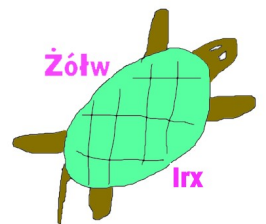


Różne zespoły ->  
różne potrzeby ->  
różne zasady

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...

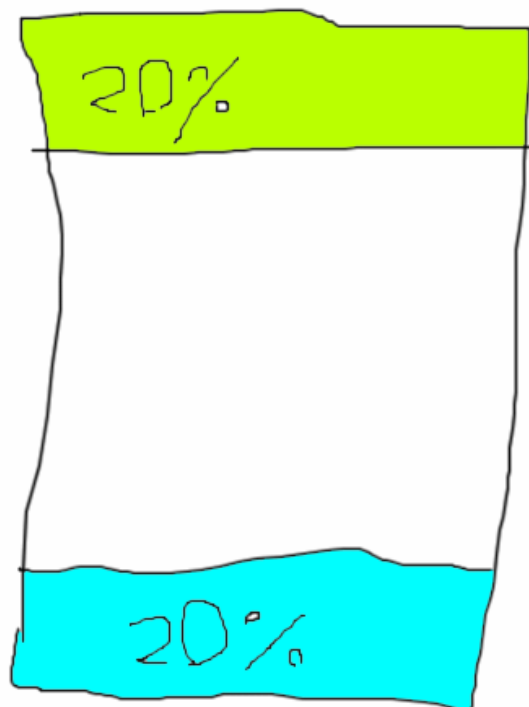


# Przypadek pewnej firmy...

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!!!

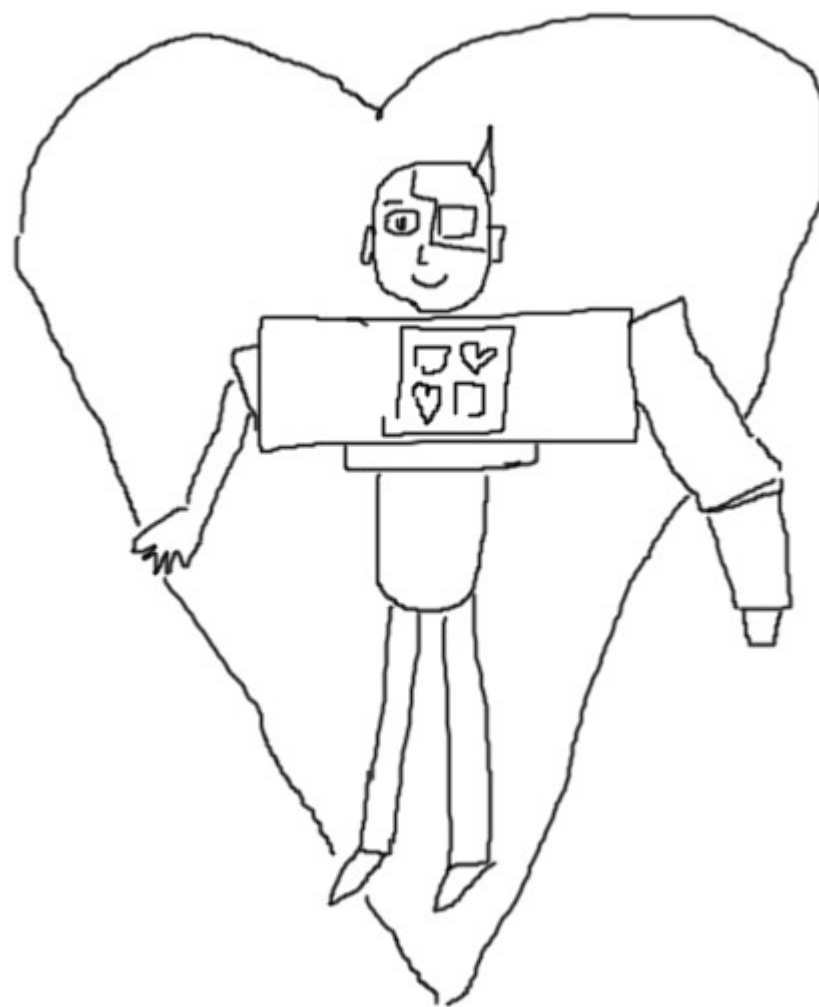


# Losowa karta postaci

## 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

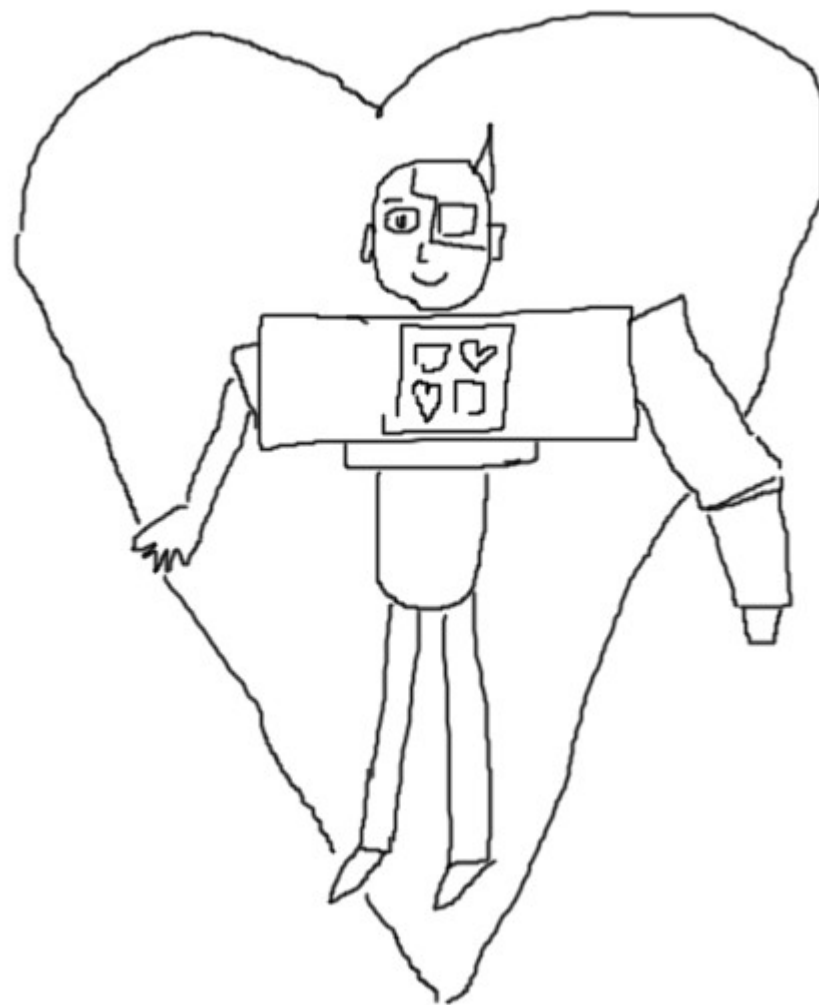


# JAK BĘDĄ GRAŁI GRACZE?

## Cyborg Rafał

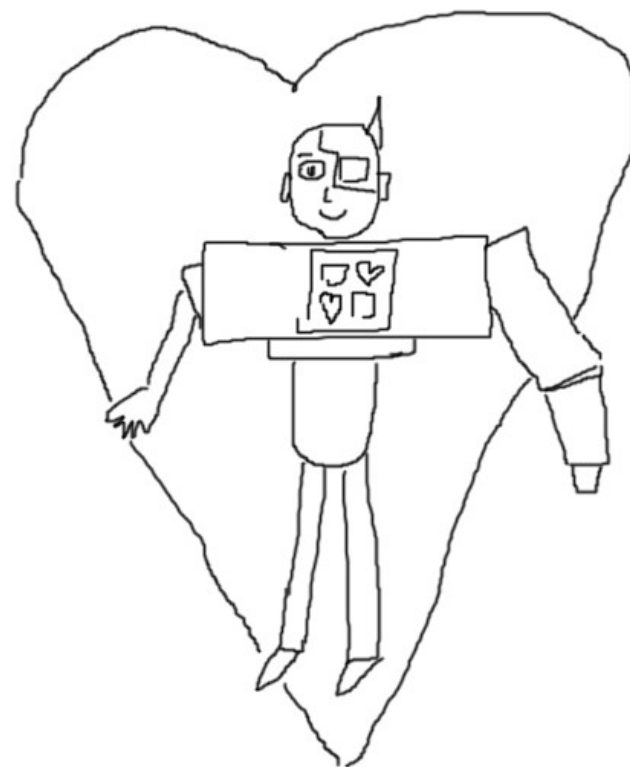
Cecha	Wartość
Budowa	4 +2
Zwinność	3 +7
Naukowo-Techniczne	4
Spółeczne	2

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

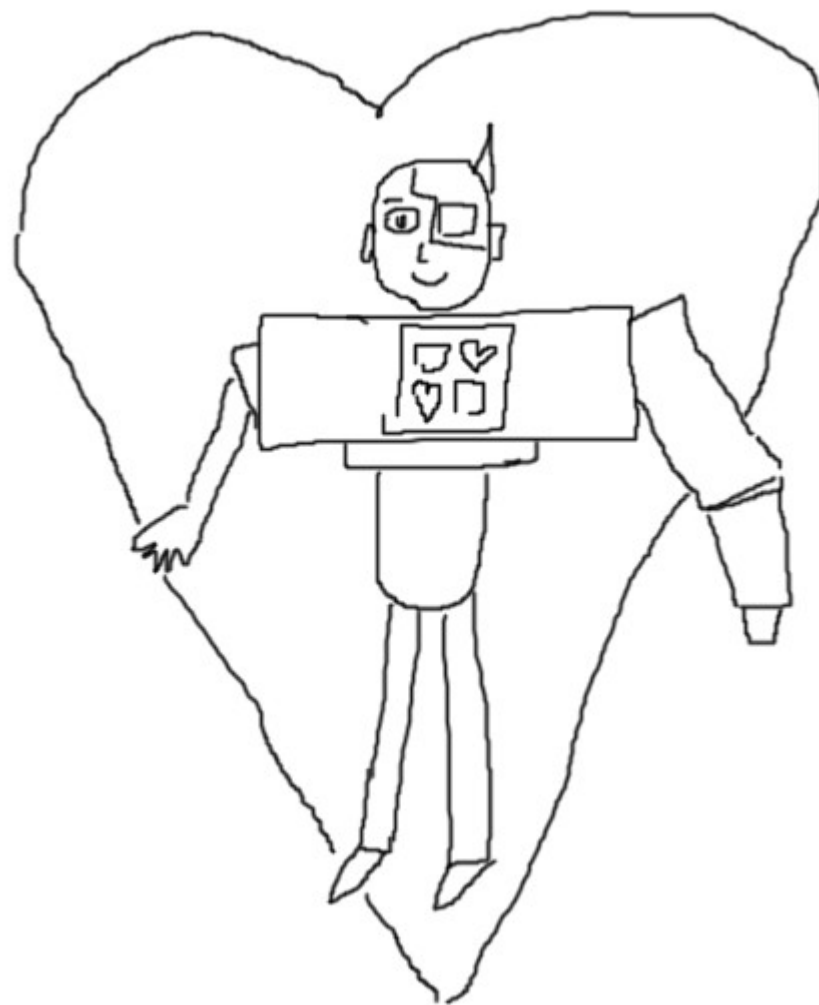


# JAK BĘDĄ GRAŁI GRACZE?

**Cyborg Rafał, 100 sesji później**

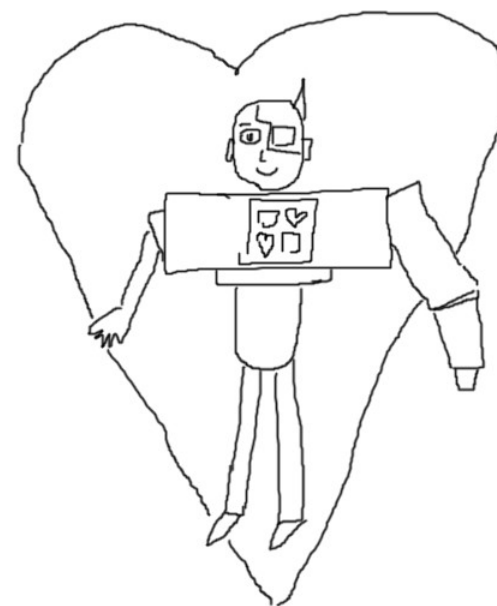
Cecha	Wartość
Budowa	4 + 7
Zwinność	3 + 8
Naukowo-Techniczne	4 + 10
<u>Spółeczne</u>	<u>0</u>

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



# Przypadek pewnej karty postaci

TEGO NIE DAŁO SIĘ PRZEWIDZIEĆ!!!

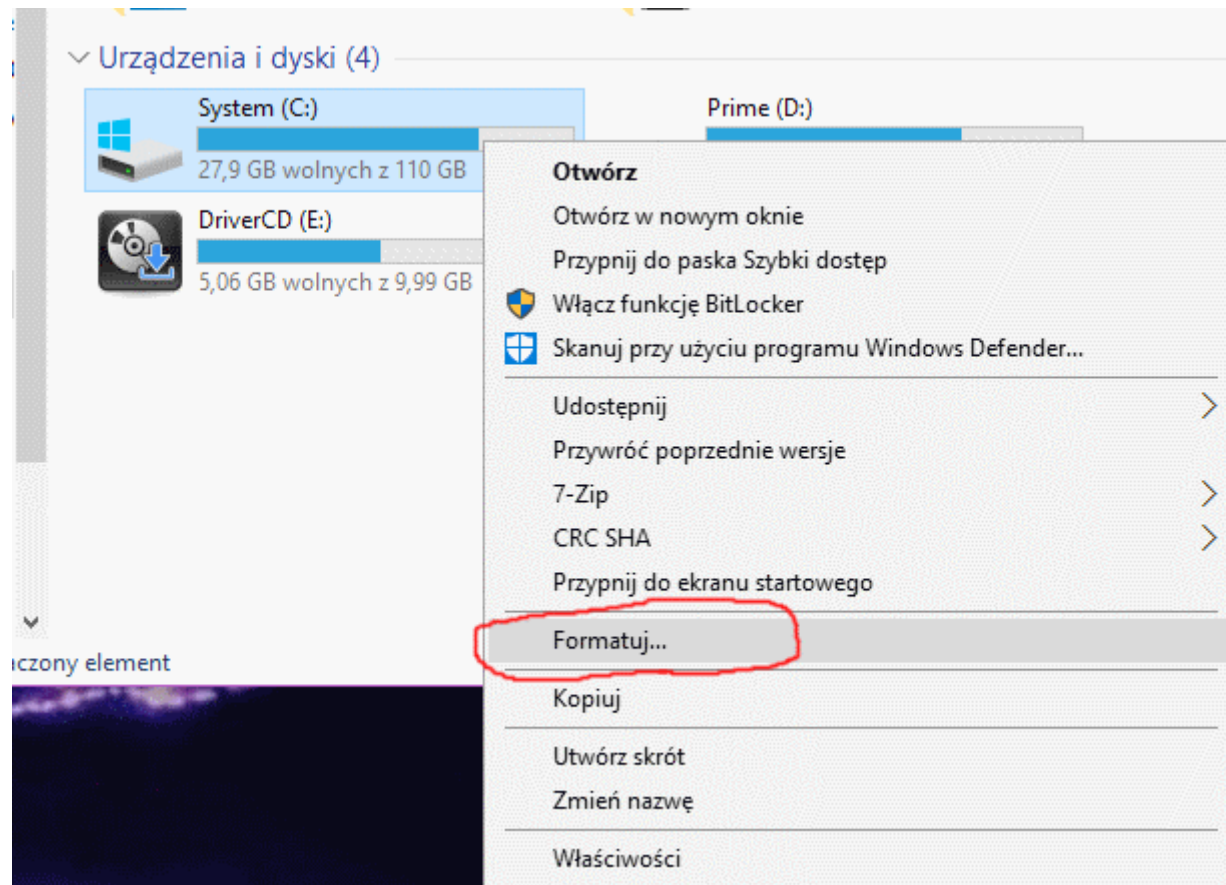


# Munchkin / Powergamer

- 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...





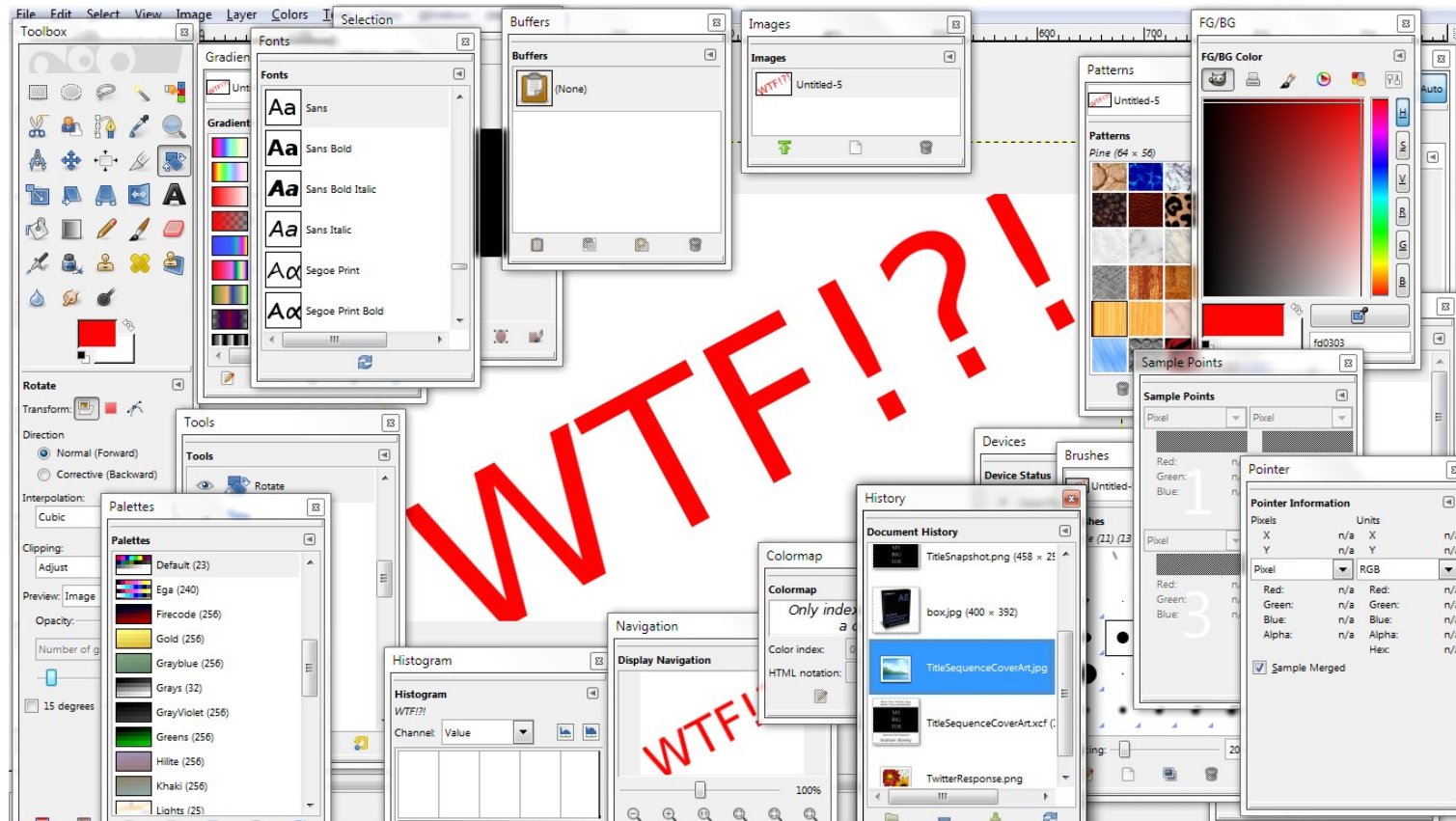
# Rola mechaniki

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



# Rola mechaniki

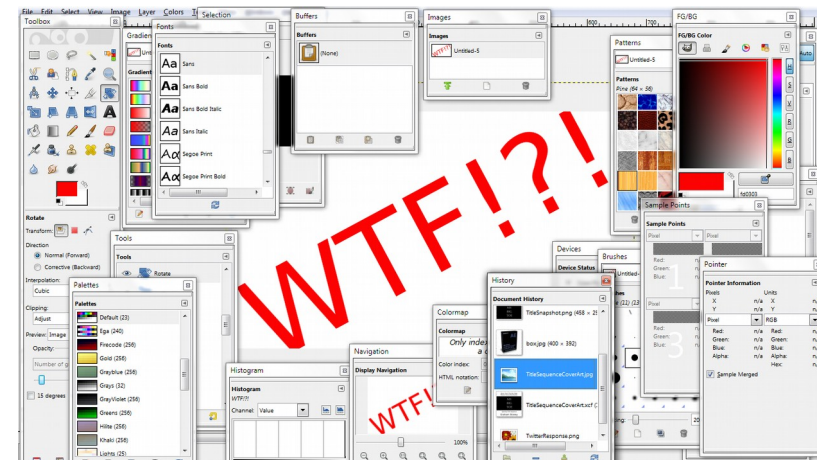
- A nasze mechaniki często...



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

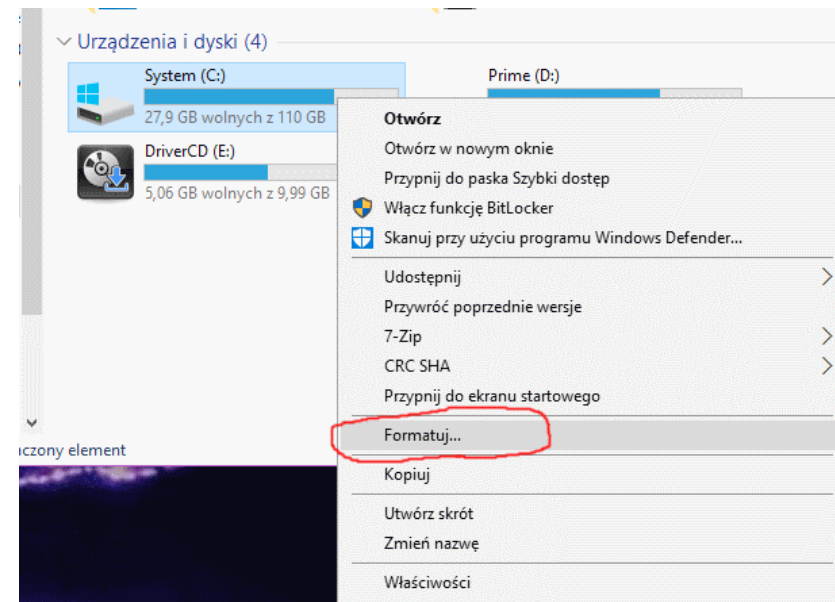
# Rola mechaniki

- 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?”

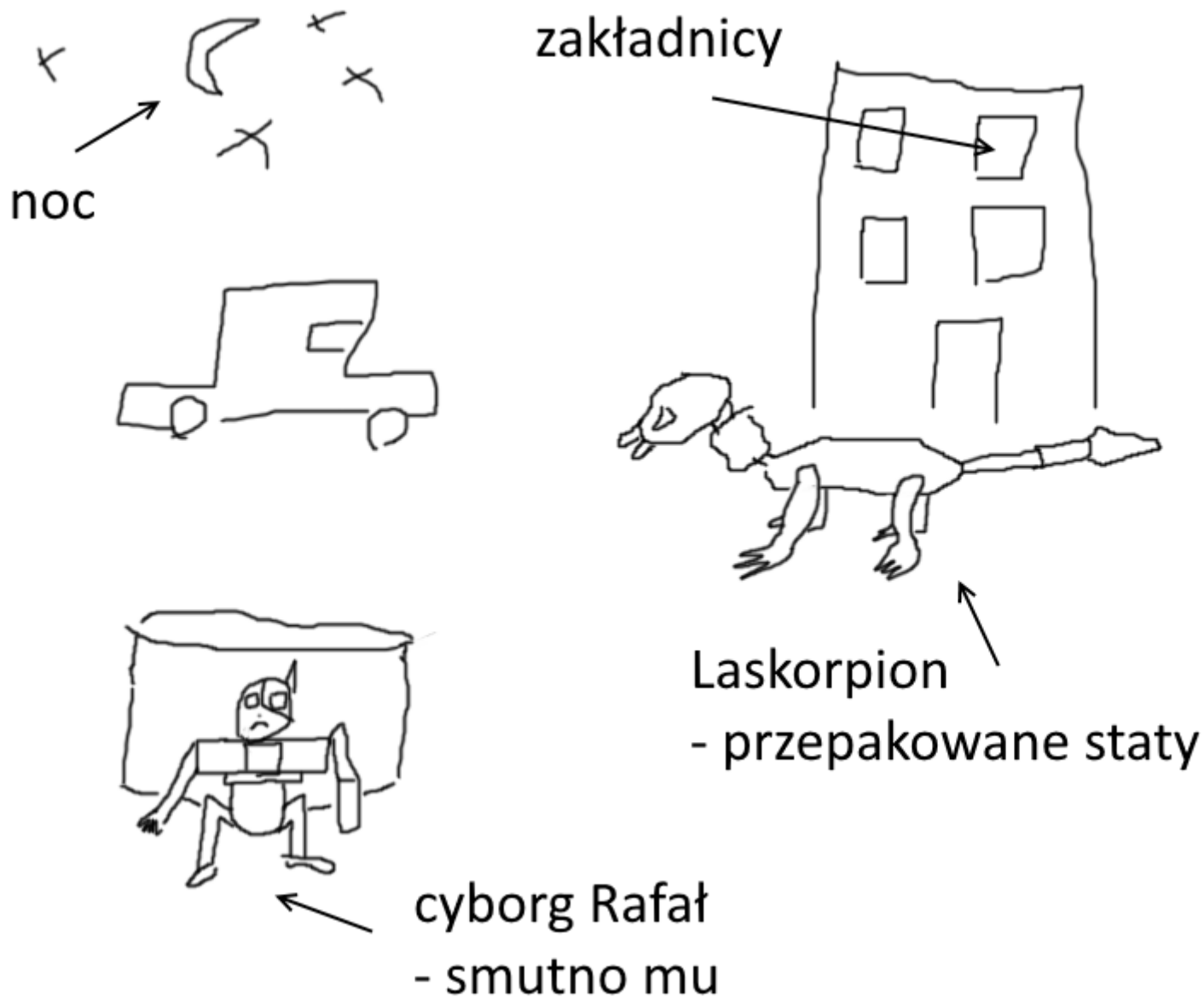


# Rola mechaniki - przykład

Łatwo się mówi. Pokaż dowody.

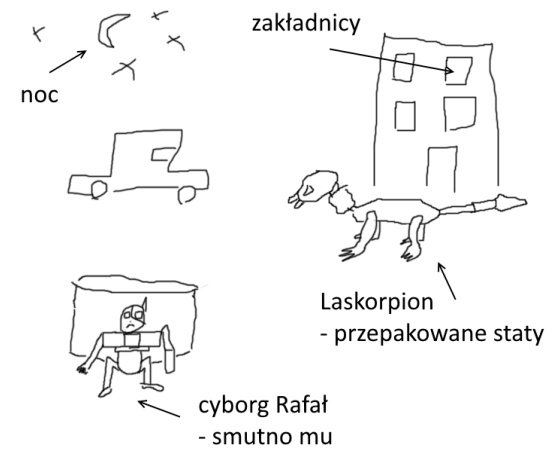


# Przebudujemy to - sytuacja



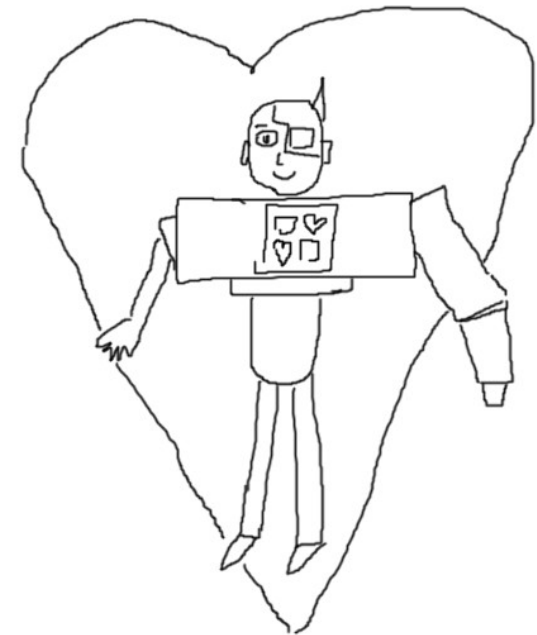
# Przebudujemy to – w co?

- 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?

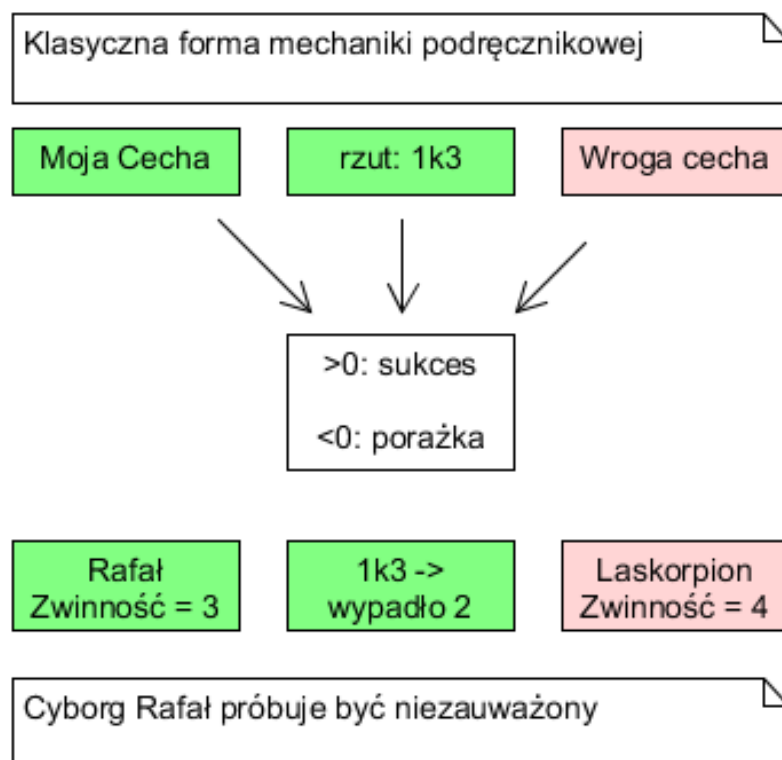
## Cyborg Rafał

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

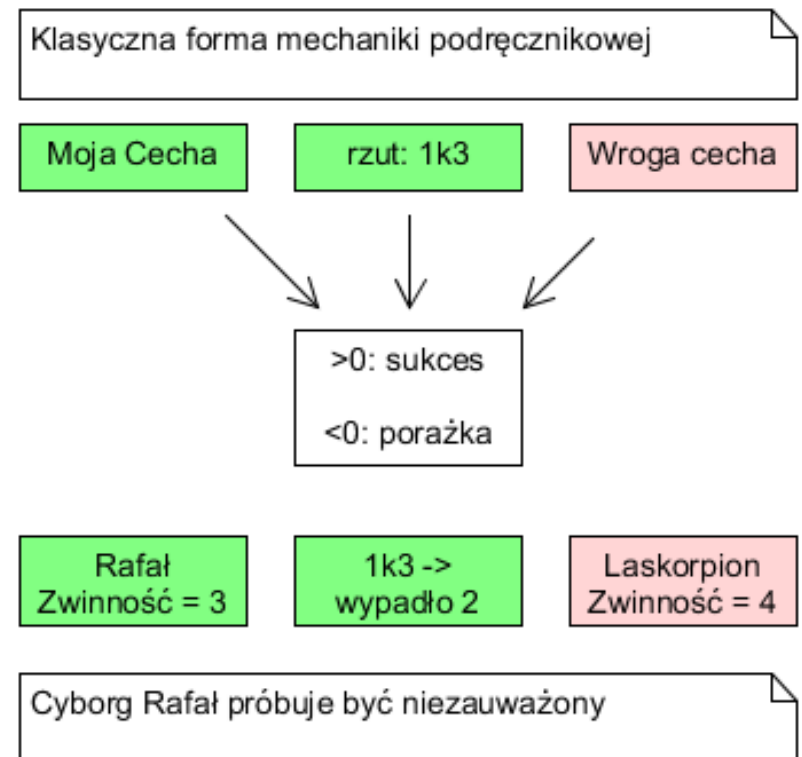
Cecha	Wartość
Budowa	4
Zwinność	3
Naukowo-Techniczne	4
Społeczne	2

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?*

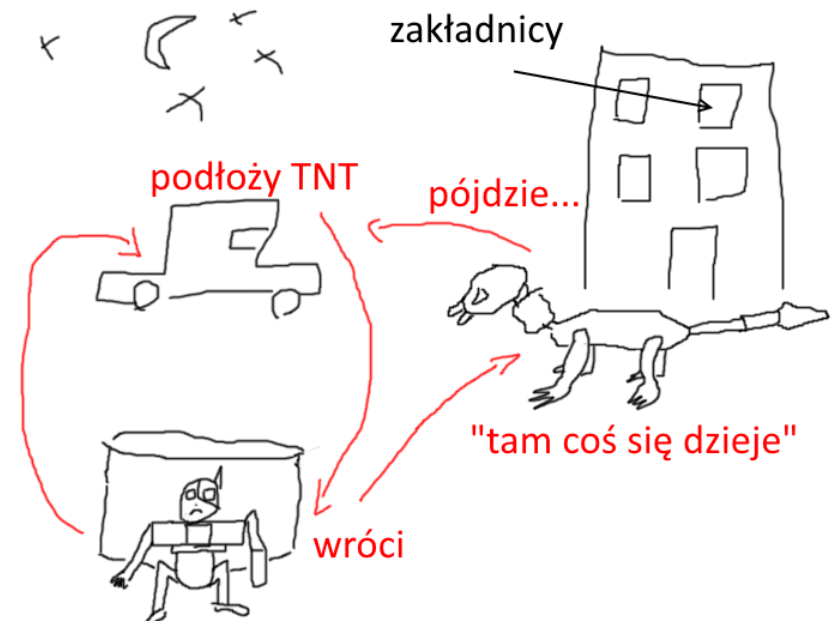
- Test „skradania”: zwinność
- Test „skradania”: zwinność
- Test „wabienia”: społeczne
- Test „maksymalizacji obrażeń”: Nauko-Tech



# 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

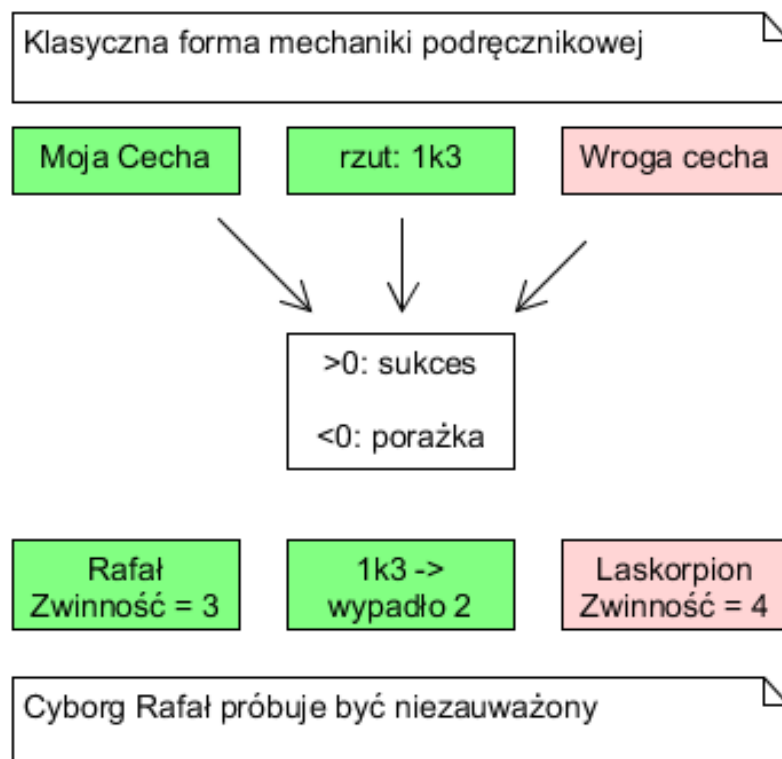
*Taktyka, Sprzęt, Kombinowanie?: GRACZ proponuje porażki*

- 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

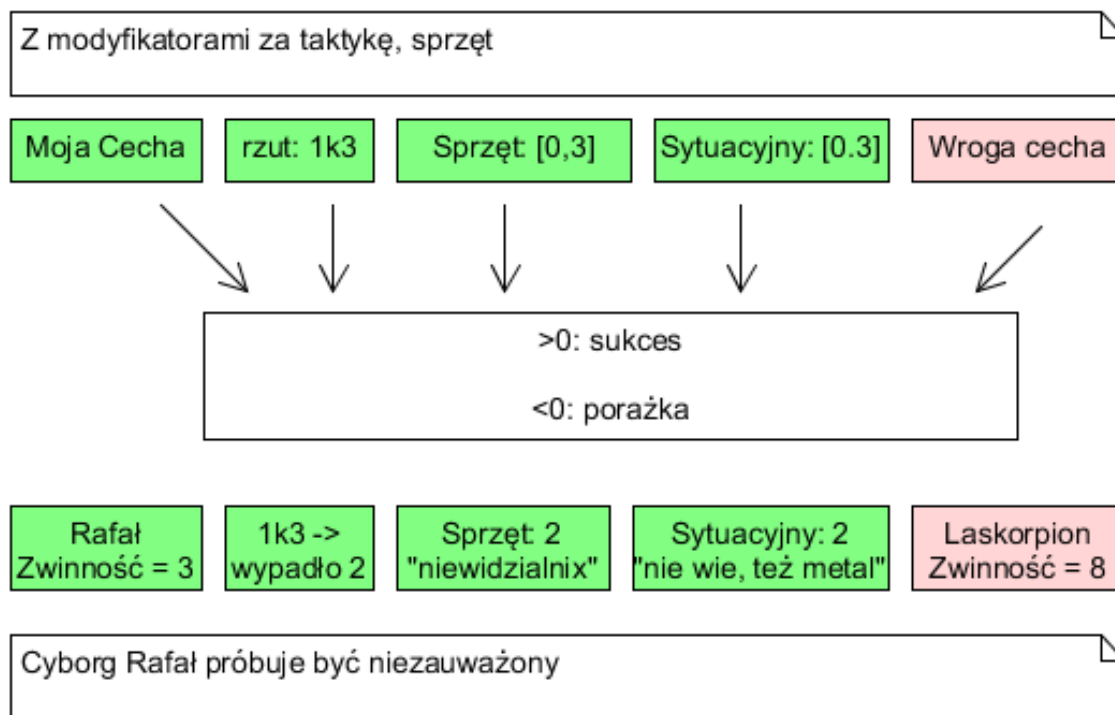
## Laskorpion

Wszystko = 8  
(zawsze wygra)



# RPG taktyczne: mechanika

## *Taktyka, Sprzęt, Kombinowanie?*



## Cyborg Rafał

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

## Laskorpion

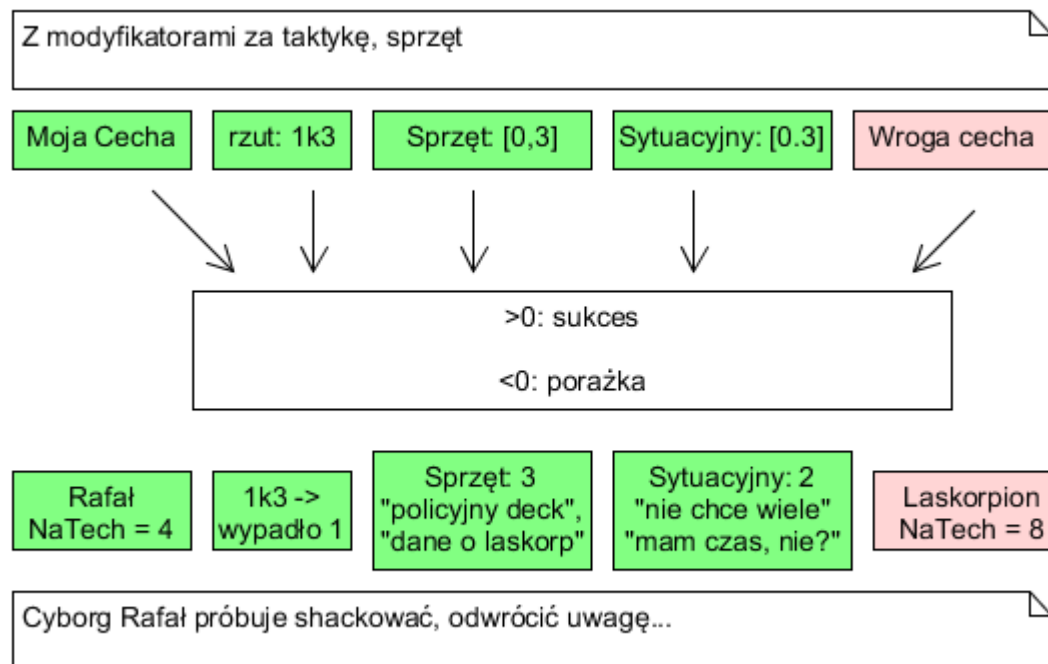
Wszystko = 8  
(zawsze wygra)

# RPG taktyczne: mechanika



# RPG taktyczne: mechanika

## *Taktyka, Sprzęt, Kombinowanie?*



## Cyborg Rafał

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

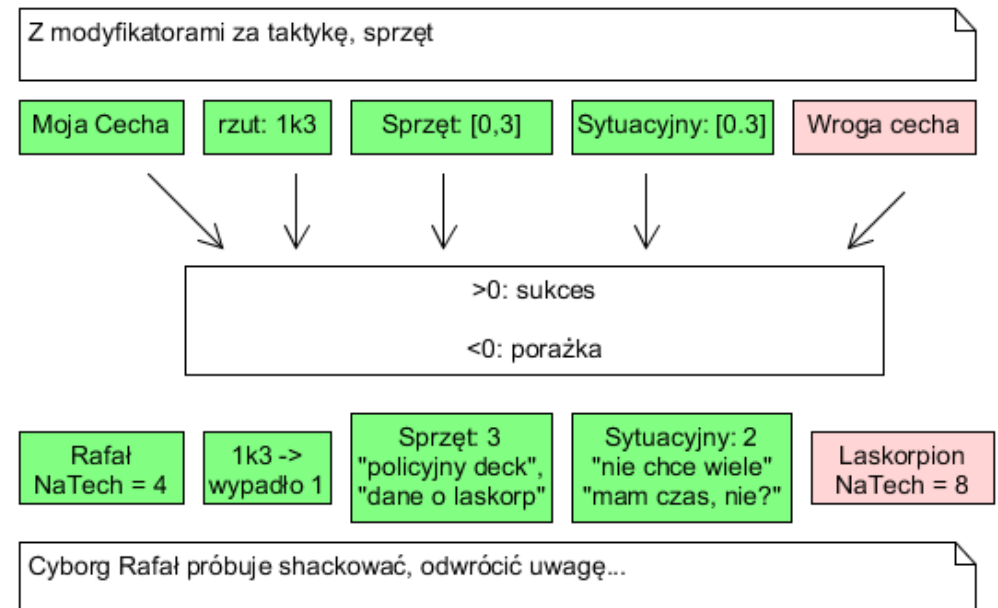
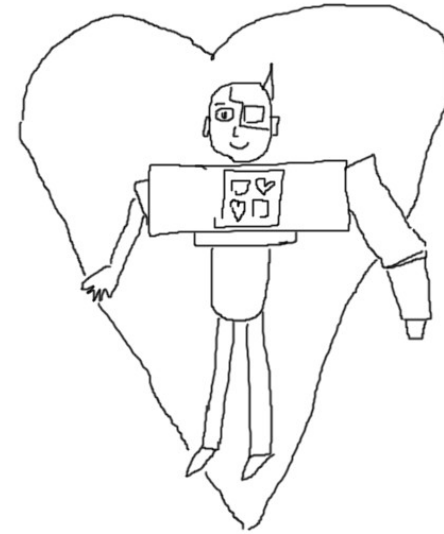
## Laskorpion

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

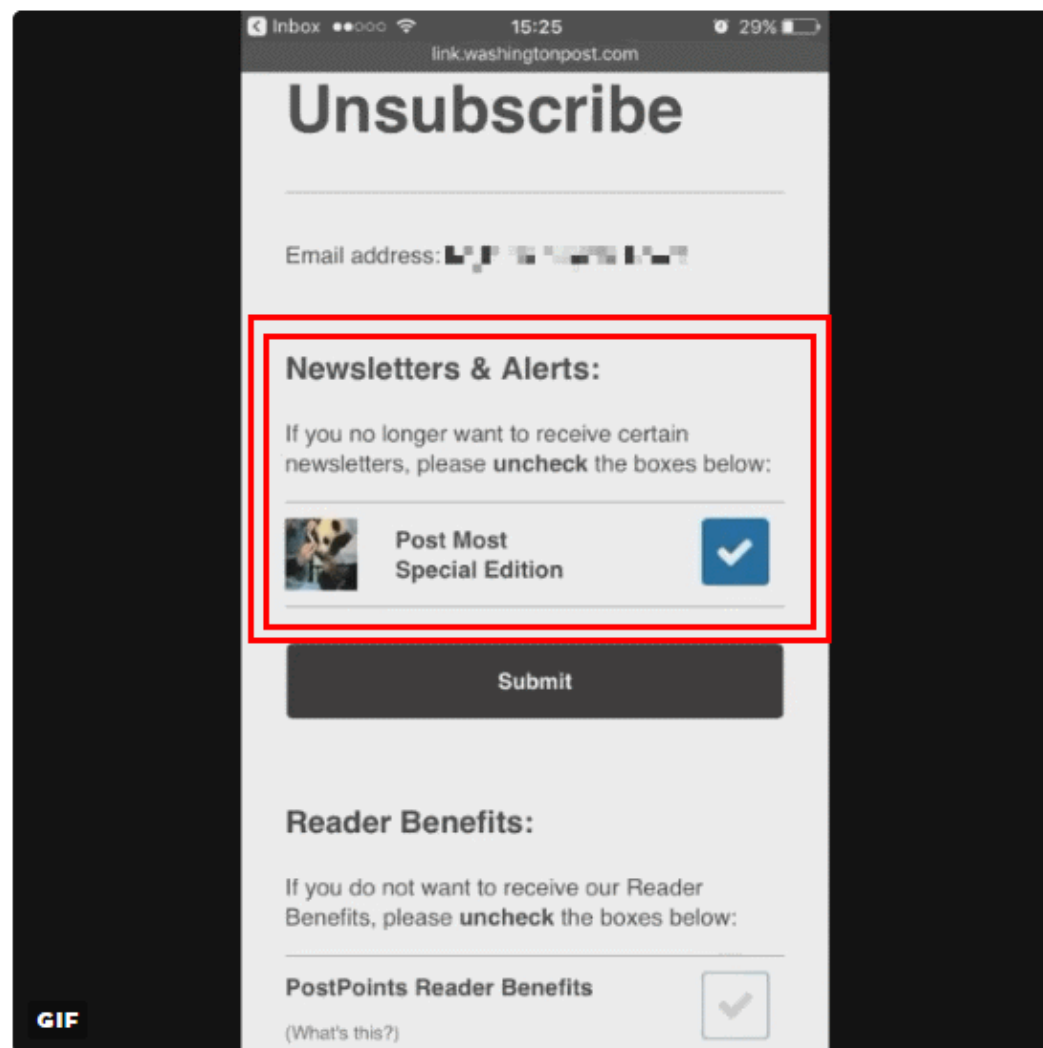
*Taktyka, Sprzęt, Kombinowanie?*

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



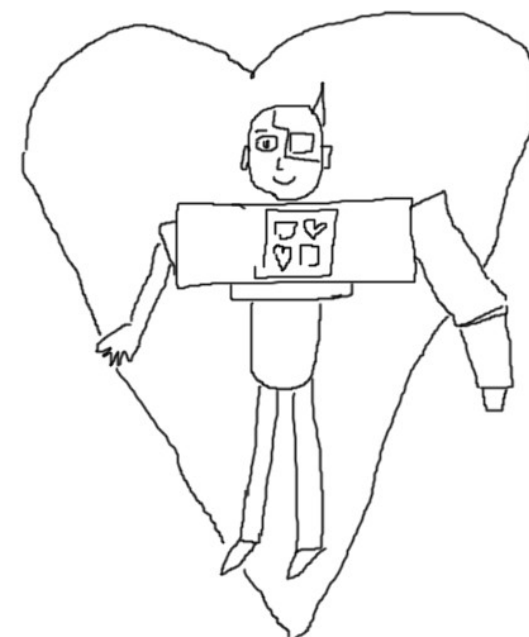
# Głupi użytkownik czy gra?

<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
Społeczne	2

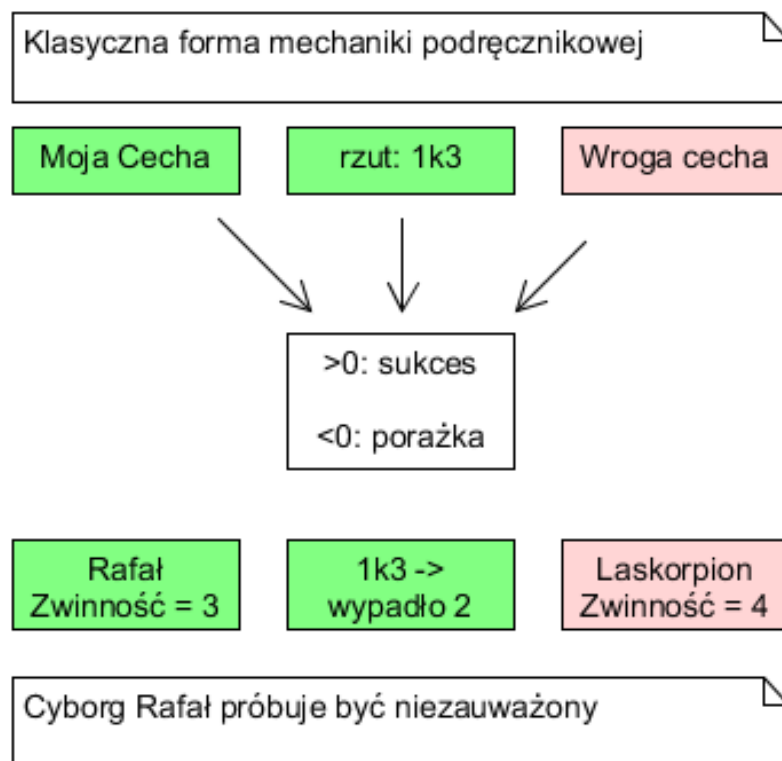
Sprzęt	Efekt
Pistolet laserowy	Małe (2) obrażenia
Karabin laserowy	Duże (5) obrażenia



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

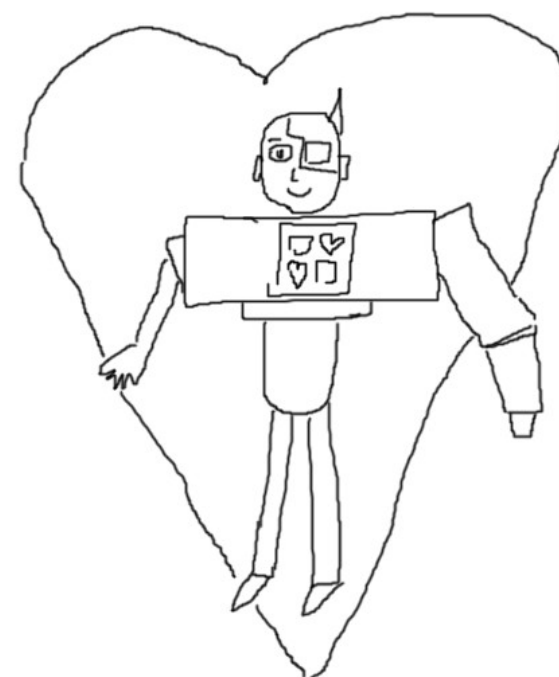


# Czy to jest RPG o dehumanizacji?

## 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



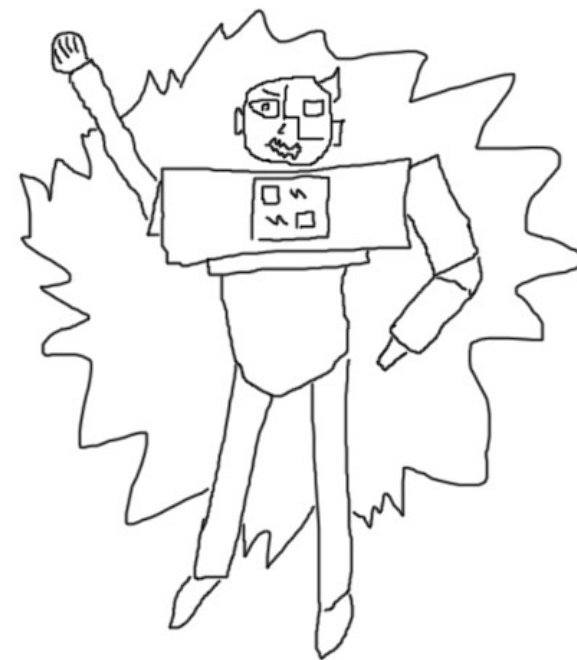
Rafał chce pomóc zakładnikom przekradając się dyskretnie koło Laskorpiona, **PONIEWAŻ** chce unikać krzywdy innych.

# 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, niefajny świat ;-).

# RPG taktyczne: mechanika

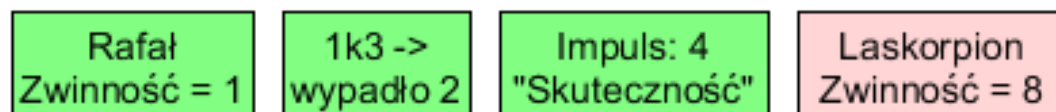
*Utrata siebie, Ciemna Strona?*

Cyborg Rafał

Z modyfikatorami za taktykę, sprzęt



>0: sukces  
<0: porażka



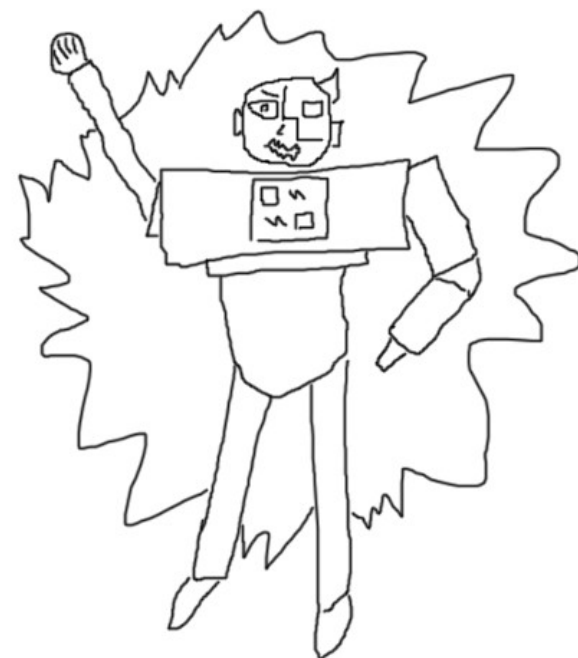
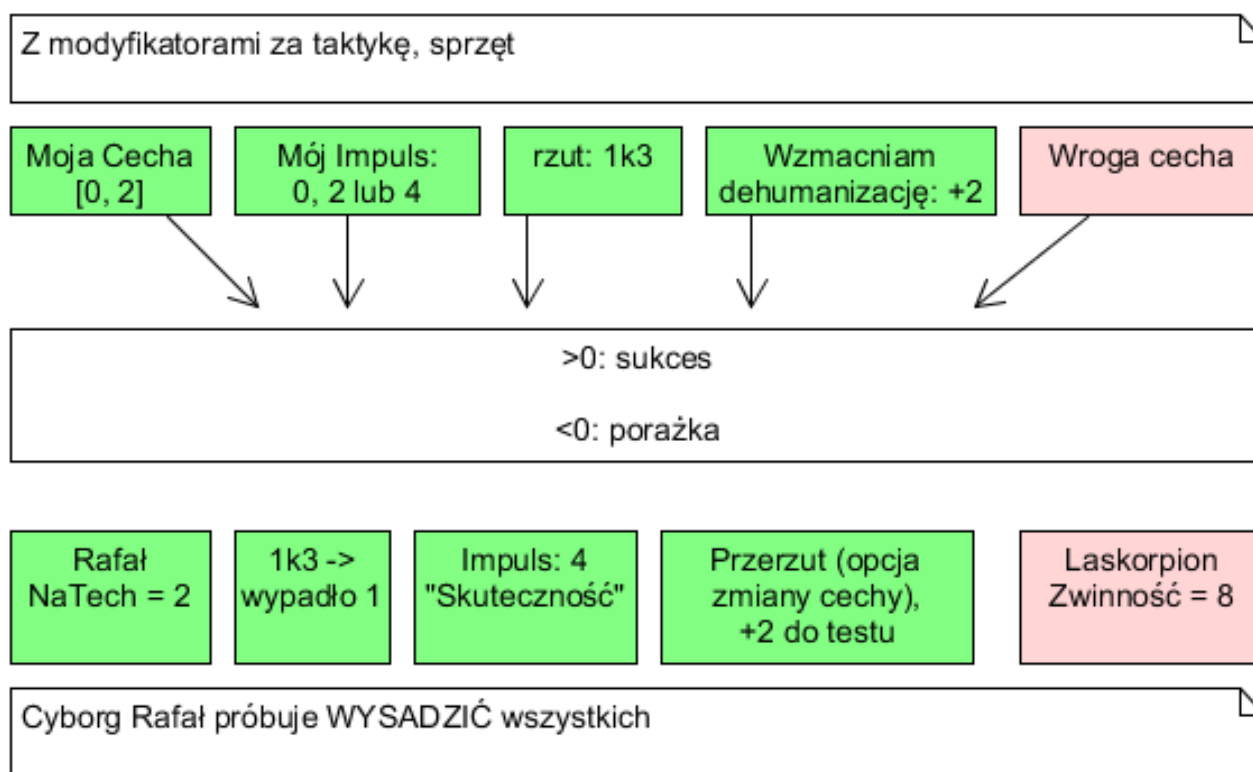
Cyborg Rafał próbuje być niezauważony

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?

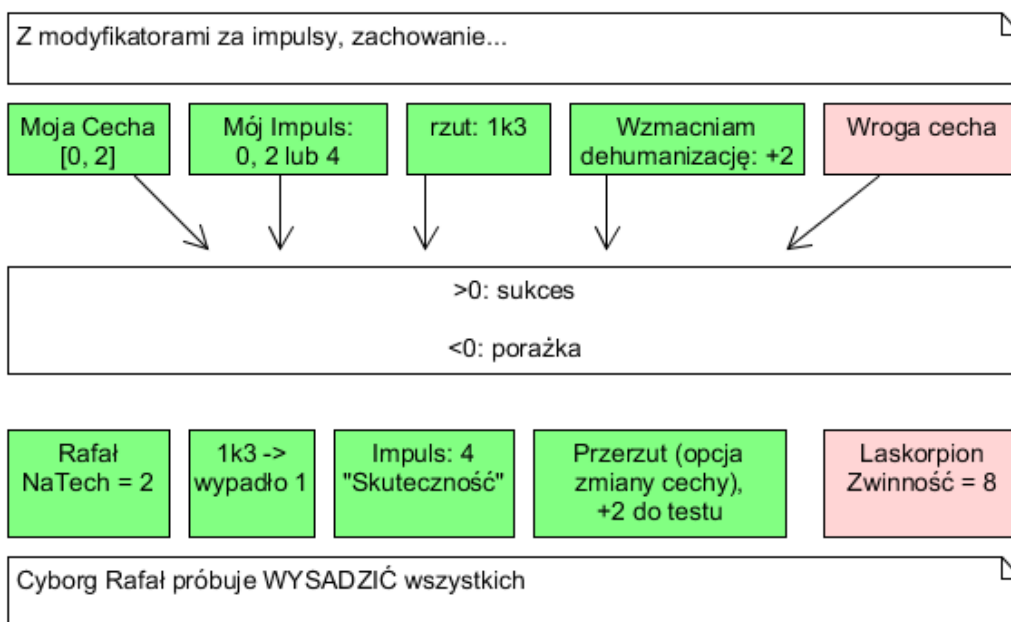
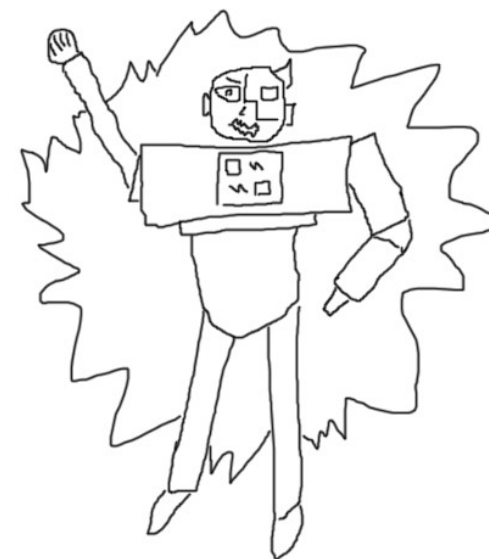
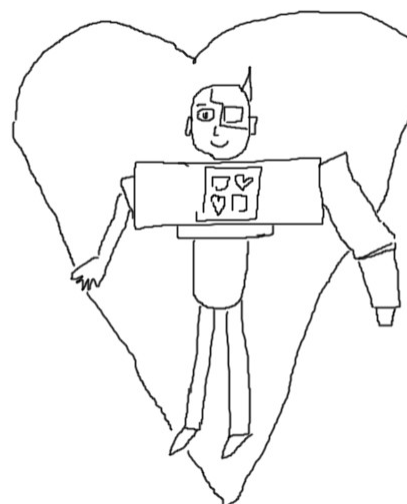
- Skasuj / osłab jeden impuls „dobry”
- Dodaj / promuj NOWY impuls „zły” o mocy '5', ale gorszy.
- „Ciemna strona mocy” uzależnia
- Czyli teraz TRUDNIEJ będzie grać „dobrym” Rafałem by był skuteczny.

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...

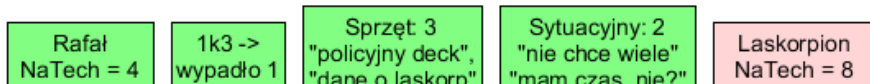
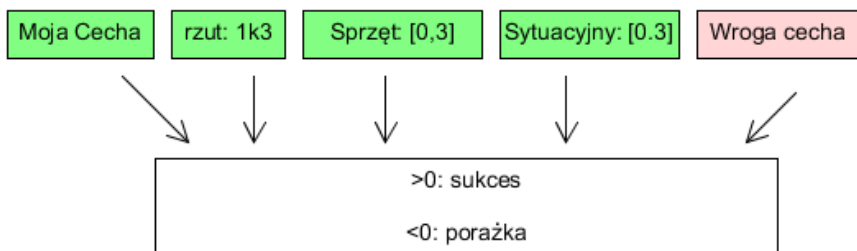


# I dlatego mechanika to interfejs użytkownika.



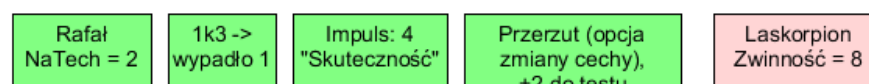
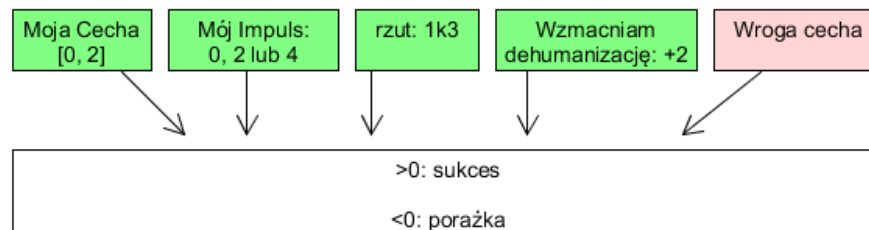
# W te gry gra się inaczej:

Z modyfikatorami za taktykę, sprzęt

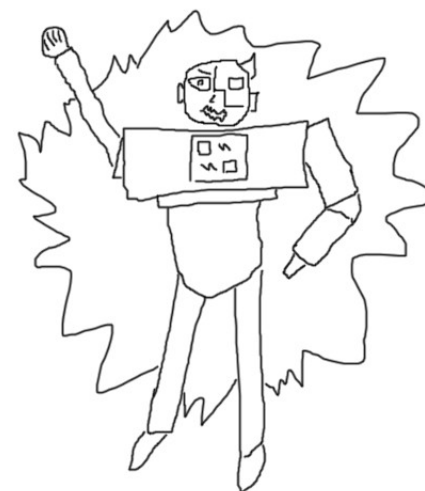
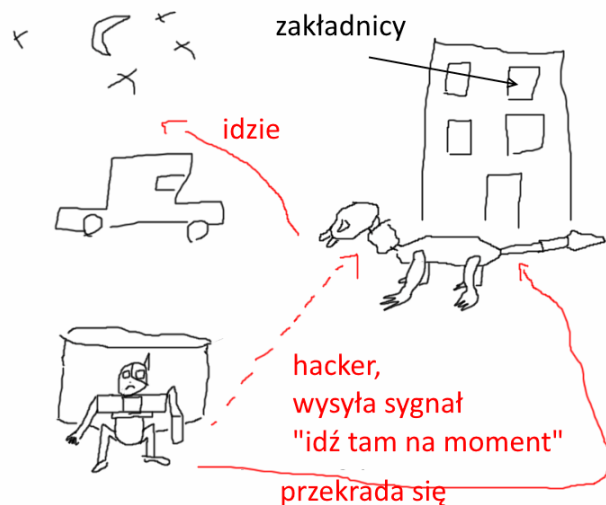


Cyborg Rafał próbuje shackować, odwrócić uwagę...

Z modyfikatorami za impulsy, zachowanie...



Cyborg Rafał próbuje WYSADZIĆ wszystkich

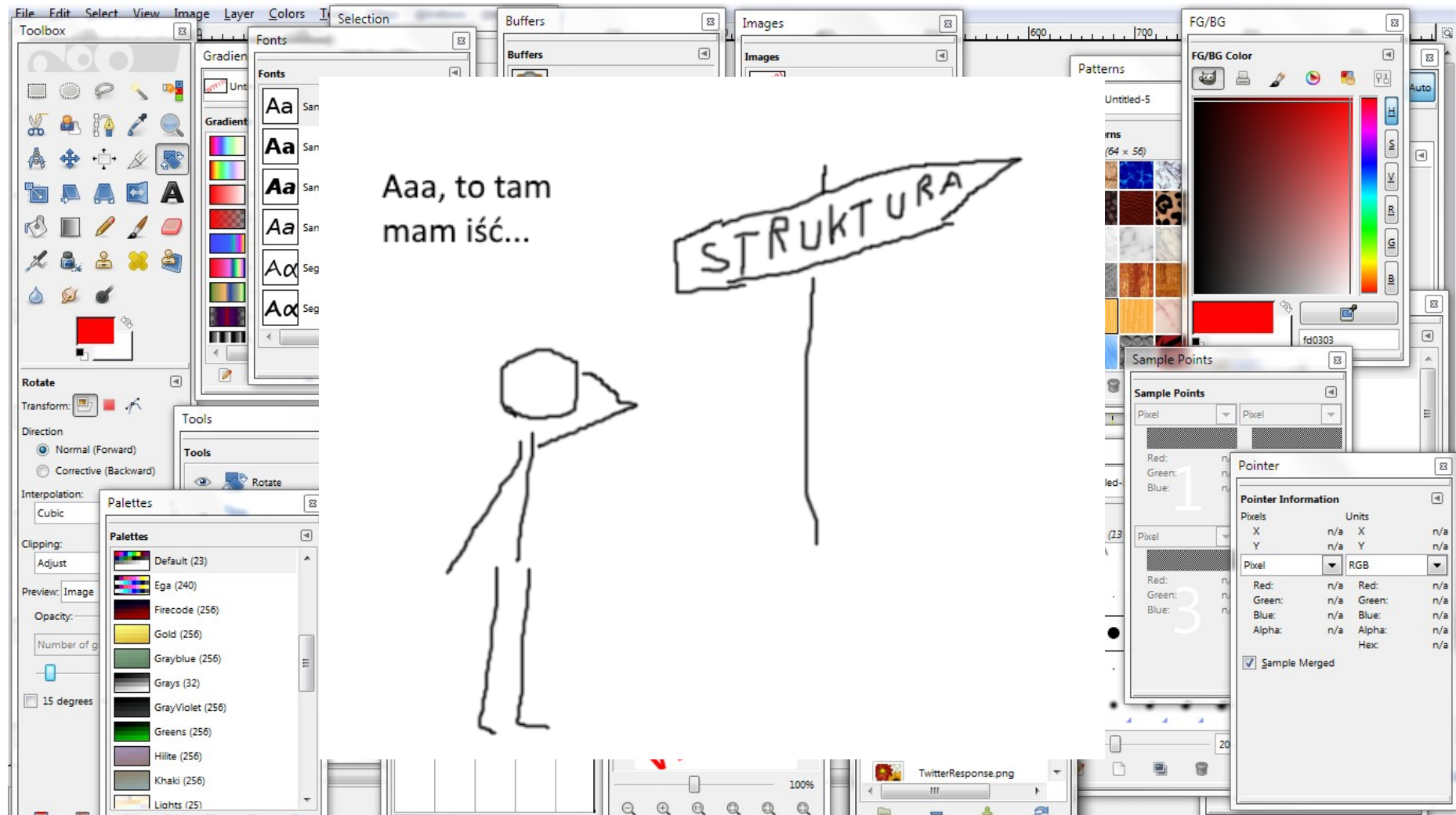


# Oki – podsumujmy technikę

- 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

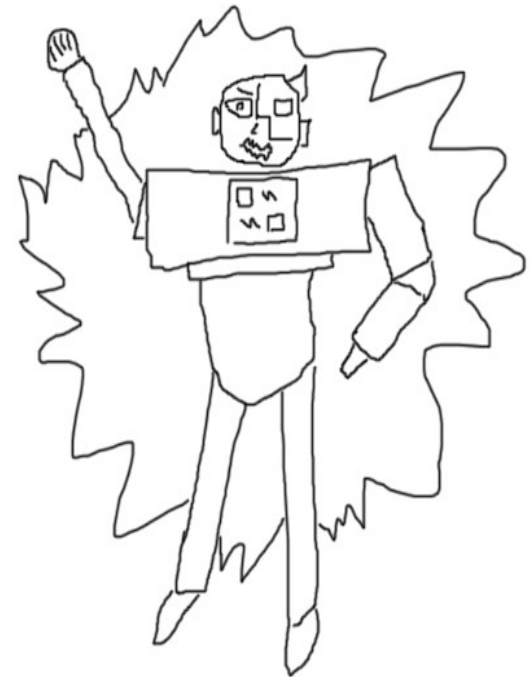
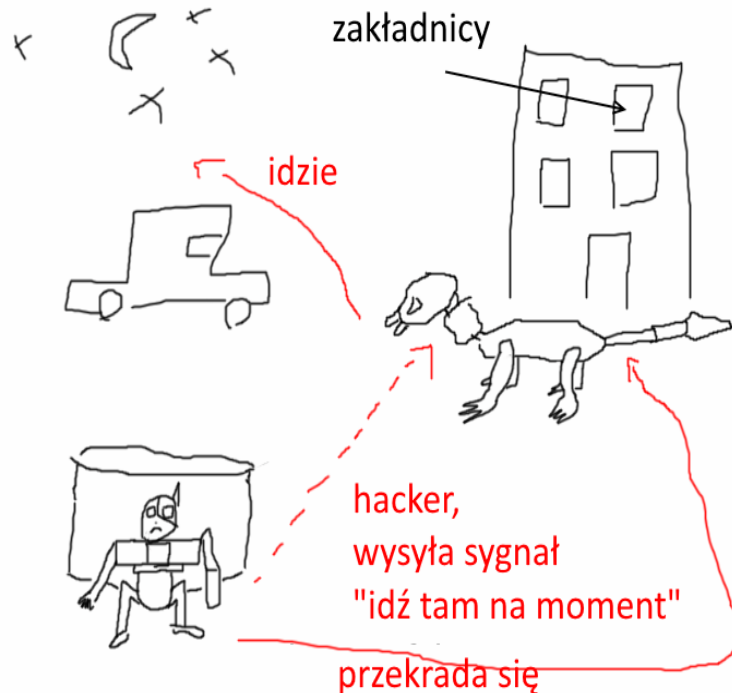


# Niepotrzebne – kasujemy ;-)



# 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

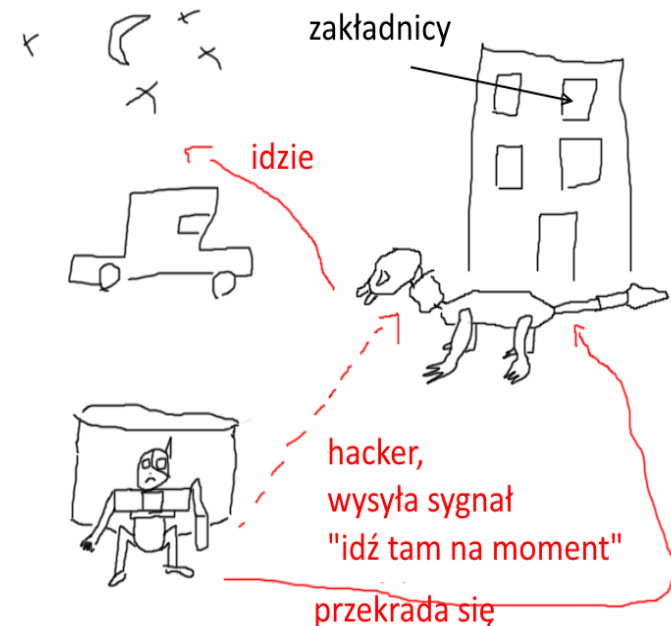
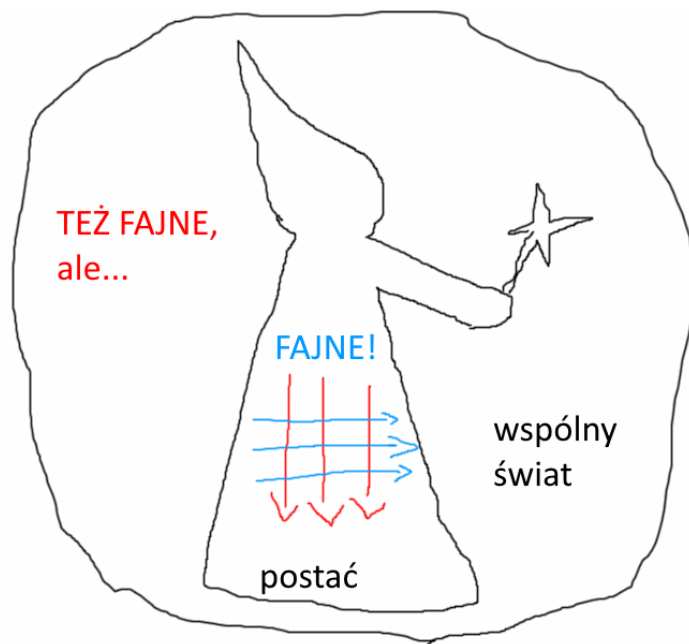
- To, o czym mówiliśmy to „mechanika rozwiązywania konfliktu”. CR.
- ...to wierzchołek góry lodowej.
- To nie jest między postaciami. To między ludźmi.





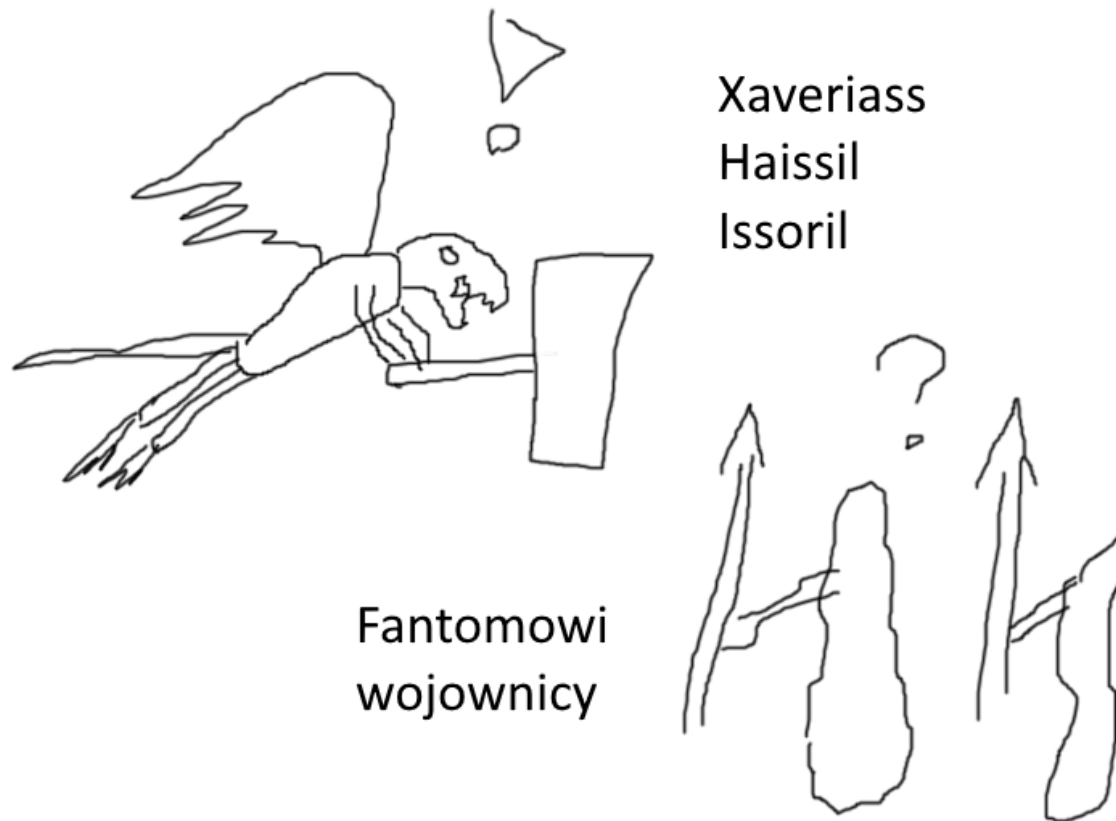
# Mechanika karty postaci

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



# Mechanika tworzenia fikcji

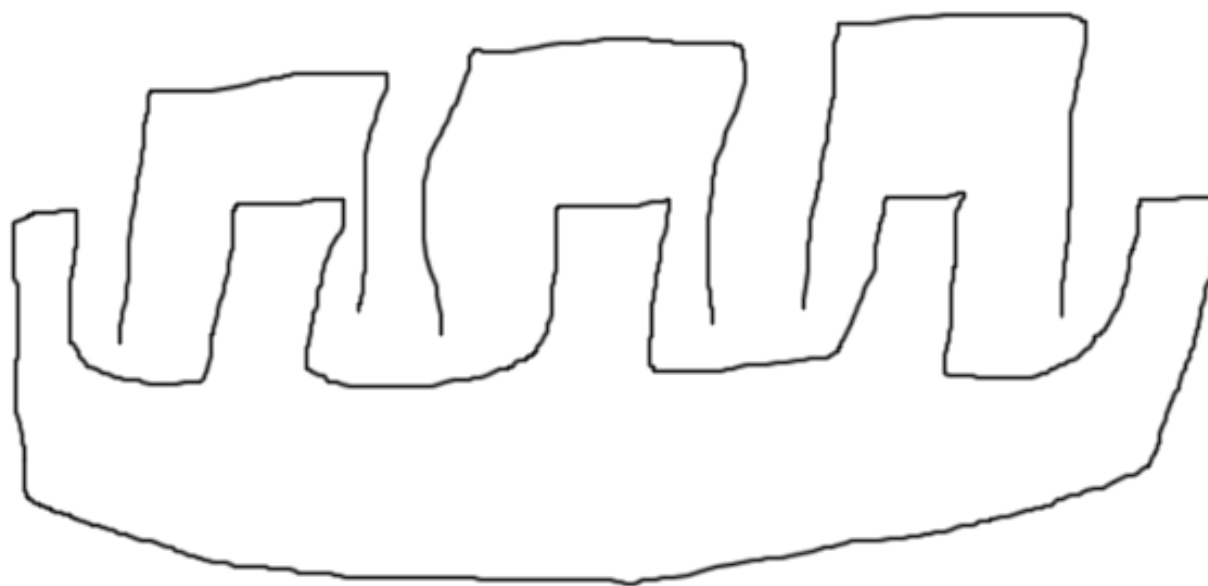
- Kto kontroluje fikcję?



# Mechanika tworzenia fikcji

- Kto kontroluje fikcję?

Sorgan



TOTAL PARTY KILL

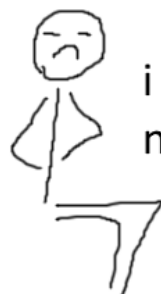
# Mechanika... tego co ważne

- 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...

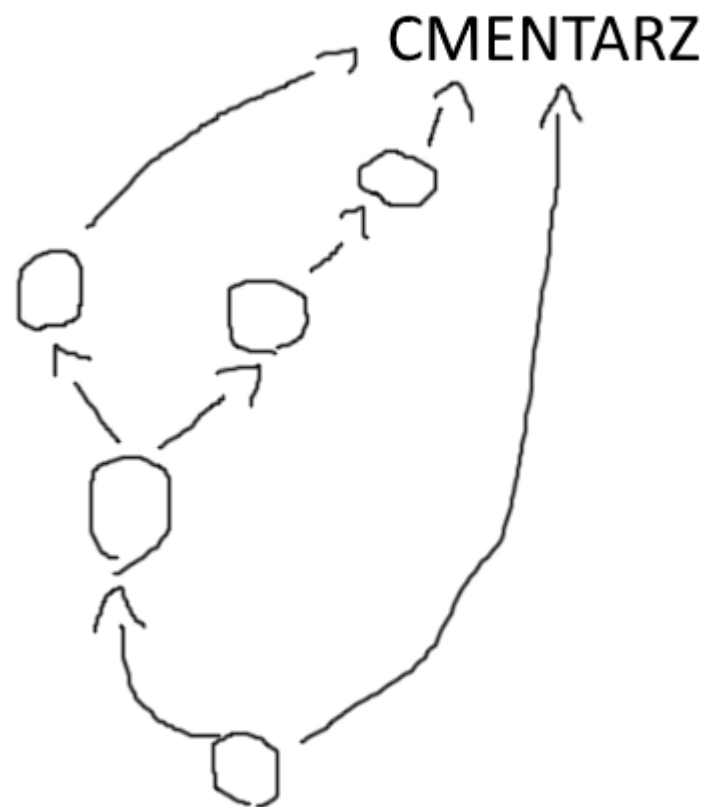


Nieważne, co MÓWISZ. Ważne, co ROBISZ.  
(management)

# 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



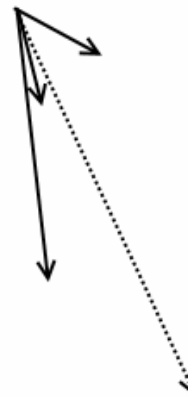
Common goal  
(as perceived  
by Felix )



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

