu dalszych testów Steve i Phil doszli do wniosku, że gra jest znacznie bardziej interesująca, gdy można wielokrotnie zdobywać punkty za tę samą kartę. Ostatecznie podjęli decyzję, że trzeba albo dodać na planszę tor punktów, albo dodać do pudełka notes do liczenia punktów, co pozwoli na wprowadzenie do gry różnych sposobów ich zdobywania.

Ważnym pytaniem było też, jak będzie zdobywać się punkty za atrakcje. Na początku Phil zaproponował, żeby część







atrakcji dawała punkty za łączenie ich z innymi atrakcjami, a tylko niektóre z nich dawały dwa punkty za samo położenie ich w dzielnicy. W wyniku dalszych testów podjęli decyzję, że atrakcje będą dawać punkty za każdy obszar w zależności od tego, ile różnych atrakcji znajduje się na tym obszarze. Projektanci już wcześniej obawiali się, że liczba sposobów na zdobywanie punktów może okazać się przytłaczająca, więc postanowili podejść do tego ostrożnie i postawili na prostotę.

### Wymagania rady miasta

Gdy prace nad podstawowymi zasadami gry dobiegały końca, przyszedł czas na opracowanie zasad i testowanie wspólnych celów pod postacią wymagań rady miasta. Autorzy chcieli wymyślić wymagania, które były zarówno interesujące pod względem mechaniki, jak i dobrze wpisywały się w klimat miasta. Czasami jakaś cecha danego miasta sugerowała cel do osiągnięcia (np. duża liczba wieżowców w Nowym Jorku), a czasami wpływał na samą mechani-

kę. Przykładem może być woda dzieląca miasto, co przypomina lokalizację istniejącą w rzeczywistości: Wielki Kanał w Wenecji. Testując przeróżne kombinacje, powoli podejmowano decyzje, jakie cele powinny znajdować się na konkretnych płytkach miast. Każdy cel został przetestowany i przedyskutowany przez autorów pod kątem balansu.

Kiedy wszystkie płytki miast zostały ustalone, konieczne było dokonanie ostatecznych poprawek wartości na wy-







branych kartach celów. Przeprowadzono więcej testów, aby upewnić się, że wartości punktów są dobrze zbalansowane.

### Devir Games kupuje licencję

Phil i Steve postanowili przesłać prototyp do wydawnictwa Devir Games, któremu gra bardzo przypadła do gustu i szybko sporządzono umowę licencyjną. Do pracy nad oprawą graficzną firma zatrudniła bardzo utalentowanego ilustratora Jorge Tabanera Redondo.

Gdy Devir Games przeprowadzało swoje testy gry

*Miasta marzeń*, zrodziły się dwie wątpliwości. Pierwszą było, czy potrzebne są zmiany w grze w zależności od liczby graczy? Jako przykład podawano dwustronną planszę, która na jednej stronie miała wariant dla trzech graczy z jednym przedmiotem mniej w każdej strefie. Drugie pytanie to czy gra powinna

mieć tor punktów na planszy, czy może oddzielny bloczek do liczenia punktów?

Autorzy zgodnie stwierdzili, że wolą zostawić cztery przedmioty w każdej ze stref – nawet w rozgrywce dla trzech graczy. Spodobała im się możliwość zachowania

większej liczby przedmiotów, co zapewniało dodatkowe opcje wyboru trzeciemu graczowi, nawet pomimo tego, że w grze dla czterech osób z perspektywy ostatniego gracza nie miało to już większego znaczenia.

Jeżeli chodzi o drugie pytanie, wydawca gry preferował opcję z torem punktacji biegnącym wokół krawędzi planszy, na co Phil i Steve z chęcią przystali.

Na koniec przedstawiciele wydawcy poprosili, aby Phil i Steve zaprojektowali

więcej płytek miast z różnymi wymaganiami rady miasta, opierając się na prawdziwych miastach, w celu uatrakcyjnienia gry. Dało to możliwość dołączenia nowych miast jako promek dla gier przeznaczonych na różne rynki i wersje językowe. Projektując każde z nich, Phil i Steve ściśle współpracowali do samego końca.

### Podsumowanie

Wspólna praca nad grą, jak i kontakt z wydawcą poszły gładko i bez problemów, co według twórców miało miejsce dlatego, że albo mają bardzo podobne podejście do filozofii tworzenia gier, albo pasujące charaktery, gdyż bardzo rzadko nie zgadzali się ze sobą w kwestiach związanych z grą.

Phil i Steve zamierzają kontynuować pracę nad nowymi adaptacjami gry, jak również niezależnych wydań gry dla poszczególnych krajów lub regionów. Czy kiedykolwiek znajdą jeszcze czas na wspólną pracę nad nowym projektem? To się jeszcze okaże. ■