



Vad ska jag först tänka på när jag skapar mitt eget brädspel?

En kort introduktion av spelutvecklaren Mattias Dristig

Tema och spelmekanik

Ett bräd- eller kortspel brukar bestå av två saker – ett starkt *tema* samt tillhörande *spelmekanik*. Temat är det som spelet "handlar om" och spelmekaniken är "hur spelet fungerar". När man ska göra sitt första brädspel har jag själv märkt att det är lättast att börja med ett starkt tema och låna spelmekanik från spel man själv tycker om.

Ett tema kan till exempel vara "medeltiden", "rymden", "hästhoppning" eller vad som helst. Tipset är att utgå från det man själv gillar eller har kunskap om. Då blir det lättare att skapa ett eget brädspel. Så börja med ett tema som du känner dig bekväm med.

Genom att välja ett starkt *tema* blir det lättare för dig framöver då det skapar en viss välbehövlig kreativ begränsning i ditt skapande. Det kommer du behöva då spelutveckling snarare handlar om att skala ner goda idéer än att utöka dessa. Ditt första spel bör alltså snarare vara tydligt och avgränsat än massivt, regeltungt och komplext. Att bestämma dig för ett starkt *tema* kommer hjälpa dig i det.

När det gäller *spelmekanik* så finns det väldigt mycket att utgå ifrån. Spelmekaniken har oftast engelska namn men om man ska ge några snabbt slarvigt översatta exempel så har vi mekaniker som kan handla om: "slå en tärning och flytta en pjäs", "dra ett kort och följ instruktionerna", "vänd på en bricka och se vad som händer", "bjud högst med en resurs så vinner du en fördel", "förstör mycket för din motståndare samtidigt som du själv förlorar lite på det", "chansa och vinn á la roulette" osv.

Det finns ett helt batteri av spelmekaniker därute. Det är ett alfabet som du skapar egna meningar med. Mitt tips är att låna friskt från de spel som du själv gillar utan att kopiera spelet i sig. Själv gillar jag till exempel spelet *Försvunna Diamanten* när det gäller att dra slumpmässiga brickor men ogillar att det blir obalanserat för spelarna när man ska vinna. Att dra slumpmässiga brickor skapar en ny spelplan varje gång men det känns orättvist för mig som spelare när jag inte

hittar diamanten och inte kan vinna. Om jag då inte snabbt hittar en hästsko eller ett pass (beroende på version av spelet). Det blir för mycket slump och obalans i spelet. Att alla inte har samma chans att vinna bör man verkligen undvika som speldesigner.

Valmöjligheter

Jag gillar också *Fia med knuffs valmöjlighet* när man slår en sexa på tärningen – ut med EN pjäs från boet som går sex steg **eller** ut med TVÅ pjäser på starttrutan **eller** gå med en av dina pjäser sex steg på spelbrädet och ha chans att slå ut en motståndares pjäs.¹ Att man får slå ett extra slag känns dock lite överkill helt ärligt. Men *Fia med knuff* visar på ytterligare en viktig aspekt när det gäller analog speldesign – vikten av *valmöjligheter* för spelaren. Jag anser att det är en av de mest grundläggande principerna som man ska ta hänsyn till när man skapar spel: Bygg ständigt in *valmöjligheter* i spelet oavsett om det är via ett kort eller en bricka som dras. Oavsett om det är ett val hur spelarens olika resurser i spelet ska omfördelas eller om det handlar hur en spelpjäsa ska förflyttas på en spelplan. Valmöjligheten för spelaren är alltså lite av en helig princip i speldesign. De olika valmöjligheterna i ditt spel kommer innebära att spelarna behåller engagemanget i spelet och dess slutmål.

Inspiration och begränsning

Låt ditt tema vara din inspiration och begränsning

När du har ett starkt tema så kan det vara bra att ta fram ett papper samt penna och brainstorma vad som hör samman med temat. När jag själv gjorde mitt kortspel **NätTrollz!** skrev jag ner allt jag kom på som hörde samman med temat ”vara en nätkrigare på internet” på ett papper. Jag lät kreativiteten flöda. Det var ord och meningar som *Offerkofta*, *Hackerattack*, *Vinna ett argument*, *Foliehatt*, *Förbannad och arg*, *Konspirationsteorier med ödlor*, *Halmgubbe*, *Argumentfel*, *Godwins law*, *Sabba för andra* osv.

Genom att ha ett starkt *tema* begränsas denna brainstorm. Som spelutvecklare inser jag att *lasersvärd* eller *zombies* inte hör samman med mitt begränsade *tema* (eller så skulle det också blivit ett spännande spel, vem vet ...). Ett starkt *tema* hjälper mig att skapa en välbehövlig ram kring min speldesign.

När man sedan har en lista med ord och fraser som hör till temat så har man sedan, i praktiken, skapat ett eget bibliotek som man kan inspireras av när det gäller spelmekaniken. Hur ska ”*Vinna ett argument*”, ”*Offerkofta*” och ”*Halmgubbe*” fungera rent regelmässigt? Vad är egentligen ”*Konspirationsteorier med ödlor*”? Är det en resurs i spelet eller ett argument i sig? Ett

¹ Här är ju vi inom speldesignen aningen splittrade men jag står ju upp för att mekaniken ”take-that” är spännande i korta spel eller när man öppnar upp för valmöjligheter för spelaren. *Fia med knuff* skapar en valmöjlighet när sexan slås. Problemet med *Fia med knuff* är snarare att det har för lång speltid vilket blir frustrerande för spelarna. I ett kortare spel med till exempel två pjäser var och en mindre spelplan så skulle det nog fungerat bättre och inte gjort så att folk blir ovänner när deras pjäser slås ut. *Fia med knuff* är alltså ett intressant exempel som även tydliggör en annan viktig och grundläggande aspekt av all analog speldesign. Nämligen den övergripande aspekten att ”alla spelare ska tycka att det är roligt att spela!”. Misslyckas du med det som spelutvecklare så måste du skriva lite på din speldesign.

starkt tema ger alltså inspiration till spelmekanik. Att skapa den där listan med ord och fraser har jag insett är A och O i all min egen speldesign. Det är en lista jag kan fylla på löpande när jag ligger i sängen innan jag somnar eller när jag sitter på en buss på väg till någon aktivitet. Det är en lista att återkomma till. Det är mitt bibliotek som spelutvecklare.

Tankar om spelarnas mål med spelet

Varje spel har ett mål. Varför ska man spela spelet och vad krävs för att vinna? Rent krasst måste varje spel *vara roligt*. Som spelare måste man även känna att man "upptäcker spelet". I denna upptäckarlust har jag själv märkt att slumpen spelar en viss roll medan andra spelutvecklare absolut inte håller med om det.²

Och det är viktigt att bestämma tidigt i din spelutvecklarprocess hur spelet vinnas. Kan spelarna vinna på flera sätt (vikten av *valmöjlighet*)? Är spelet ett samarbetsspel där man gemensamt ska vinna över spelet eller är det i praktiken en lång kamp mellan spelarna? Om du väljer det sistnämnda så behöver jag dock varna dig då ingen spelare gillar längre spel där man upplever att man bara sitter av tiden i väntan på att kora den uppenbara vinnaren. Nej. Monopol är liksom inte roligt för de flesta spelare då det tar alldeles för lång tid och man vet vem som kommer vinna efter en timmes speltid. Gå inte i den fällan. Korta av speltiden. Låt spelarna *ha roligt* när de spelar ditt spel!

Avslutning

Detta här var min korta introduktion för att skapa egna brädspel. Jag hoppas att texten har inspirerat dig i din resa att skapa egna kreativa skapelser i brädspelens förlovade värld. Kom ihåg att allt börjar med stapplande steg innan man kan springa. Sen klarar man av mer än man tror. Kom också ihåg att din första spelprototyp bara består av olika papperslappar, slarviga bilder och anteckningar. Det är en del av processen mot något större. Och det är sjukt vackert! Du är nämligen själv den kreativa kraft du behöver i din egen väg framåt. Att bara själv göra, testa och utvärdera är den bästa vägen framåt!

Lycka till med ditt spel!

Med vänliga hälsningar

Mattias Dristig, spelutvecklare

² Om man verkligen vill grotta ner sig i den diskussionen så råder jag läsaren att ta reda på skillnaden mellan de olika begreppen Eurogames och Amerigame (eller den mer nedsättande benämningen "Ameritrash"). Om man gör sitt första brädspel så bör man dock skapa spel som mer liknar Amerigame än Eurogames då det är lättare att få till som ett första spel. Mitt största tips är alltså att skapa ett Amerigame först. Lite som att "spela punk innan du börjar öva på skalor", om ni förstår den musikaliska liknelsen. Amerigame är helt enkelt lättare att få till innan man kan hantverket. Tids nog kommer du utvecklas till en speldesigner som agerar som en musikhögskole-elev som diggar jazz liksom. Och det vore synd om du själv släcker din egen skaparglöd i förtid. Så, gör bara, gör! Din egen upptäckarlust som spirande spelutvecklare ska inte begränsas av "regler" som du ännu inte har koll på eller vet något om!

Bakgrundsinformation

Mattias Dristig håller i workshops där han lär ut konsten att skapa egna brädspel. Dessa är väldigt uppskattade och sker oftast via Skapande Skola i olika klassrum i Sverige, på bibliotek eller på kulturhus.

Mattias Dristig är utbildad kulturvetare vid Göteborgs Universitet, kulturprojektledare och fritidsledare. Han har en gedigen erfarenhet som folkbildare, pedagog, föreståndare för eftermiddagshem och föreläsare. Som tidigare regional och kommunal tjänsteperson har han även arbetat med skolfrågor samt barn och ungas rätt till inflytande och delaktighet inom kulturområdet.

Sedan 2011 driver Mattias det kreativa företaget Vildhallon – som ger ut böcker, brädspel och rollspel – samt är initiativtagare till Spelutveckling Väst som är ett nätverk för bräd- och rollspelsutvecklare i Västra Götaland och Halland.

Länkar och kontaktinformation:

Mattias Dristig
dristig@vildhallon.com
0739055033

Boka workshopen "Gör ditt eget brädspel"
<https://vildhallon.com/forelasningar/gor-ditt-eget-bradspel/>

Vildhallons hemsida
<https://vildhallon.com>