A gdyby tak zrobić grę...?

Dodany przez Zadra
niedziela, 15 marca 2015 16:11 -



Muszę przyznać, że po wczorajszej publikacji informacji o mobilnej grze z wózkersami w roli głównej, moja wyobraźnia zaczęła działać. Od dziecka jestem fanem gier wideo, orientuję się na bieżąco w rynku gier komputerowych, konsolowych, nieco mniej tych mobilnych. Można powiedzieć, że „jestem w temacie". I właśnie kwestia gier zaczęła mnie od wczoraj dość mocno dręczyć...

Pomyślałem sobie bowiem, że osoby z niepełnosprawnością wszelaką mogą stanowić naprawdę dobry materiał na bohaterów gier wideo. A tym samym mogłyby stać się ikonami, wzorami do naśladowania czy identyfikowania się z nimi. Wzmogłoby to z pewnością proces inkluzji, zwłaszcza wśród dzieci i młodzieży – bo ci są obecnie głównymi odbiorcami gier, choć badania pokazują, że coraz więcej osób dorosłych lubi też w ten sposób spędzać czas wolny.

Nietrudno sobie to wyobrazić. Gra akcji, przygodowa, czy role-playing taka, w której drużynę naszych bohaterów tworzą właśnie osoby z niepełnosprawnością. I każda z tych postaci wykorzystuje własne, unikatowe zdolności, by w całości współpracować z grupą, pokonywać przeszkody, czy rozwiązywać zagadki. Osoba niewidoma – ma lepszy słuch, dzięki czemu z daleka już lokalizuje niebezpieczeństwo, ktoś na wózku porusza się szybciej i na przykład może przejechać pod spadającymi głazami, unikając ich, by dotrzeć do przycisku otwierającego dalszą drogę. Dalej – postać poruszająca się o kulach mogłaby nimi sięgać do trudno dostępnych miejsc, w celu zdobycia skarbów ukrytych w skrzyniach, czy innych dóbr, autystyk byłby na przykład niewrażliwy na tzw. magię umysłu, a osoba z zespołem Downa miałaby wysoką charyzmę, pozwalającą przekonać do własnych celów napotkane postaci niezależne. Oczywiście w grupie byłyby też osoby pełnosprawne, które odpowiedzialne byłyby chociażby za walkę... I w zależności od wymogów sytuacji dobieralibyśmy odpowiednich członków zespołu. Inkluzja na całego :)

Akcję można umieścić swobodnie w realiach rzeczywistego świata, w teraźniejszości czy przeszłości, w jakiejś krainie fantasy, czy wziętej z popularnych horrorów. Mogą to być zapomniane przez cywilizację miejsca, opuszczone domostwa, niezbadane jaskinie, duże miasta – przykładów można mnożyć i mnożyć. Dla dobrego scenarzysty, z odpowiednio nakreślonymi sylwetkami postaci, nie stanowiłoby to większego problemu. Do głównej zaś historii dopisać wszelakie wątki poboczne – rozwinięcie charakterystyk bohaterów, stopniowego odkrywania ich przeszłości, budowania relacji między nimi, może nawet jakieś wątki romansowe. Opowieści bohaterów o ich walce z własnymi ograniczeniami, wspomnienia

przeszłych relacji ze środowiskiem, stanowiłyby wyjątkowy element edukacyjny dla wszystkich, którzy w ten sposób oswajaliby się z tematem niepełnosprawności.

Oczywiście stworzenie takiego dzieła wymaga czasu i olbrzymiej pracy wielu utalentowanych ludzi. Scenarzysty, grafika koncepcyjnego i komputerowego, programisty, dźwiękowca, muzyka – coś takiego nie powstaje w miesiąc... ani nawet rok. Potrzeba czasu, samozaparcia i wyjątkowej motywacji całego zespołu. A także rzeczy równie ważnej – odpowiedniego zaplecza finansowego i technicznego. Niemniej jednak sądzę, że jest to luka na rynku i jednocześnie szansa na edukację sporej rzeszy odbiorców. Może więc znajdą się ludzie, którzy podchwycą pomysł i wprowadzą taką grę na rynek. Wartościową, ciekawą, pomysłową, uczącą... Sam bym w taki tytuł z przyjemnością zagrał...

Ktoś chętny do realizacji pomysłu? :)

Rafał Wieliczko