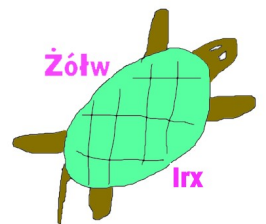


Różne zespoły ->
różne potrzeby ->
różne zasady

Łukasz „Żółw” Januszek



O mnie

- MG z ~20-letnim stażem
- Bawię się z mechanikami od ~15 lat
- Zawodowo: programista, inżynier procesów

Agenda

- Faza 1: Mechanika w świecie gry
 - ...i czemu zwykle promuje Powergamerów?
 - Choć nie zawsze to widzimy ;-)
- Faza 2: Mechanika w świecie ludzi
 - ...czyli: co musi być w mechanice?
 - Percepcja

Przypadek pewnej firmy...



Manager Maciek



Programista Paweł



Jakościowiec Jędrzej

Przypadek pewnej firmy...



Manager Maciek



Programista Paweł



Jakościowiec Jędrzej

Przypadek pewnej firmy...



Przypadek pewnej firmy...

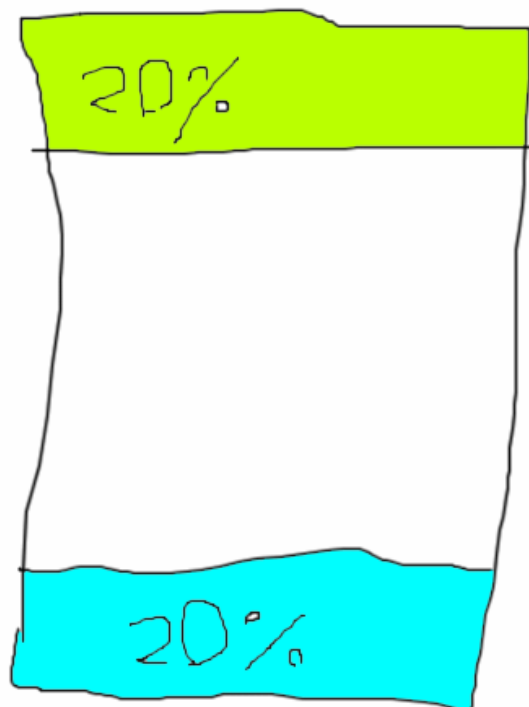


Przypadek pewnej firmy...

Takich przypadków jest więcej...

Ocena „Stack Ranking”: Microsoft, 2006 - 2013

Wszyscy pracownicy Microsoft



Programista Paweł

Jakościowiec Jędrzej



Manager Maciek

Przypadek pewnej firmy...

HA HA HA, TO BYŁO DO PRZEWIDZENIA!!!

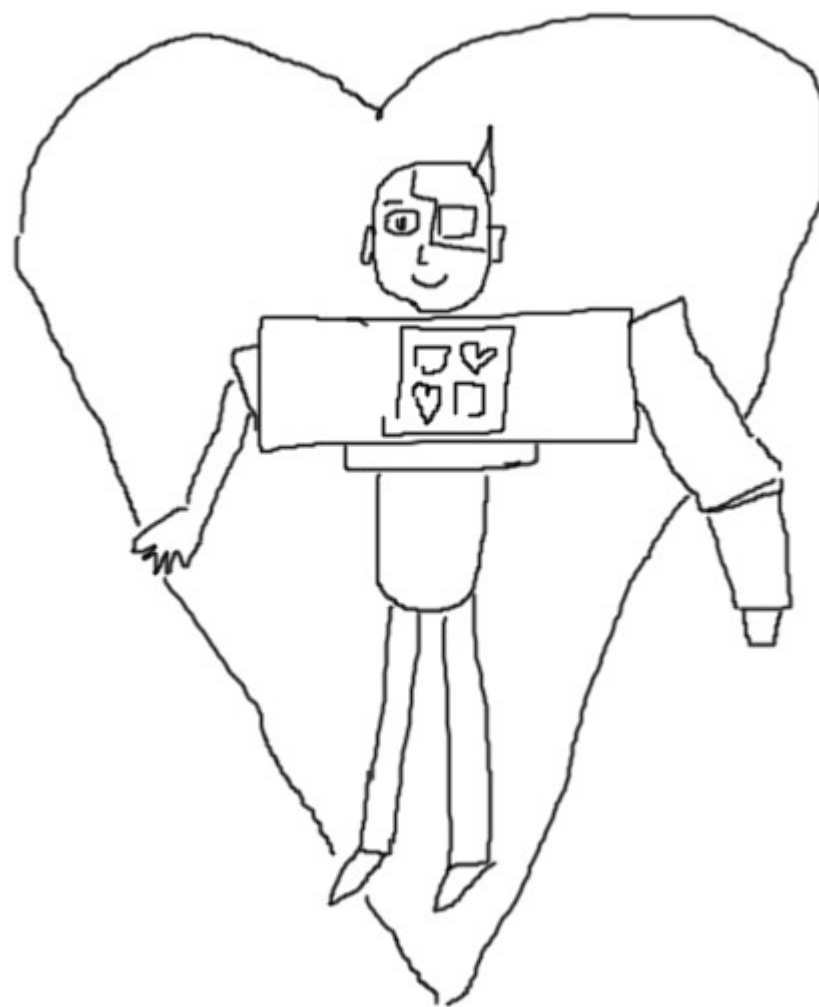


Losowa karta postaci

Cyborg Rafał

Cecha	Wartość
Budowa	4
Zwinność	3
Naukowo-Techniczne	4
Społeczne	2

Sprzęt	Efekt
Pistolet laserowy	Małe (2) obrażenia
Karabin laserowy	Duże (5) obrażenia

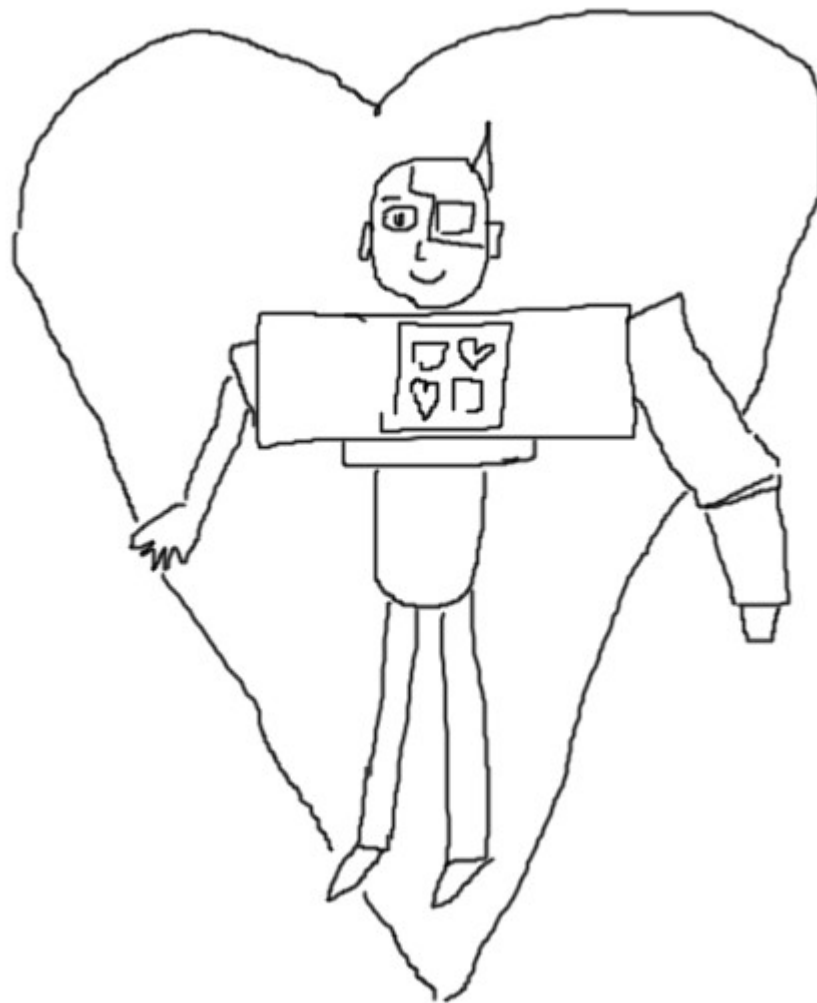


JAK BĘDĄ GRAŁI GRACZE?

Cyborg Rafał

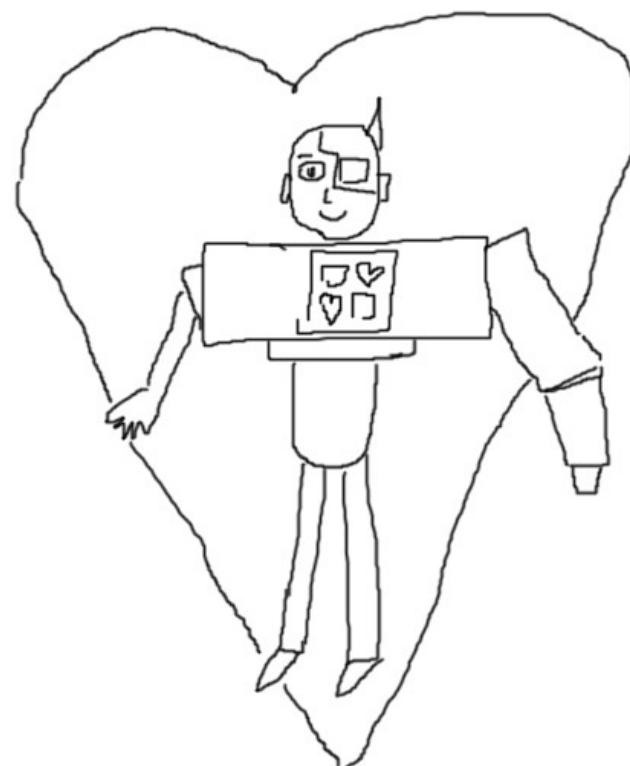
Cecha	Wartość
Budowa	4 +2
Zwinność	3 +7
Naukowo-Techniczne	4
Spółeczne	2

Sprzęt	Efekt
Pistolet laserowy	Małe (2) obrażenia
SUPERDZIAŁO laserowe	SUPER (999999999999) obrażenia



Analiza – jak grają gracze?

- Rafał ma dobre serce i jest policjantem
 - ...gdzie to na karcie?
- Ewolucja postaci to cięższa broń i lepsze parametry
- MG nagradza uwagę za opisy walki
- Sprawy społeczne odgrywamy, nie testujemy

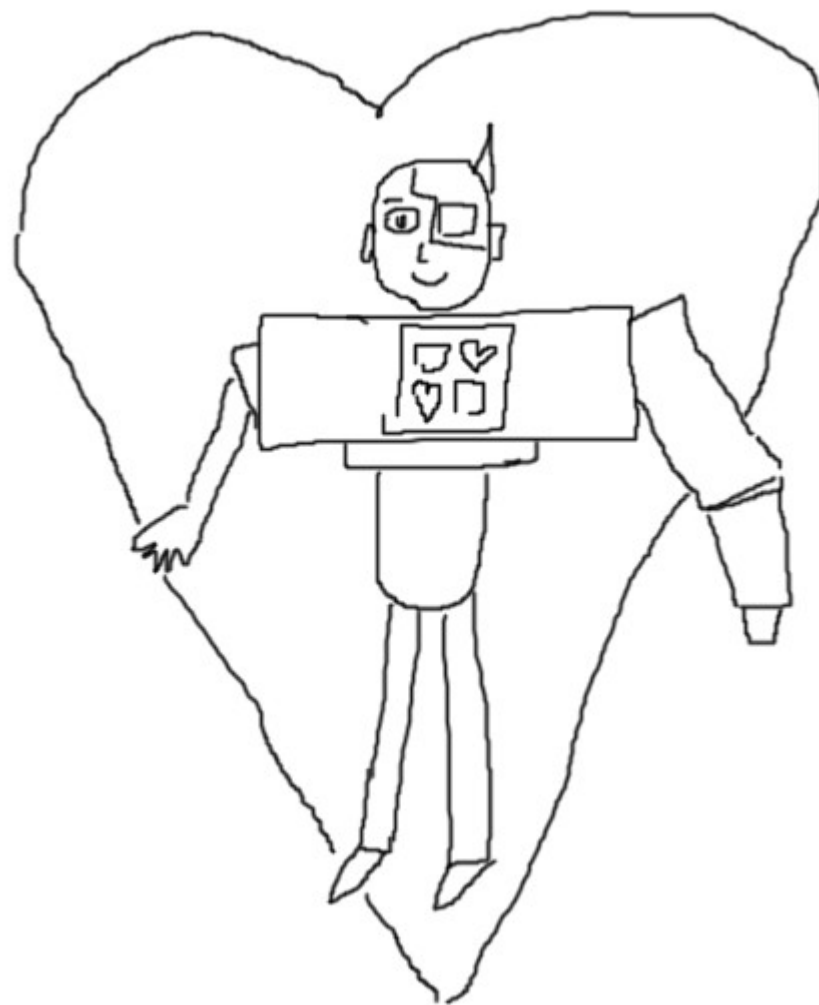


JAK BĘDĄ GRAŁI GRACZE?

Cyborg Rafał, 100 sesji później

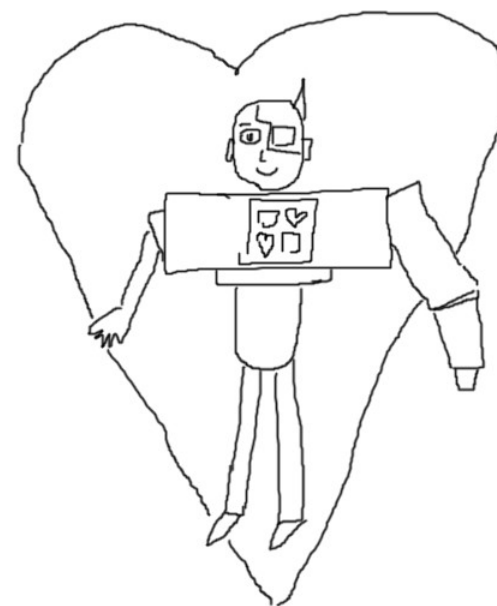
Cecha	Wartość
Budowa	4 + 7
Zwinność	3 + 8
Naukowo-Techniczne	4 + 10
<u>Spółeczne</u>	<u>0</u>

Sprzęt	Efekt
Pistolet laserowy	Małe (2) obrażenia
SUPERDZIAŁO laserowe	SUPER (999999999999) obrażenia



Przypadek pewnej karty postaci

TEGO NIE DAŁO SIĘ PRZEWIDZIEĆ!!!

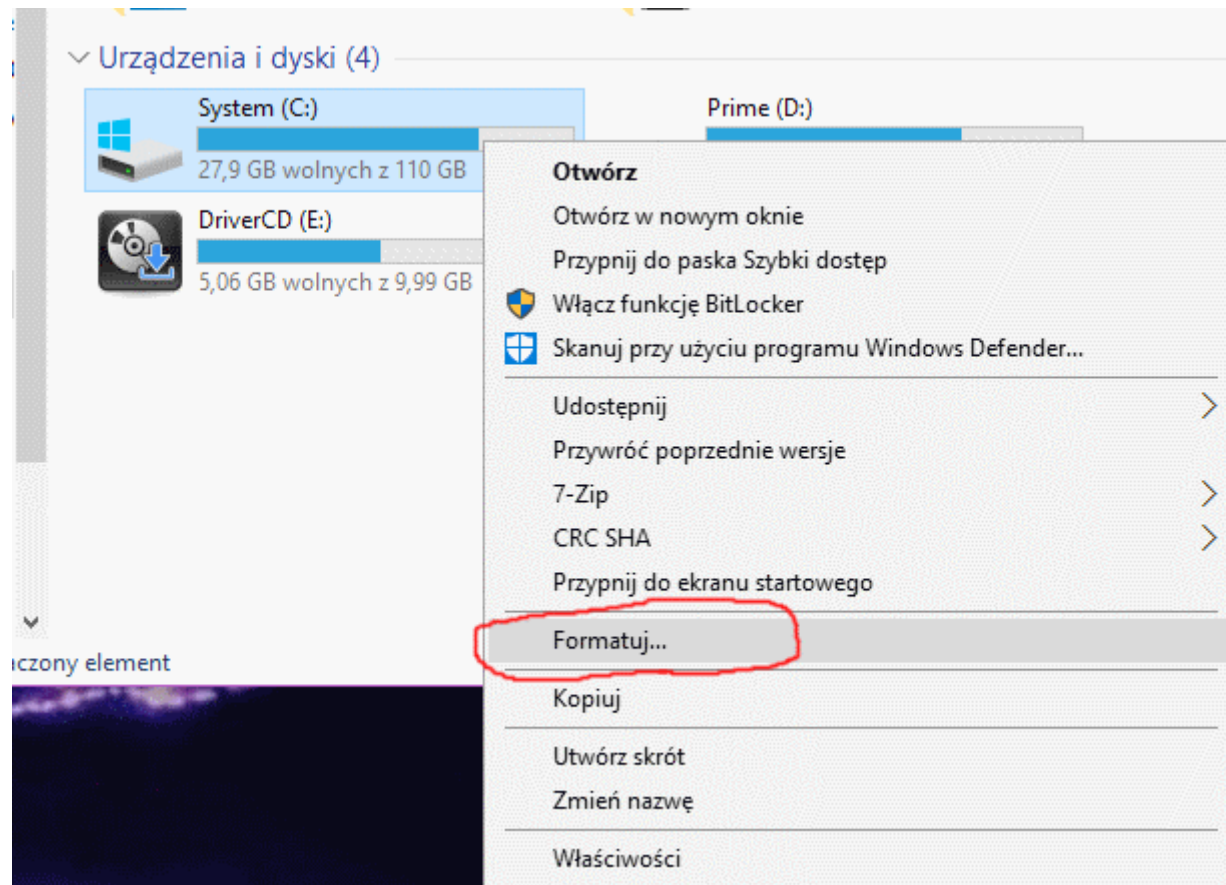


Munchkin / Powergamer

- Gracz racjonalny
- Maksymalizuje nagrody w świecie gry
 - Uwagę MG?
 - Wpływ na fabułę?
- To nie gracz jest uszkodzony, to gra jest uszkodzona*
 - * lub Zespół mu na to pozwala

Rola mechaniki

- Mechanika to UX dla grających...



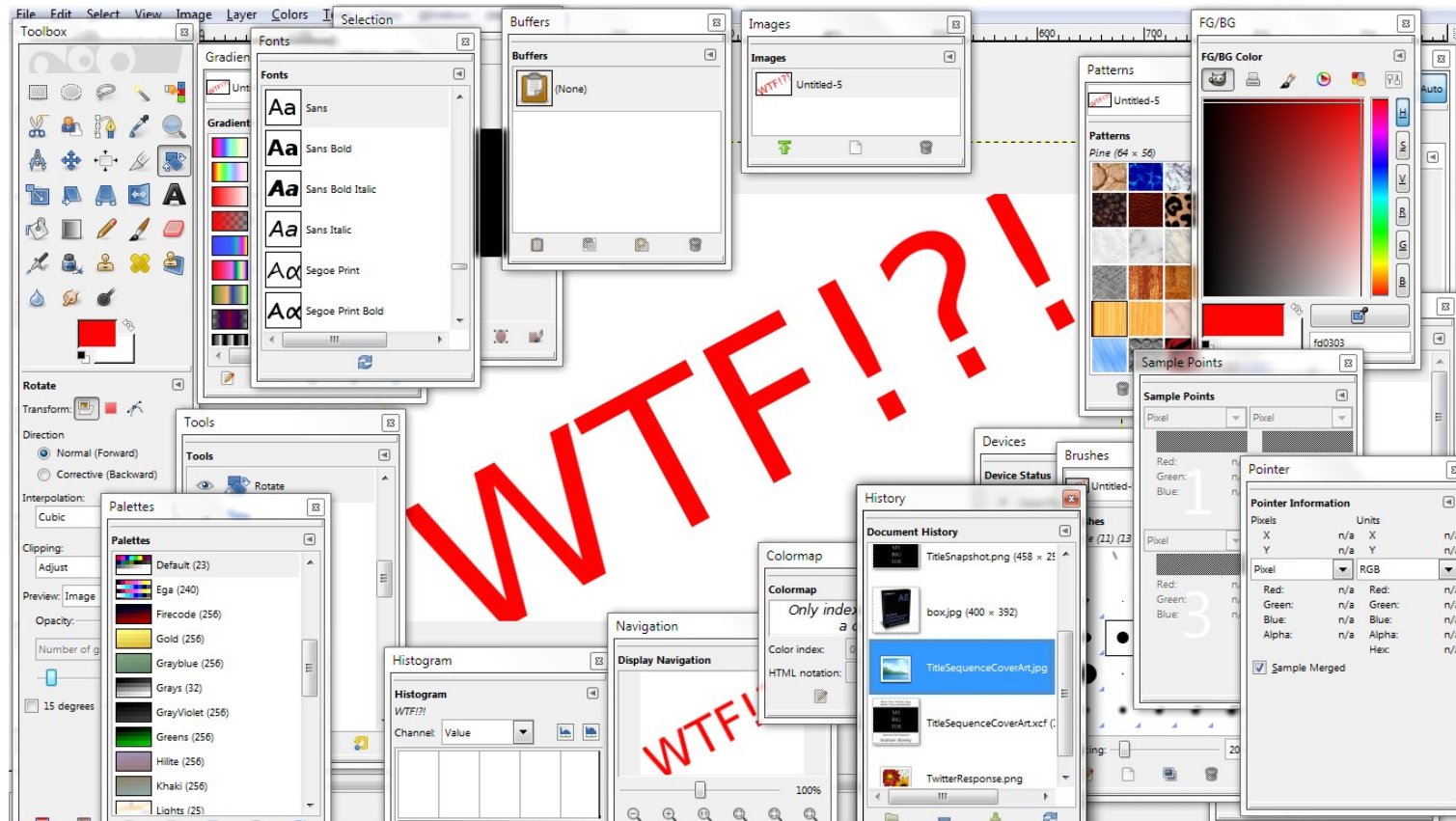
Rola mechaniki

- Mechanika to tutorial oraz interfejs – co macie robić w grze? (przykład: Race The Sun)



Rola mechaniki

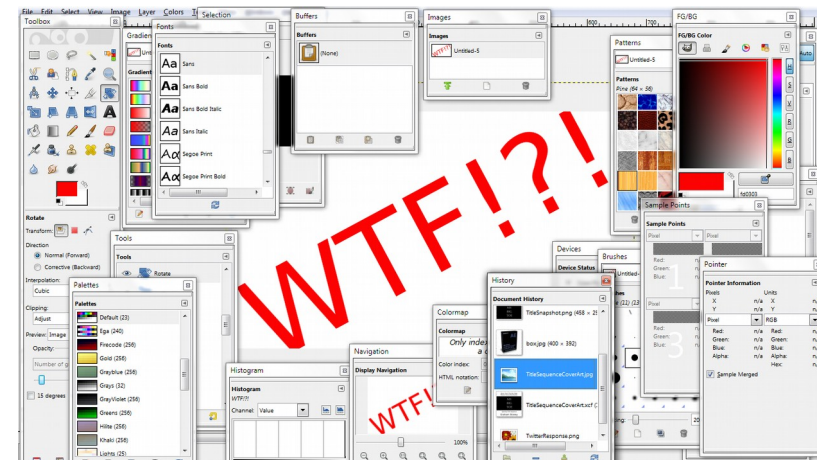
- A nasze mechaniki często...



<http://grahamstoney.com/wp-content/uploads/2013/02/ElegantSimplicity.png>

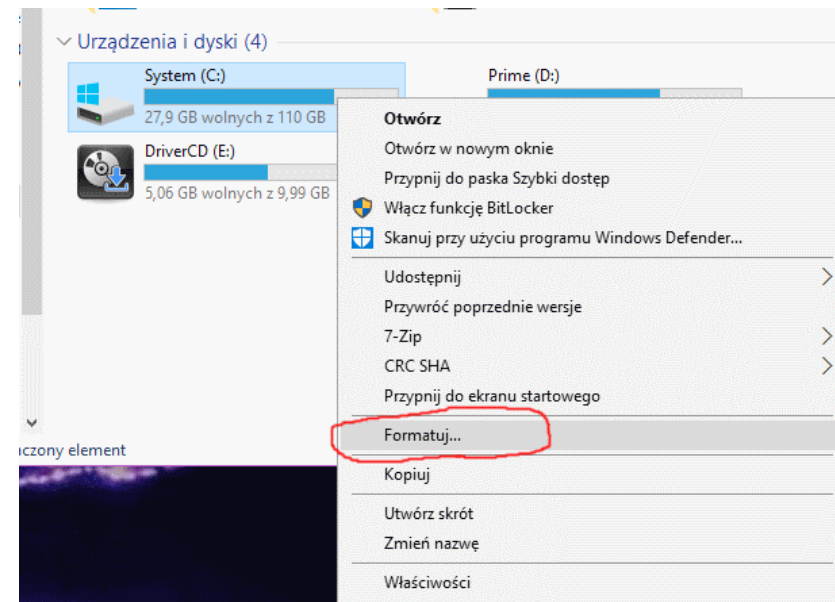
Rola mechaniki

- Wszystko co najważniejsze powinno być w zasadach
 - I nic więcej.
- Dostajesz to, co nagradzasz
 - MG jako manager
- Munchkin / powergamer to gracz RACJONALNY.
 - To MECHANIKA jest błędna.



Rola mechaniki

- „Co robisz?”
- „Czego ode mnie się oczekuje?”
- „Aha, to w tej grze się walczy, tak?”

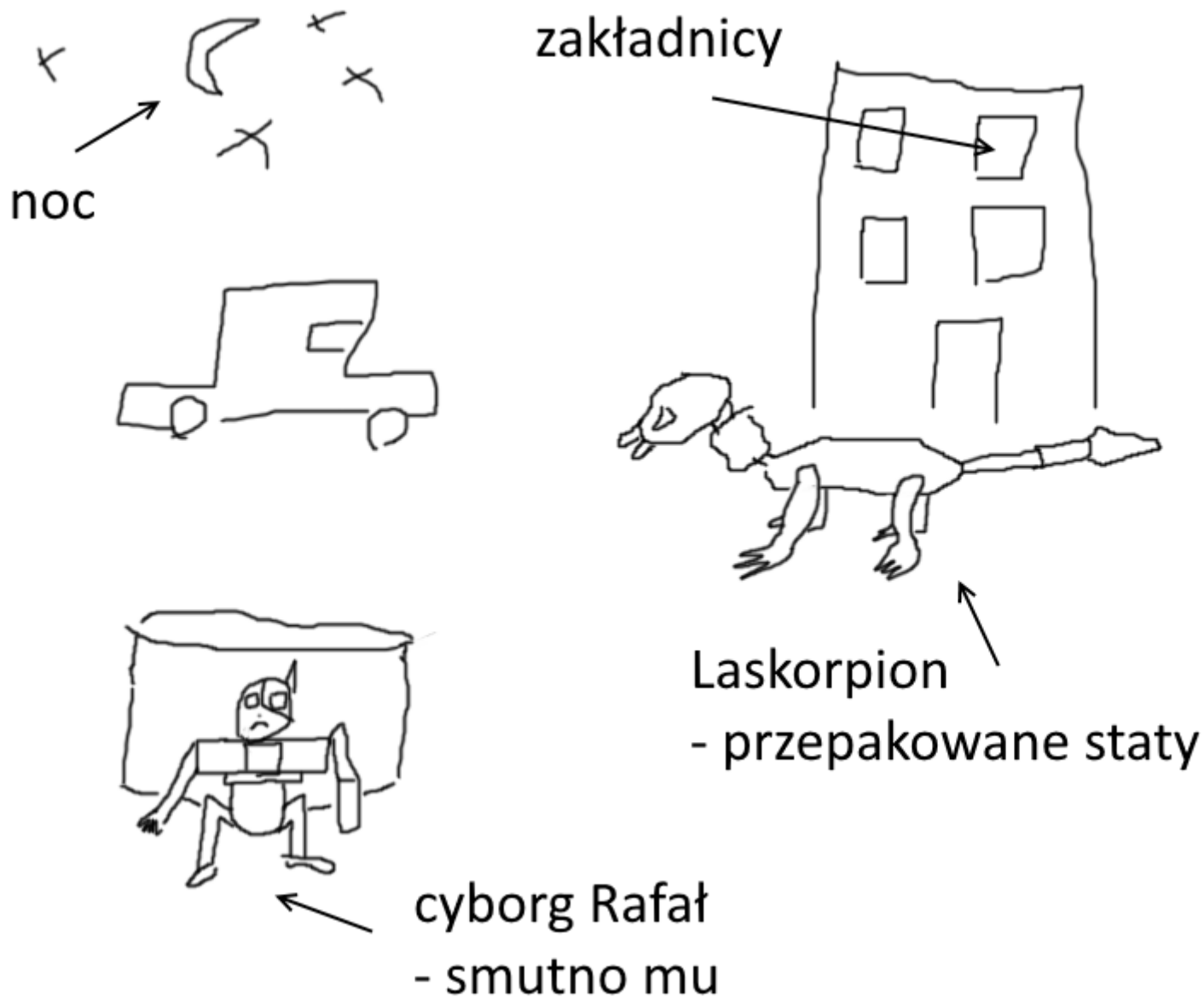


Rola mechaniki - przykład

Łatwo się mówi. Pokaż dowody.

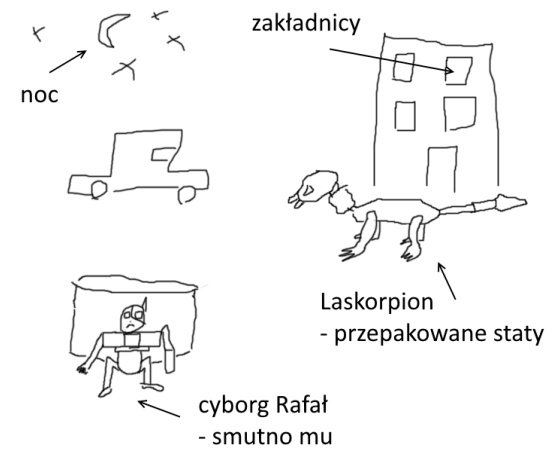


Przebudujemy to - sytuacja



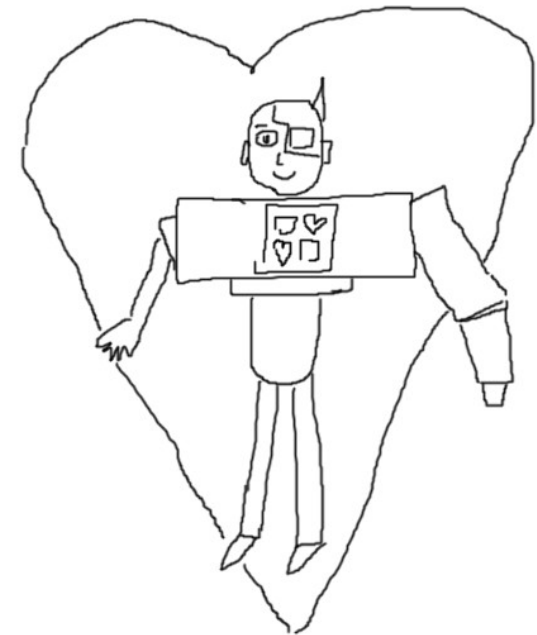
Przebudujemy to – w co?

- Wariant 1: RPG taktyczny
- Wariant 2: RPG o utracie człowieczeństwa
- Promujemy:
 - Spryt i inteligencję graczy
 - Ciekawe podejścia
 - Niech gracz gra zgodnie z grą
 - Zero „powergamingu”.



RPG taktyczne

- Co to znaczy?
- Wykorzystanie terenu
- Wykorzystanie sytuacji
- Zajścia od tyłu, skradanie
- Dopasowanie sprzętu do akcji



Czy to jest RPG taktyczne?

- Wykorzystanie terenu?
- Wykorzystanie sytuacji?
- Dopasowanie sprzętu do akcji?

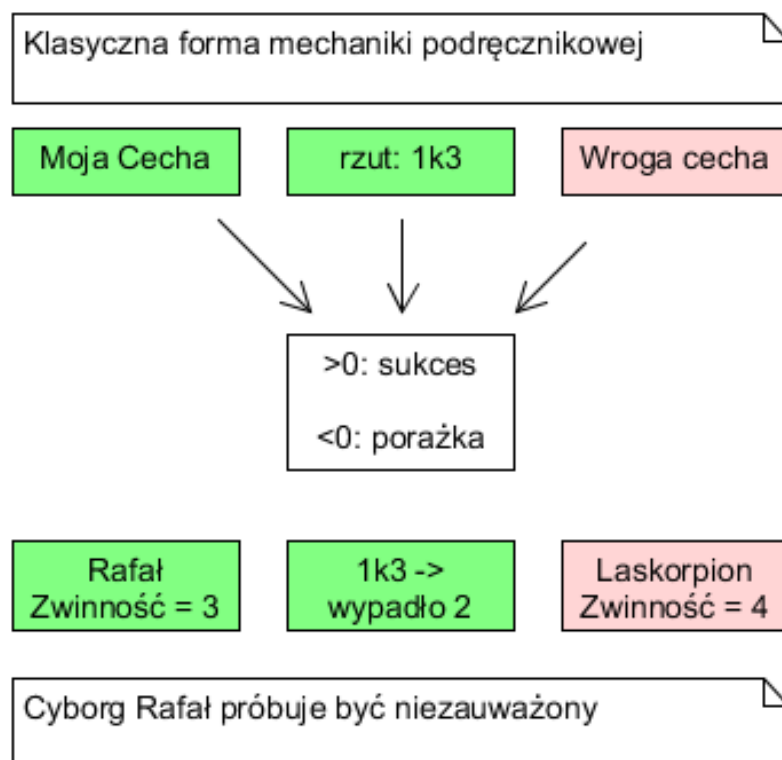
Cyborg Rafał

Cecha	Wartość
Budowa	4
Zwinność	3
Naukowo-Techniczne	4
Społeczne	2

Sprzęt	Efekt
Pistolet laserowy	Małe (2) obrażenia
Karabin laserowy	Duże (5) obrażenia

Czy to jest RPG taktyczne?

Taktyka, Sprzęt, Kombinowanie?



Cyborg Rafał

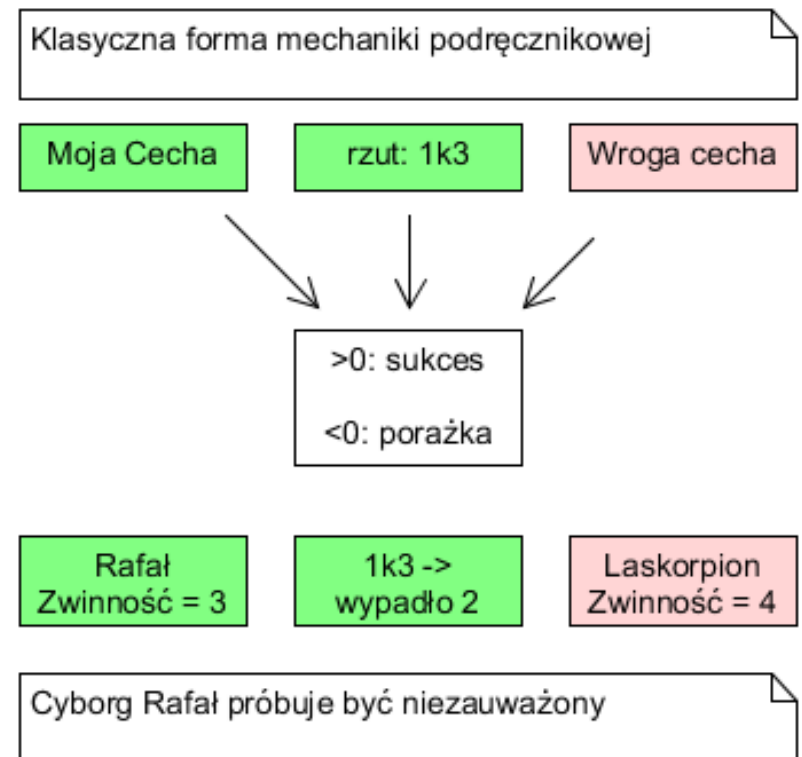
Cecha	Wartość
Budowa	4
Zwinność	3
Naukowo-Techniczne	4
Społeczne	2

Sprzęt	Efekt
Pistolet laserowy	Małe (2) obrażenia
Karabin laserowy	Duże (5) obrażenia

Czy to jest RPG taktyczne?

Taktyka, Sprzęt, Kombinowanie?

- Co, jak wypadnie „fail”?
- Konsekwencje sukcesu i porażki?
- Co ta mechanika promuje?



RPG taktyczne: 1 iteracja

Taktyka, Sprzęt, Kombinowanie?



RPG taktyczne – 1 iteracja

Taktyka, Sprzęt, Kombinowanie?

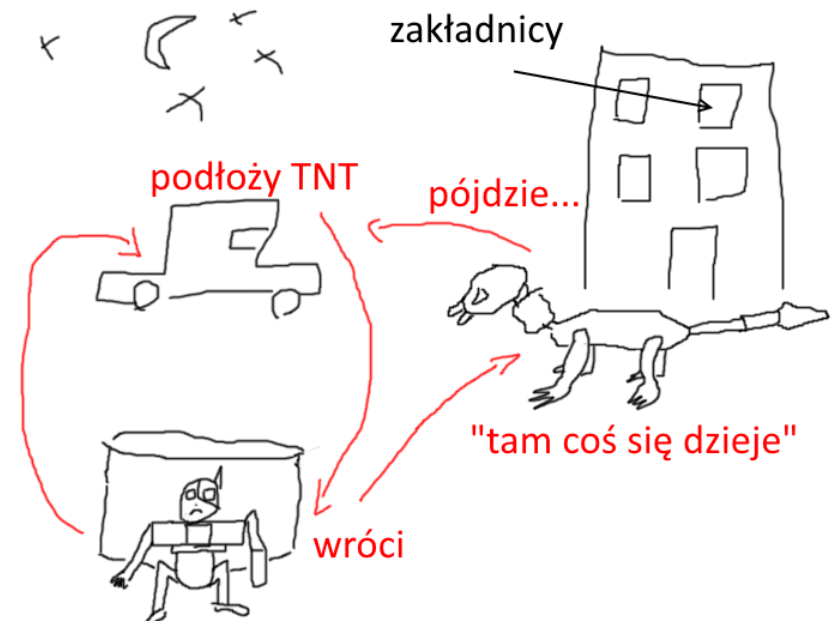
- Test „skradania”: zwinność
- Test „skradania”: zwinność
- Test „wabienia”: społeczne
- Test „maksymalizacji obrażeń”: Nauko-Tech



RPG taktyczne – 1 iteracja

Taktyka, Sprzęt, Kombinowanie?

- A jak się nie uda rzut?
 - Śmierć..?
 - Tor porażki, np. OPR
 - Przerzut z komplikacją fabularną
- Gracze **nie są** tępymi meduzami!!!



RPG taktyczne – 1 iteracja

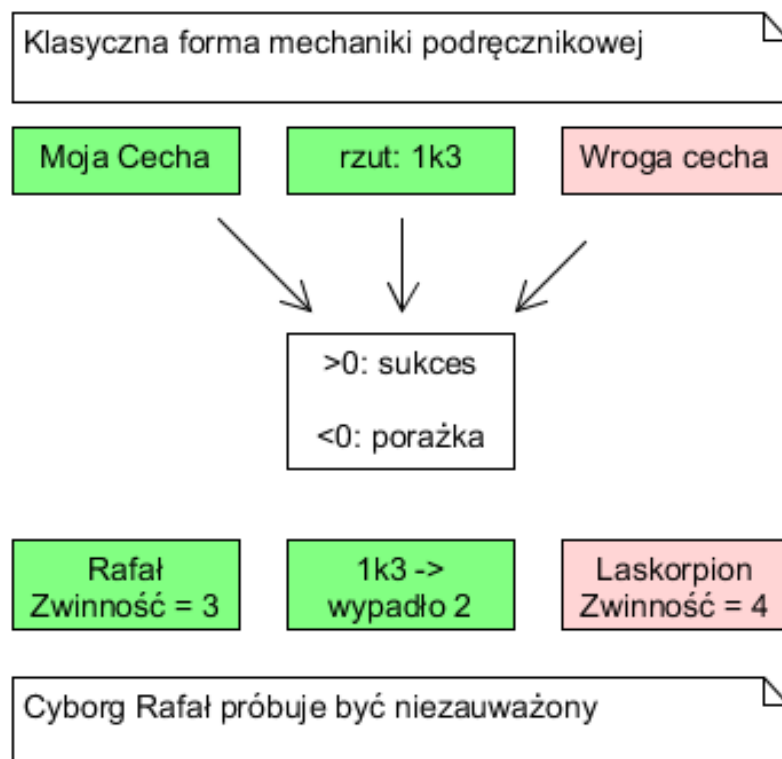
Taktyka, Sprzęt, Kombinowanie?: GRACZ proponuje porażki

- Test „skradania”: trzeba wysadzić coś więcej
- Test „skradania”: zostanę w oku eksplozji. Rana.
- Test „wabienia”: zginie cywil / rana.
- Test „maksymalizacji obrażeń”:
przetrwał; mam limit
czasowy LUB zniszczyłem
za dużo



RPG taktyczne: mechanika

Taktyka, Sprzęt, Kombinowanie?



Cyborg Rafał

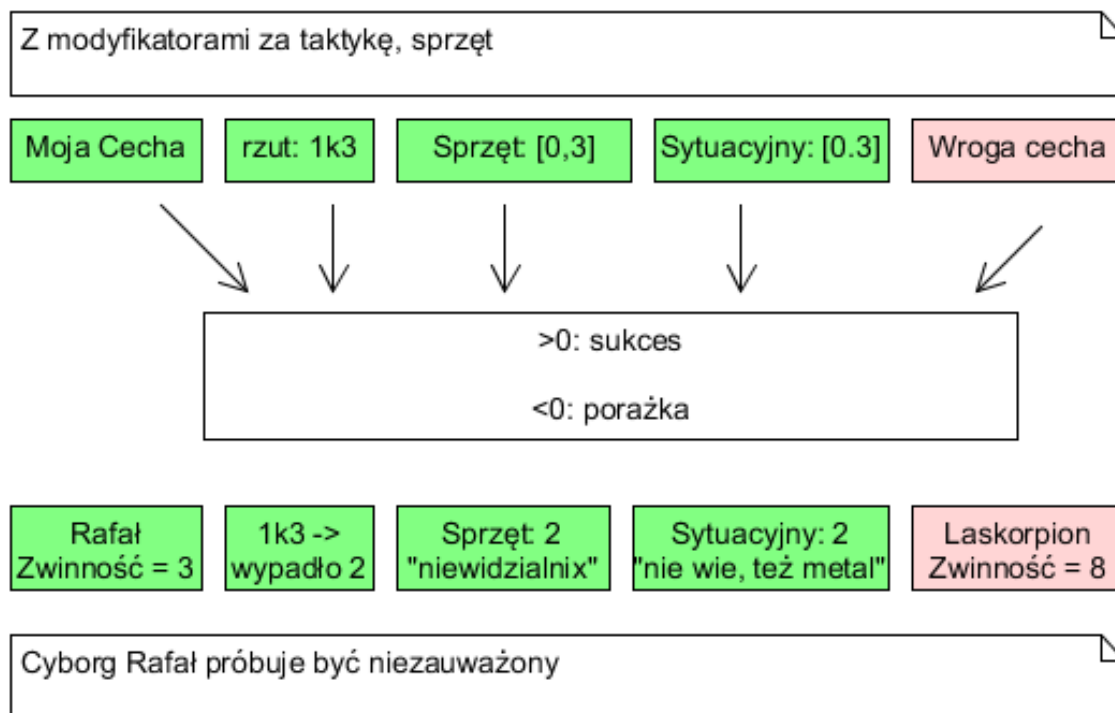
Cecha	Wartość
Budowa	4
Zwinność	3
Naukowo-Techniczne	4
Społeczne	2

Laskorpion

Wszystko = 8
(zawsze wygra)

RPG taktyczne: mechanika

Taktyka, Sprzęt, Kombinowanie?



Cyborg Rafał

Cecha	Wartość
Budowa	4
Zwinność	3
Naukowo-Techniczne	4
Społeczne	2

Laskorpion

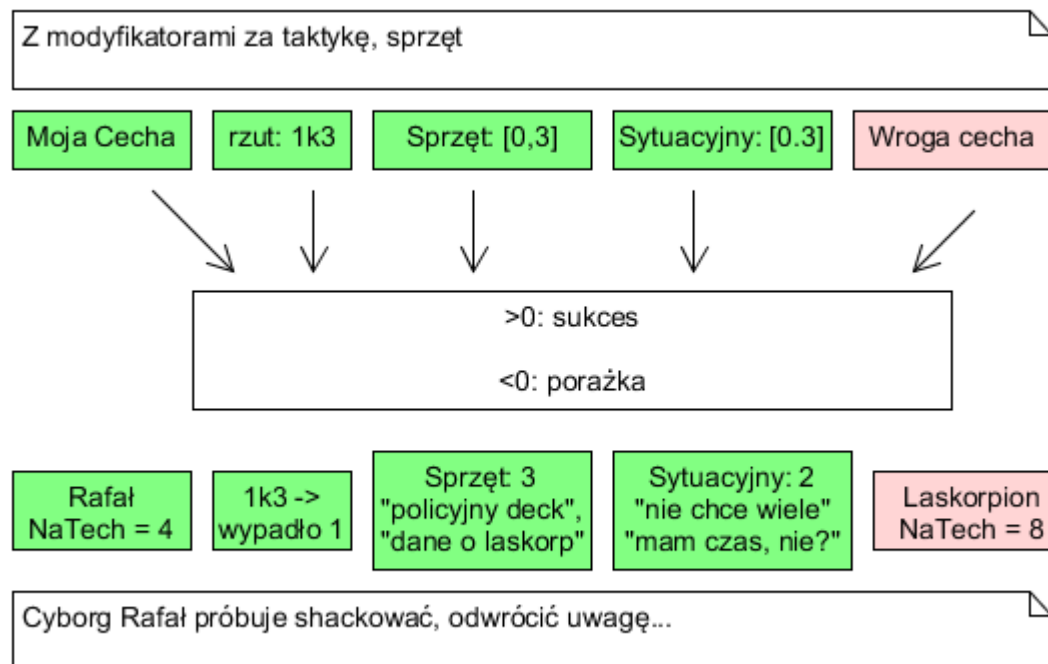
Wszystko = 8
(zawsze wygra)

RPG taktyczne: mechanika



RPG taktyczne: mechanika

Taktyka, Sprzęt, Kombinowanie?



Cyborg Rafał

Cecha	Wartość
Budowa	4
Zwinność	3
Naukowo-Techniczne	4
Społeczne	2

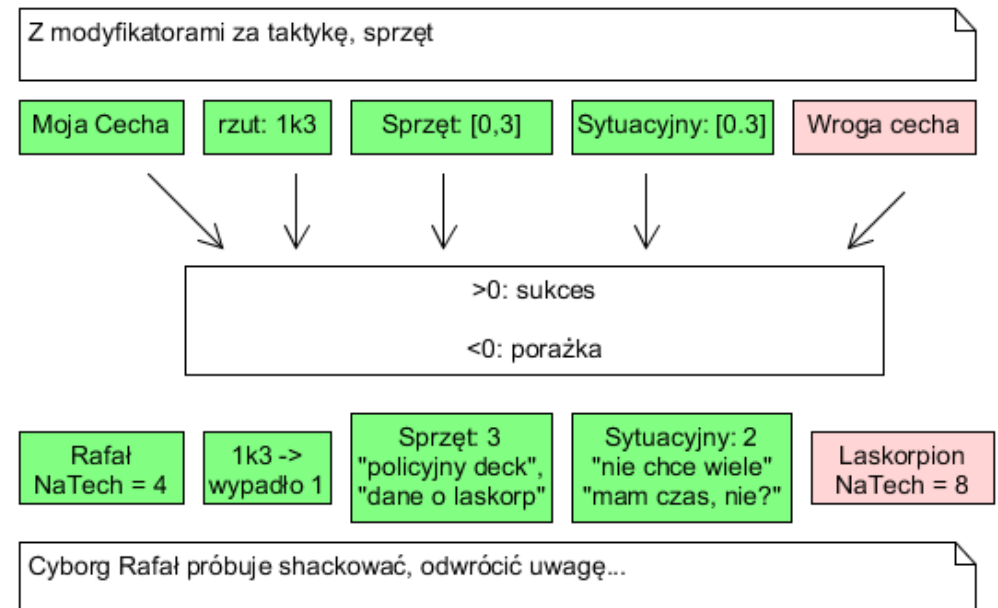
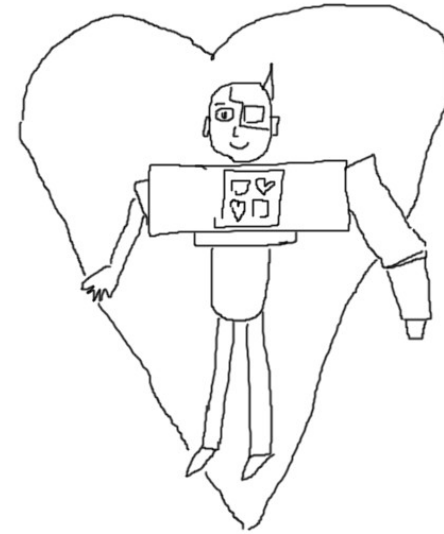
Laskorpion

Wszystko = 8
(zawsze wygra)

RPG taktyczne: mechanika

*Taktyka, Sprzęt,
Kombinowanie?*

- Balans liczb: WAŻNE!
- Graj siłą postaci
- Kombinowanie: V
- Taktyka: V
- Sprzęt: V



RPG taktyczne – 2 iteracja

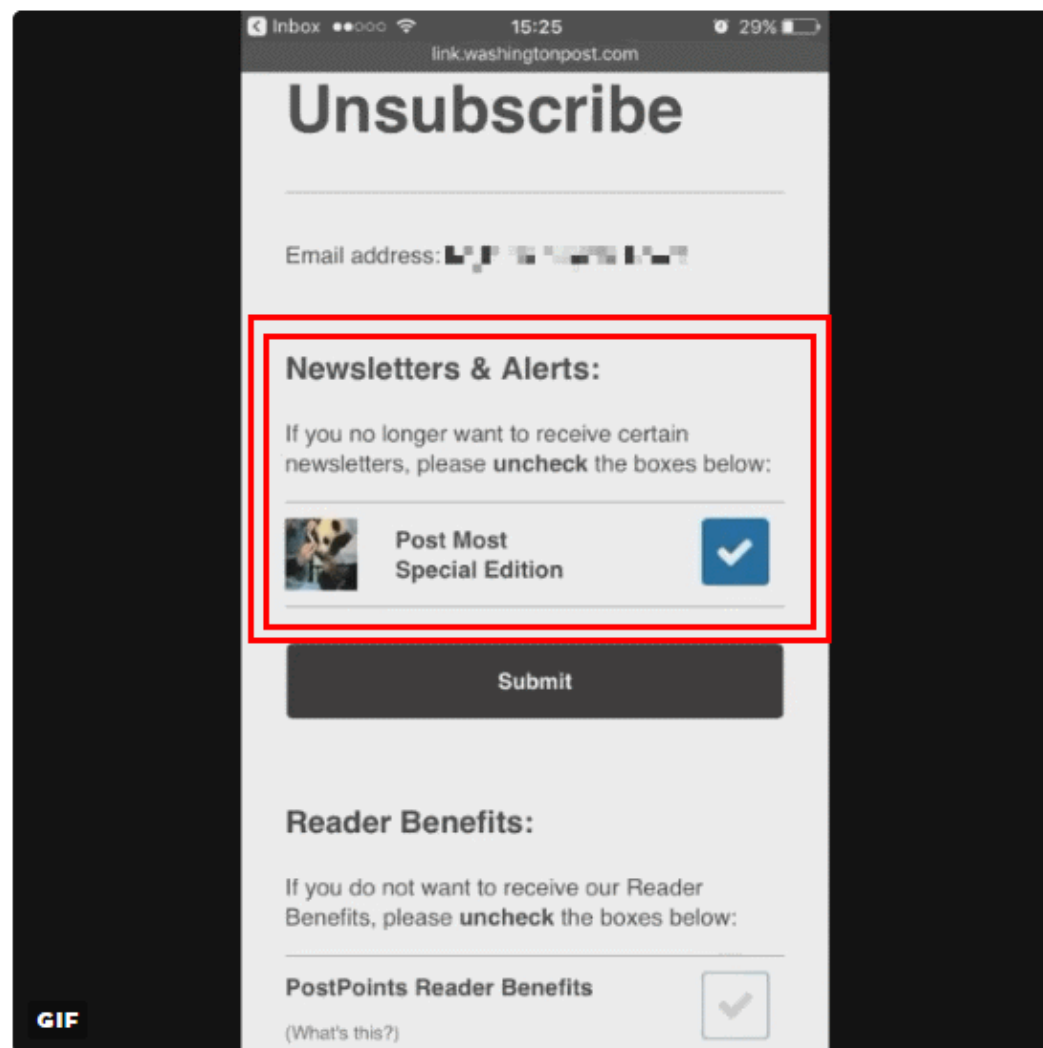
Taktyka, Sprzęt, Kombinowanie?

- Co nie zadziało?
- Czemu to nie działa?
- Jak powinno być?
- „To nie użytkownik jest głupi.
To gra jest uszkodzona.”



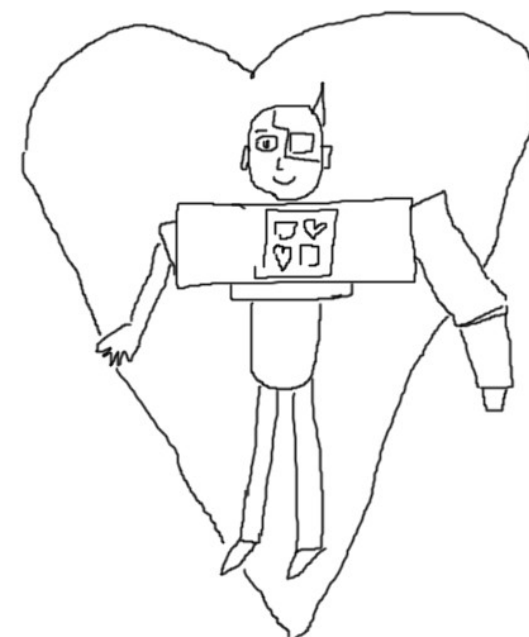
Głupi użytkownik czy gra?

<https://darkpatterns.org/hall-of-shame>



RPG o utracie człowieczeństwa

- Co to znaczy?
- Stopniowo coraz bardziej bezduszny
- Robi rzeczy społecznie nieakceptowalne
- Nie dba o innych
- Aktywnie krzywdzi..?



Czy to jest RPG o dehumanizacji?

- Traci siebie,
zachowuje się inaczej
- Aktywnie krzywdzi,
nieakceptowalny społecznie
- „Ciemna strona mocy”

Cyborg Rafał

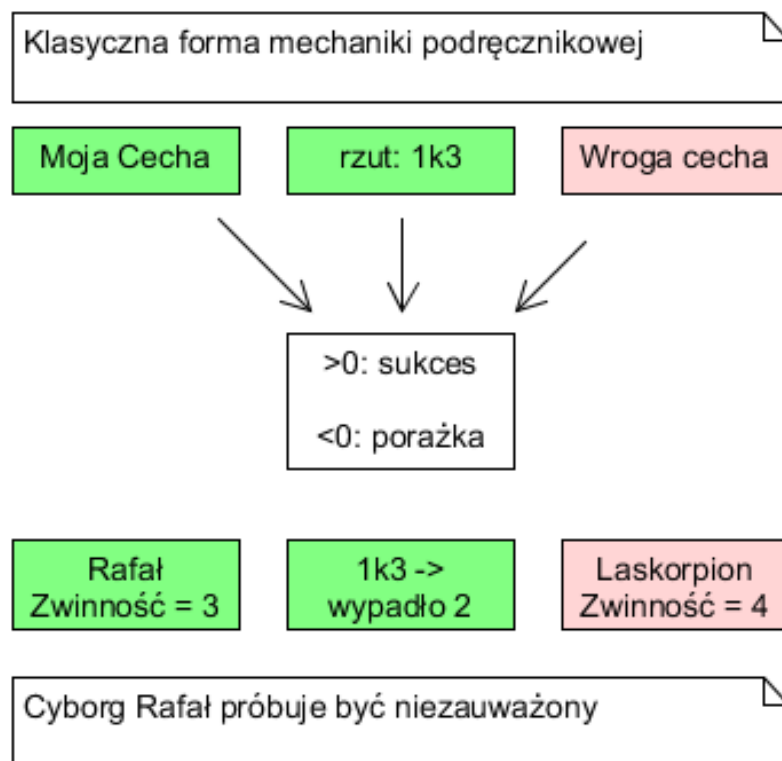
Cecha	Wartość
Budowa	4
Zwinność	3
Naukowo-Techniczne	4
Společne	2

Sprzęt	Efekt
Pistolet laserowy	Małe (2) obrażenia
Karabin laserowy	Duże (5) obrażenia

Czy to jest RPG dehumanizacyjne?

Utrata siebie, Ciemna Strona

Cyborg Rafał



Cecha	Wartość
Budowa	4
Zwinność	3
Naukowo-Techniczne	4
Społeczne	2

Sprzęt	Efekt
Pistolet laserowy	Małe (2) obrażenia
Karabin laserowy	Duże (5) obrażenia

RPG dehumanizacyjne: 1 iteracja

Utrata siebie, Ciemna Strona?

JASNA STRONA	CIEMNA STRONA
<ul style="list-style-type: none">- ratujemy minimalnym kosztem i stratami- pomóc innym- dobry glina- unikać krzywdy- ONI są bezpieczni	<ul style="list-style-type: none">- neutralizujemy, niezależnie od strat- pomóc sobie- skuteczny glina- straty konieczne- JA jestem bezpieczny



zakładnicy

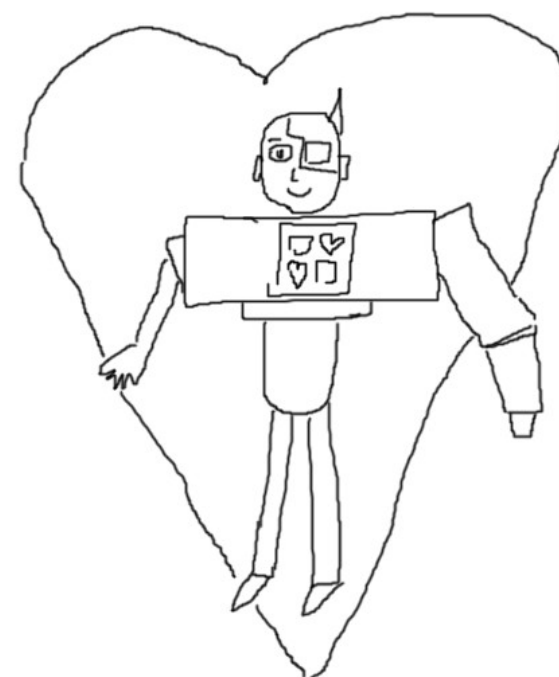


Czy to jest RPG o dehumanizacji?

Cyborg Rafał

Cecha	Wartość
Budowa	2
Zwinność	1
Naukowo-Techniczne	2
Społeczne	0

Impuls	Wartość
Dobrotliwy	2
Altruistyczny	2
Unikanie krzywdy innych	2
Ratowanie cywilów	2



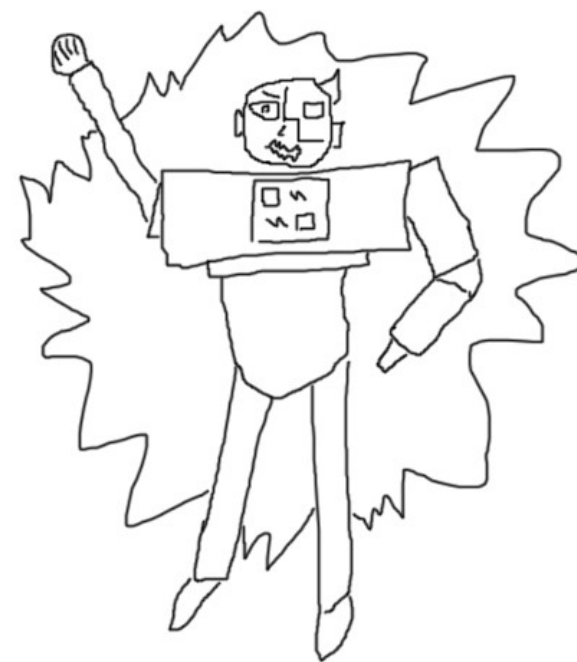
Rafał chce pomóc zakładnikom przekradając się dyskretnie koło Laskorpiona, **PONIEWAŻ** chce unikać krzywdy innych.

Czy to jest RPG o dehumanizacji?

Cyborg Rafał

Cecha	Wartość
Budowa	2
Zwinność	1
Naukowo-Techniczne	2
Społeczne	0

Impuls	Wartość
Skuteczność a nie ideały	4
Nie mam nic wspólnego z ludźmi	4
Misja przede wszystkim	4



Rafał ma gdzieś Laskorpiona i jest skłonny wysadzić WSZYSTKO, bo misja była „rozwał zagrożenie” a to jest w końcu ciemny, nefajny świat ;-).

RPG taktyczne: mechanika

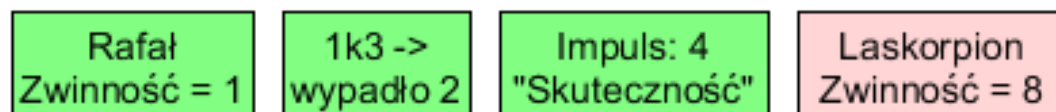
Utrata siebie, Ciemna Strona?

Cyborg Rafał

Z modyfikatorami za taktykę, sprzęt



>0: sukces
<0: porażka



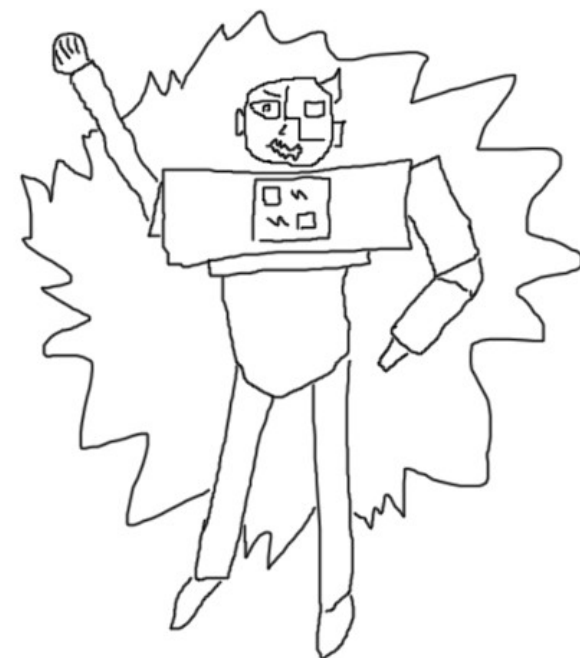
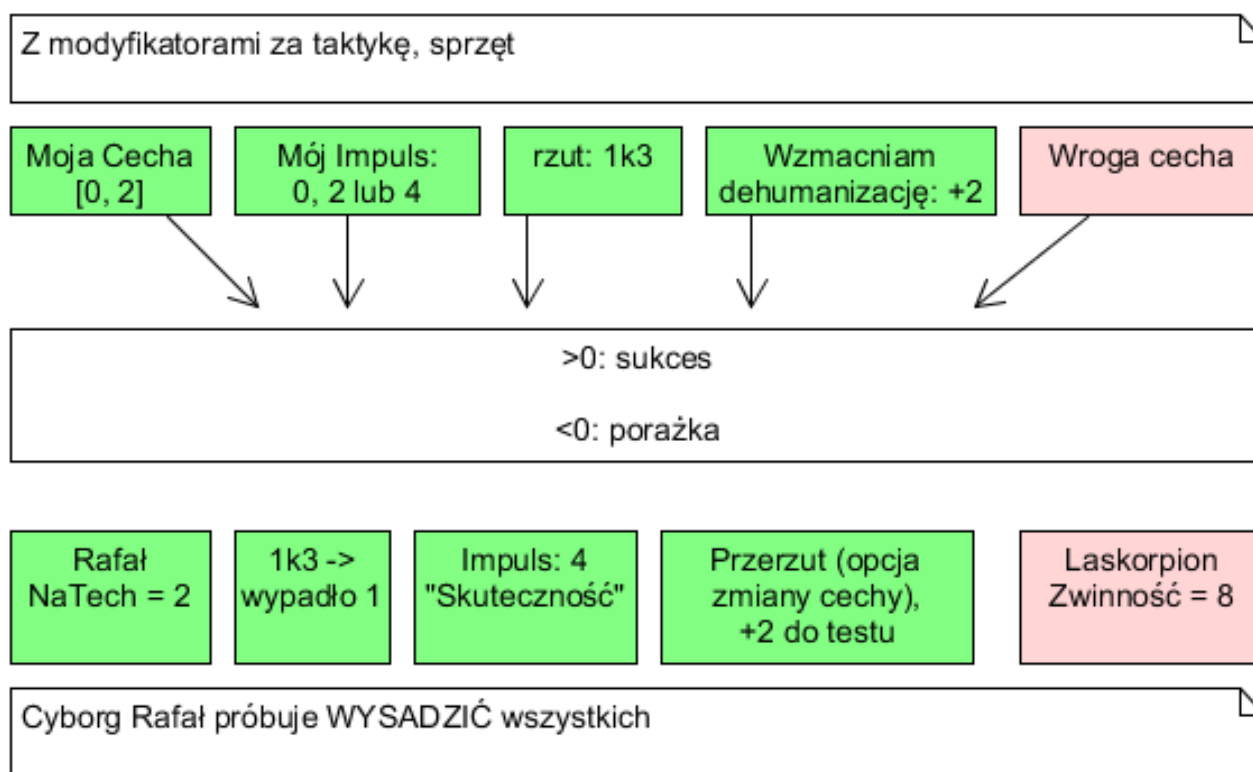
Cyborg Rafał próbuje być niezauważony

Cecha	Wartość
Budowa	2
Zwinność	1
Naukowo-Techniczne	2
Społeczne	0

Impuls	Wartość
Skuteczność a nie ideały	4
Nie mam nic wspólnego z ludźmi	4
<u>Unikanie krzywdy innych</u>	2

RPG taktyczne: mechanika

Utrata siebie, Ciemna Strona?



RPG o dehumanizacji?

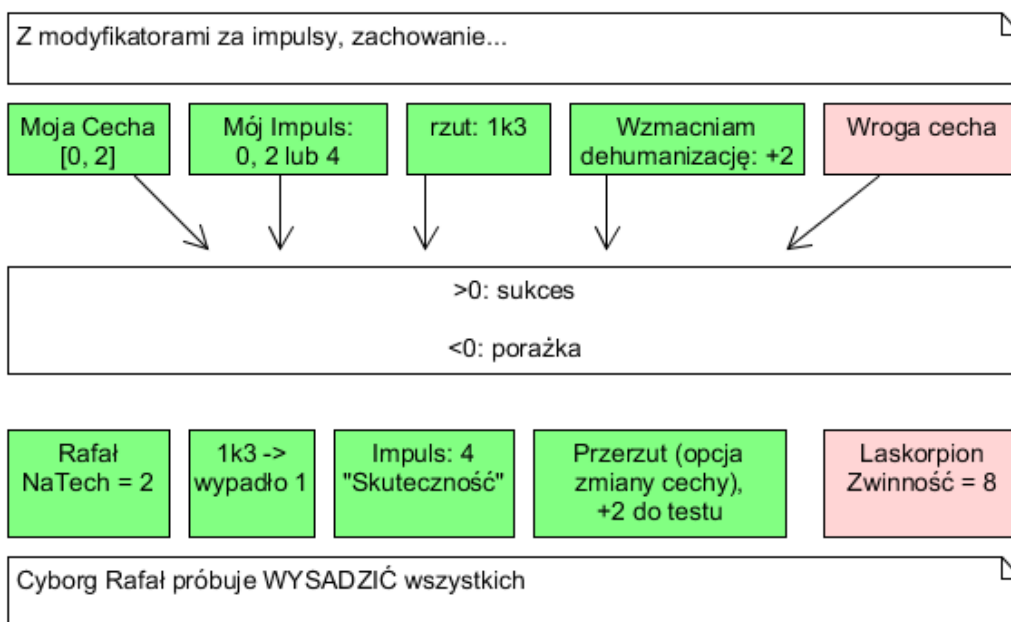
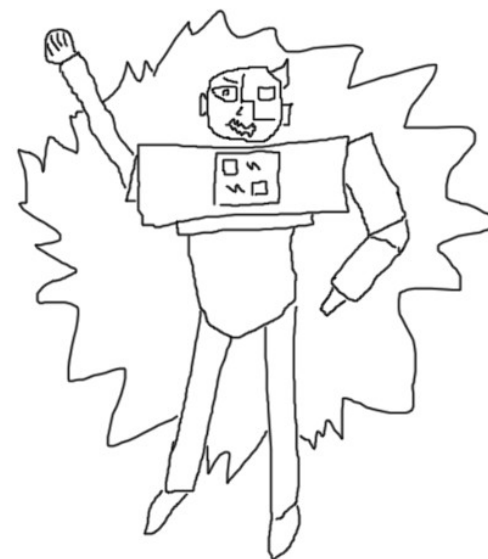
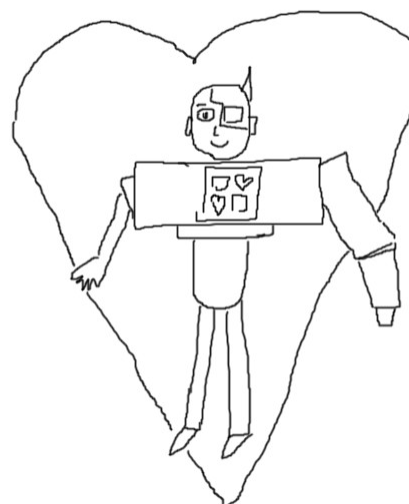
- Skasuj / osłab jeden impuls „dobry”
- Dodaj / promuj NOWY impuls „zły” o mocy '5', ale gorszy.
- „Ciemna strona mocy” uzależnia
- Czyli teraz TRUDNIEJ będzie grać „dobrym” Rafałem by był skuteczny.

Impuls	Wartość
<i>Skuteczność a nie ideały</i>	4
<i>Nie mam nic wspólnego z ludźmi</i>	4
<i><u>Krzywdzenie jest przyjemne</u></i>	5
<i>Unikanie krzywdy innych</i>	1

RPG dehumanizacyjne: mechanika

*Ciemna strona,
utrata siebie?*

- Balans liczb: WAŻNE!
- Graj siłą postaci ;-)
- Dehumanizacja: V
- Tracenie siebie: V
- Ciemna strona wciąga: V



I dlatego mechanika to interfejs użytkownika.

Aaa, to tam
mam iść...

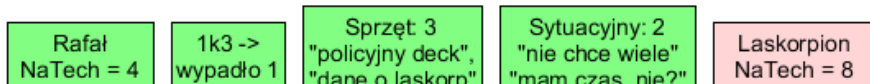
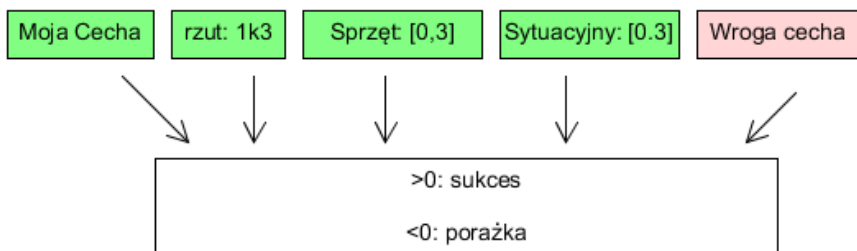


I dlatego mechanika to interfejs użytkownika.



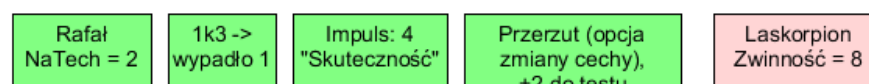
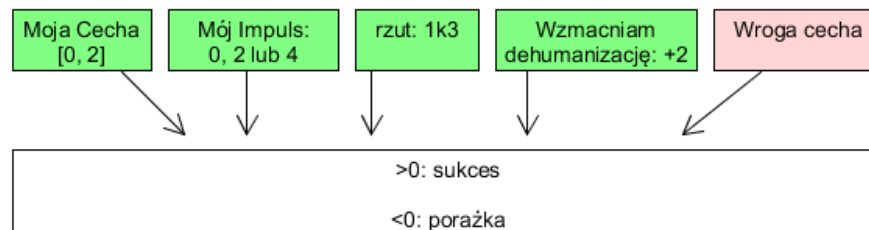
W te gry gra się inaczej:

Z modyfikatorami za taktykę, sprzęt

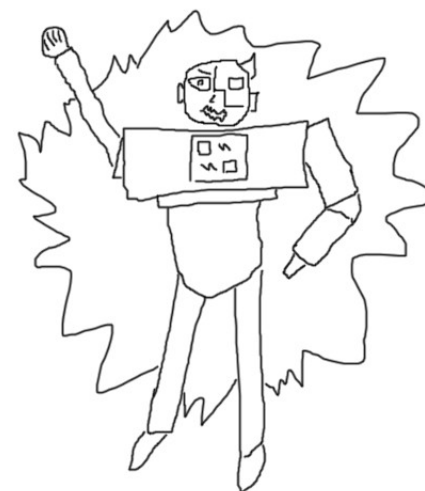
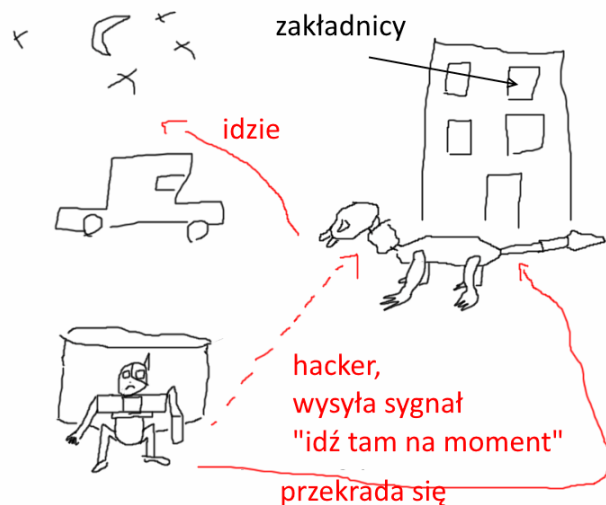


Cyborg Rafał próbuje shackować, odwrócić uwagę...

Z modyfikatorami za impulsy, zachowanie...



Cyborg Rafał próbuje WYSADZIĆ wszystkich

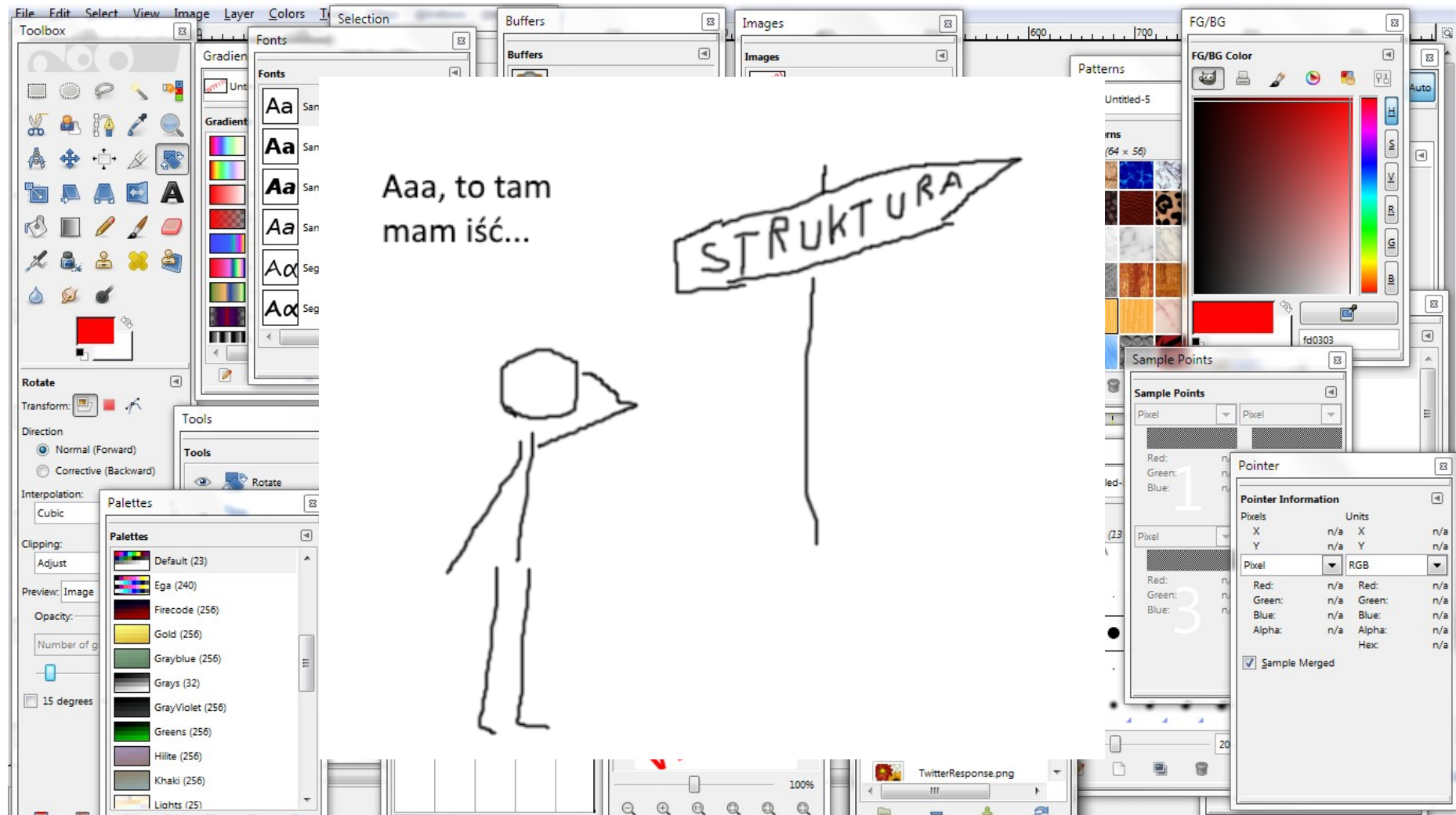


Oki – podsumujmy technikę

- 1) Czym się objawia RPG XXX w jakie chcemy grać (taktyczne, o dehumanizacji...)
- 2) Przykład sceny (idealnej) z idealnymi działaniami graczy w „mechanice”.
- 3) Czego brakuje w tym co mamy
- 4) Dodanie, przetestowanie
- 5) GOTO 1

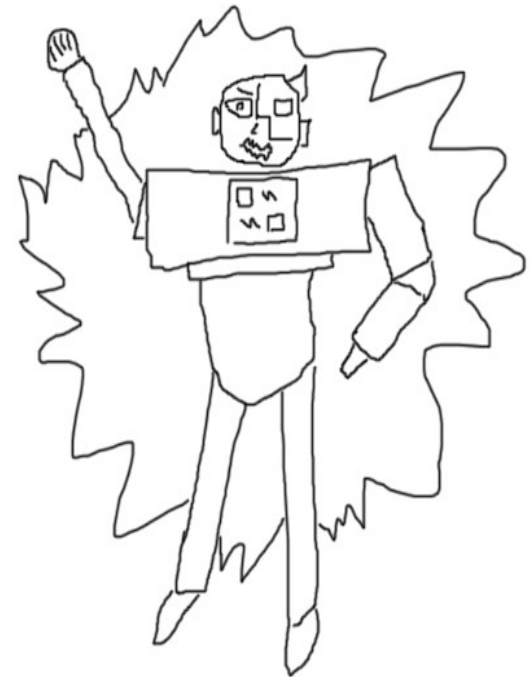
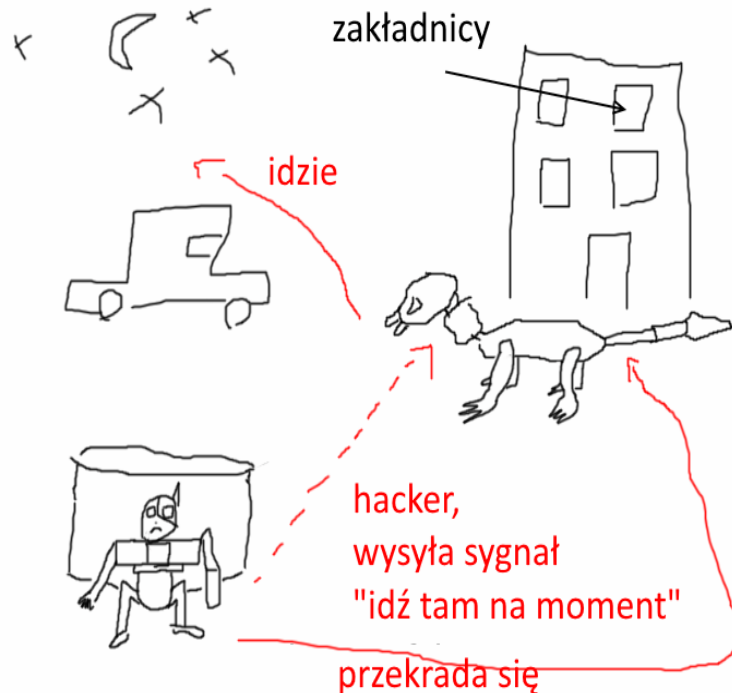


Niepotrzebne – kasujemy ;-)



Faza 2: Mechanika a ludzie

- Mechanika wpływa na ludzi.
- Inne mechaniki → Inaczej się gra
- Mechanika jako interfejs ze światem



Faza 2: Mechanika?

- Komu zdarzył się drift charakteru postaci (jako gracz lub MG z 40 NPCami?)
- Kto zna bezradność nowego gracza na sesji z istniejącą ekipą?
- Kto nie chce być MG, bo nie wie co robić i to „za duża odpowiedzialność”?
- Kto boi się podjąć ważną decyzję, bo nie chce stracić wszystkiego?

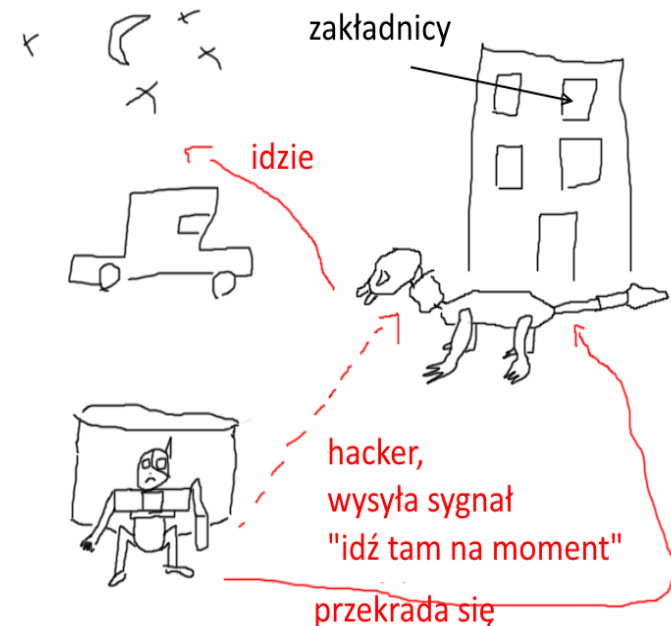
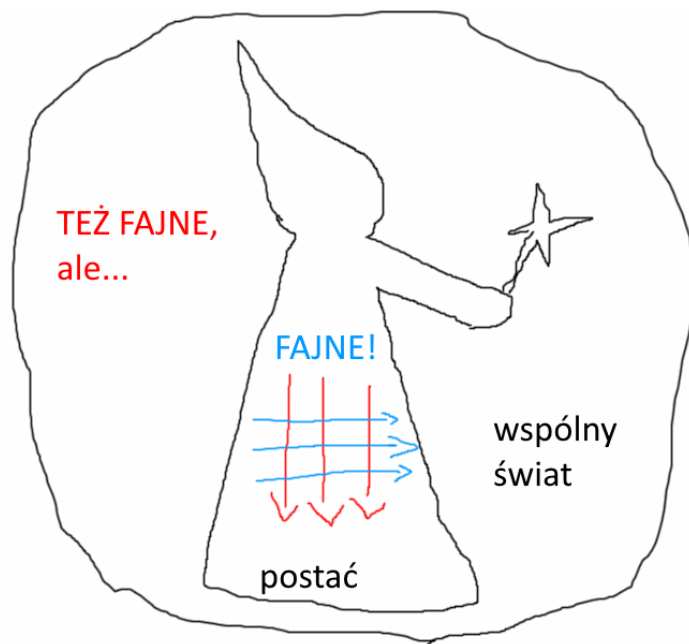
Mechanika CR

- To, o czym mówiliśmy to „mechanika rozwiązywania konfliktu”. CR.
- ...to wierzchołek góry lodowej.
- To nie jest między postaciami. To między ludźmi.



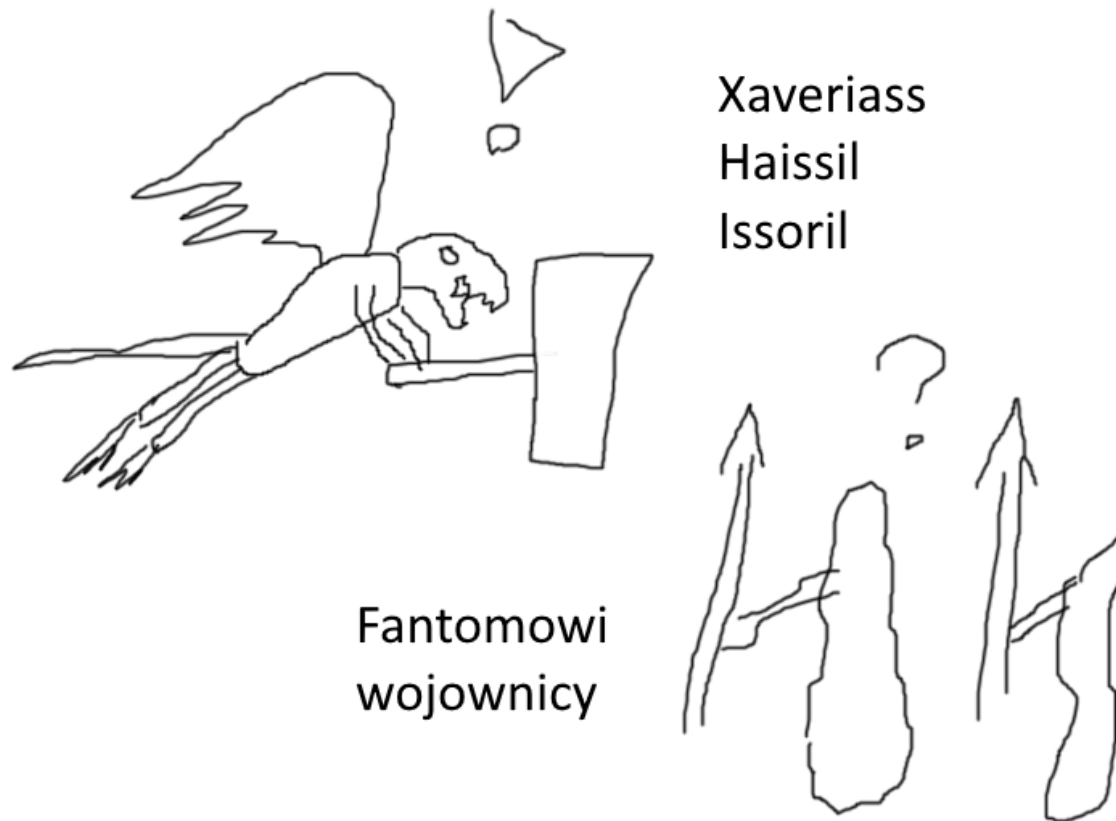
Mechanika karty postaci

- EIMet, najciekawsza mechanika magii.
...musiałem ją skasować.



Mechanika tworzenia fikcji

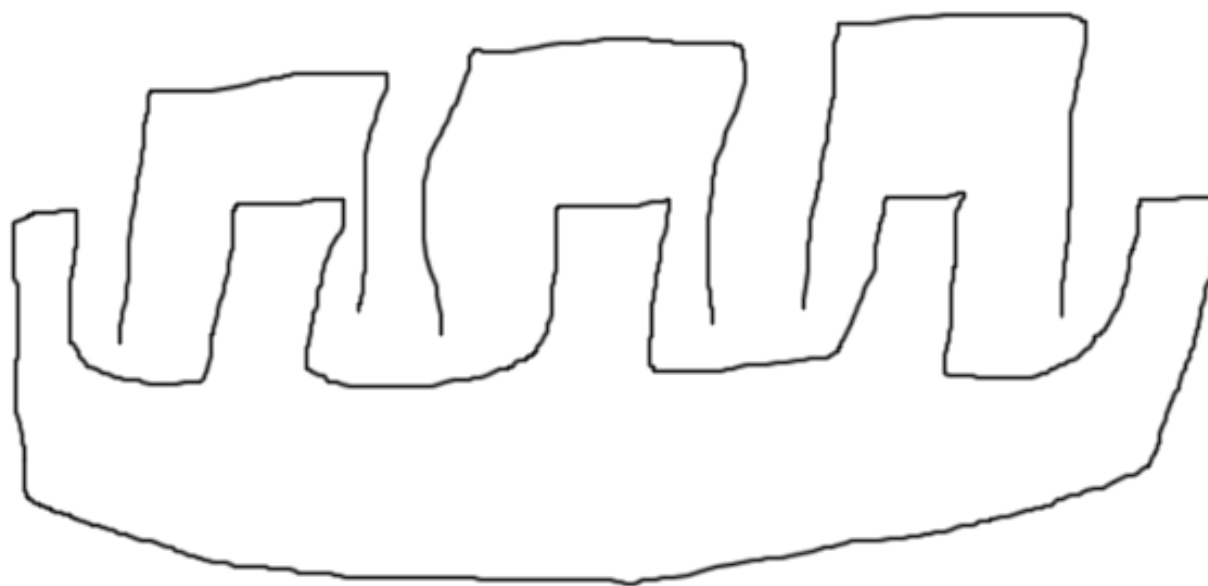
- Kto kontroluje fikcję?



Mechanika tworzenia fikcji

- Kto kontroluje fikcję?

Sorgan



TOTAL PARTY KILL

Mechanika... tego co ważne

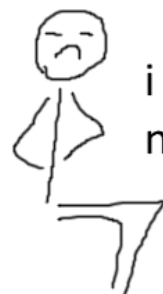
- JEŚLI nie macie do czegoś mechaniki TO macie mechanikę uznaniową
- Biedny, biedny MG.

NIE DAŁEŚ NAM
SZANSY! A KASIA
JEST FAWORYZOWANA!



ale...

STARAM SIĘ
JAK MOGĘ!



i tak nie mam
na nic wpływu...

Nowy gracz...

Hej, my się znamy a Ciebie nie.
Są zasady jakich nie znasz i nie wolno Ci
niektórych rzeczy robić. To co, gramy?



A jak chodzi o sprawy społeczne...

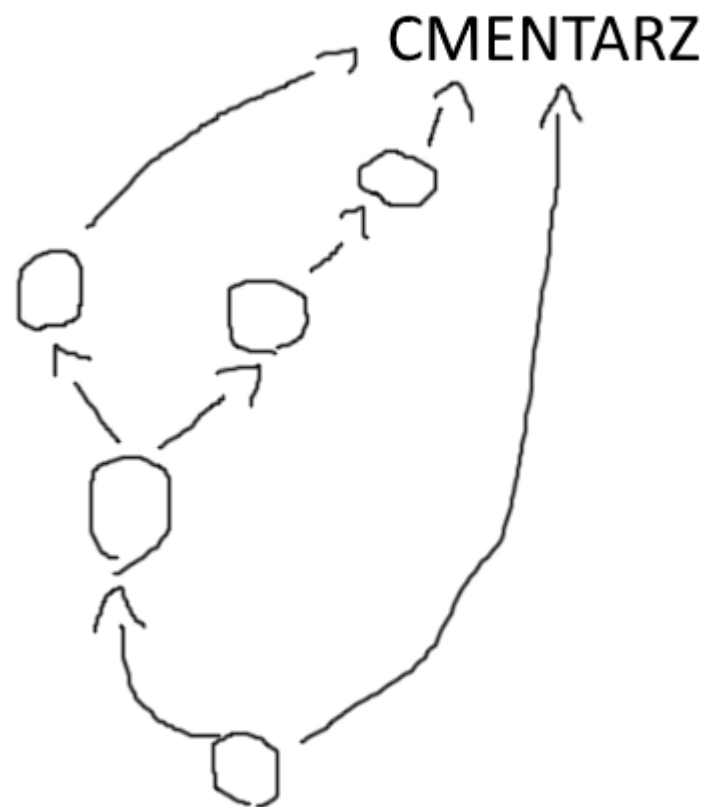


Nieważne, co MÓWISZ. Ważne, co ROBISZ.
(management)

Co wolno MG? (kultura == zasady)



Co wolno MG? (kultura == zasady)



Mechanika jest dla **ludzi**, nie **fikcji**

- Mechanika ma Wam służyć
- Mechanika ma robić to, czego oczekujecie
- Czterolatek na turnieju szachowym?
- Mechanika nie wymaga kostek. To interfejs między **ludźmi** a **fikcją**.

Mechanika jest dla **ludzi**, nie **fikcji**

- CO chcecie od gry?
- CZY Wasza mechanika Wam to daje?
- Ani gracze ani MG nie są głupi.
- Percepcja jest **ważniejsza** niż rzeczywistość.

O percepcji...



Common goal
(as perceived
by Eve)



Set of rules
(influencing
Eve)



Set of people
(Eve's goals and
motivations)



System from Eve's perspective



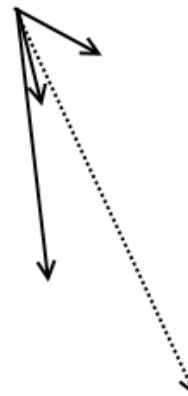
Common goal
(as perceived
by Felix)



Set of rules
(influencing
Felix)



Set of people
(Felix' goals and
motivations)



System from Felix' perspective

...i dlatego...

- Jeśli o coś się kłóćcie, skrytalizujcie to w mechanice pod kątem oczekiwanego wyniku
- Mechanika jako kalibrator graczy / MG do typu sesji (typu zachowań etc)
- Mechanika jako falochron przed zmęczonym / niszczycielskim graczem / MG
- Jeśli nie wiecie **co** robicie, nie zrobicie tego.

Przykład – nasz system

- Silnie taktyczny „bitewniak” budujący historię.
 - MG ma matematycznie najmniejszą moc.
 - Gracz ma przerzuty kosztem fabularnym.
 - Ważne co gracz chce osiągnąć, wynik działania jest wsteczny (intencja).
 - Edytowalna chronologia
- Świat ma:
 - 230 sesji (202 w kanonie).
 - ~650 NPC

Dzięki za uwagę

