

Czynność: Budowanie relacji towarzyskich

10 gier które ją implementują i jak dokładnie:

1. **Baldur's Gate 3** - system relacji (od nienawiści do zauroczenia), w zależności od relacji postaci NPC mogą zostać członkami drużyny lub ją opuścić; relacja budowana jest za pomocą opcji dialogowych jak i akcji (wyborów) samego gracza; wysokie poziomy relacji odblokowują specjalne zadania dla/od danych postaci skutkujące zwiększeniem siły lub otrzymaniem specjalnego ekwipunku; relacje mogą również zmienić całkowicie przebieg fabuły rozgrywki.
2. **Warframe** - system relacji skupia się głównie na zwiększeniu immersji, odbioru interakcji oraz głębszym (indywidualnym) doświadczeniom związanym z danymi postaciami NPC; gracz buduje relację poprzez wykonywanie misji dla danych postaci, dawanie prezentów oraz poprzez opcje dialogowe; reflektowane jest to przez np. odblokowywanie specjalnych opcji dialogowych, wprowadzenia postaci do systemu mieszkalnego czy nowe cutscenki.
3. **The Sims (seria)** - relacje budowane są poprzez inicjowanie interakcji między postaciami oraz szereg różnych interakcji społecznych; obejmują również więzy krwi (rodzina) jak i relację z pupilami; z uwagi na symulacyjną naturę gry relacje w niej zawierane są swego rodzaju pisaniem historii dla wybranych postaci (lub sensem rozgrywki samej w sobie).
4. **Dragon Age: The Veilguard** - relacja budowana jest za pomocą opcji dialogowych gracza, aktywne granie z postaciami jako członkami drużyny oraz darowizny; relacje wpływają na przebieg fabuły rozgrywki, a wysokie poziomy relacji odblokowują specjalne zadania (osobiste) dla/od danych postaci odblokowujące specjalne umiejętności oraz nowe opcje dialogowe i cutscenki.
5. **Stardew Valley** - budowanie relacji z postaciami pozwala graczowi na odwiedzanie ich w ich domach, otrzymywanie prezentów od postaci z wysokim poziomem relacji oraz w wyniku małżeństwa otrzymanie pomocy do zarządzania gospodarstwem; relacje budowane są poprzez dialogi, uczestnictwo w specjalnych wydarzeniach oraz wysyłanie prezentów.
6. **Terraria** - relacje nie są powiązane bezpośrednio z graczem, a pomiędzy samymi postaciami NPC; rolą gracza jest dopasowanie postaci jako sąsiadów, tak aby zwiększyć (lub zmniejszyć) ich współczynnik zadowolenia, co skutkuje polepszeniem cen sprzedawców jak i odblokowaniem nowych przedmiotów, usług lub/i bonusów.
7. **Skyrim** - zawieranie relacji opiera się na wykonywaniu zadań z lub dla postaci; skutki tego są przeróżne od odblokowywania nowych misji (lub całych linii fabularnych), sprzymierzeńców po legendarny ekwipunek lub zaklęcia; dodatkową płaszczyzną relacji jest zawieranie związku małżeńskiego, co zwiększa immersję i doświadczenia gracza oraz odblokowuje dodatkowe bonusy.
8. **Animal Crossing** - budowanie relacji bazuje na rozmowach, darowaniu prezentów i wykonywaniu próśb; korzyści z relacji składają się na: otrzymywanie prezentów, zmiany asortymentu sklepu, nadawanie przezwisk i powitań.
9. **Fallout 4** - gracz od początku gry posiada psiego kompana z maksymalnym poziomem relacji; oprócz tego zawieranie relacji z innymi postaciami opiera się na wykonywaniu zadań dla nich oraz akcje podjęte przez gracza; wysokie relacje mogą skutkować werbunkiem nowych towarzyszy i zmniejszeniem cen w sklepach.
10. **Genshin Impact** - budowanie relacji jest oparte na 3 systemach: 1. rozgrywka z postaciami w drużynie (w celu odblokowania personalnych assetów graficznych), 2.

dialogach (w celu poznania historii postaci i otrzymania specjalnych nagród) oraz 3. zaproszenia postaci do systemu mieszkalnego oraz kompletowanie zestawów mebli (by uzyskać premium walutę).

Jaki problem rozwiązuje:

- immersja gracza w świecie gry - wszystkie
- poznawanie historii postaci nie grywalnych - 1,2,3,4,5,7,9,10
- otrzymywanie specjalnych nagród - 1,3,4,5,6,7,8,9,10
- lepsze ceny u sprzedawców - 5,6,7,8,9
- opcję (dialog i scenki) romansowania - 1,2,3,4,9
- progresja fabuły / wpływ gracza na świat gry - 1,3,4,7,9
- wykorzystanie systemów dialogowych - 1,2,4,7,9,10
- utylizacja przestrzeni mieszkalnych gracza - 2,3,5,6,7,8,10
- tworzenie i rozwijanie drużyny gracza - 1,4,7,9,10
- decydowanie o historii, akcjach i/lub losach postaci - 1,2,3,4,5,7,8,9,10
- odblokowywanie nowych systemów / funkcjonalności - wszystkie

Powtarzalny (ciekawy) wzór:

- **Rozbudowa immersji i fabuły** - budowanie relacji z NPC może być dobrym sposobem na przekazanie graczowi informacji na temat świata w którym się znajduje oraz na dynamiczną zmiany które w nim zachodzą; wybierane przez gracza opcje dialogowe (w zależności od ich wagi) powinny nieść za sobą adekwatne skutki; gracz powinien być częścią fabularnie znaczących historii, ale z własnej woli uczestniczyć czy być informowanym o sytuacjach pobocznych lub backstory postaci pobocznych; relacje powinny być dynamiczne, czyli zależeć od wielu czynników, nie tylko opcji dialogowych które wybiera gracz, ale również od samej sytuacji, w której znajdują się postaci (włącznie z graczem) oraz poprzez akcje jakie sam gracz podejmuje.

Ręka rękę myje

Czyli jak pattern budowania i zacieśniania relacji z wirtualnymi postaciami pozwalają nagradzać gracza, zwiększyć immersję oraz rozwijać fabułę rozgrywki.

Problem designu:

Jak przy pomocy mechanizmu budowania relacji między graczem a postaciami niegrywalnymi stworzyć istotny element immersji, zagłębiający gracza w świat gry, nagradzający interesującymi nagrodami oraz dynamicznym wpływem na elementy fabularne rozgrywki?

Opis patternu:

Owy wzór projektowy zakłada, że relacje gracza z postaciami NPC zostaną zaprojektowane w sposób taki aby obie strony (w teoretycznym, nie koniecznie technicznym, założeniu) czerpały z nich korzyści, tzn. każda znacząca interakcja powinna oferować wymierne korzyści wpływające na rozgrywkę. Relacje powinny być stopniowo rozwijane poprzez elementy takie jak dialogi, decyzje fabularne, wydarzenia, zadania, a kolejne poziomy relacji powinny odblokowywać i rozbudowywać owe elementy (o wciągające rozwiązania) w celu zachęcenia gracza do dalszego obcowania z postaciami NPC. Aby zwiększyć poczucie głębi czy immersji, NPC powinni adekwatnie, w zależności od poziomu relacji, reagować na akcje gracza, np. za pomocą sytuacyjnych kwestii, powitań, podarunków, zniżek, etc. System powinien nagradzać gracza za angażowanie się w relacje z NPC, może to zostać osiągnięte za pomocą rozdawania nagród pod postacią specjalnych przedmiotów, zadań czy (iluzji) spersonalizowanych treści. Dodatkowe rozwiązania mogą obejmować integrację owego wzorca z innymi systemami np. systemu mieszkalnego, osiągnięć, unikatowych umiejętności/ekwipunku, itp.

Przykłady użycia w grach:

- **Fallout 4** - gracz od początku gry posiada psiego kompana z maksymalnym poziomem relacji; oprócz tego zawieranie relacji z innymi postaciami opiera się na wykonywaniu zadań dla nich oraz akcje podjęte przez gracza; wysokie relacje mogą skutkować werbunkiem nowych towarzyszy i zmniejszeniem cen w sklepach.
- **Baldur's Gate 3** - system relacji (od nienawiści do zauroczenia), w zależności od relacji postaci NPC mogą zostać członkami drużyny lub ją opuścić; relacja budowana jest za pomocą opcji dialogowych jak i akcji (wyborów) samego gracza; wysokie poziomy relacji odblokowują specjalne zadania dla/od danych postaci skutkujące zwiększeniem siły lub otrzymaniem specjalnego ekwipunku; relacje mogą również zmienić całkowicie przebieg fabuły rozgrywki.
- **Stardew Valley** - budowanie relacji z postaciami pozwala graczowi na odwiedzanie ich w ich domach, otrzymywanie prezentów od postaci z wysokim poziomem relacji oraz w wyniku małżeństwa otrzymanie pomocy do zarządzania gospodarstwem; relacje budowane są poprzez dialogi, uczestnictwo w specjalnych wydarzeniach oraz wysyłanie prezentów.