

Zastługujesz na udaną sesję

Kilka słów o ludziach i procesach

Łukasz 'Żółw' Januszek

ljolw.com/pdf/180819_medalikon.pdf



Kupiłem sobie nowe buty...

- Pęcherze.
- Po trzech miesiącach - super
- Kalibracja, dopasowanie

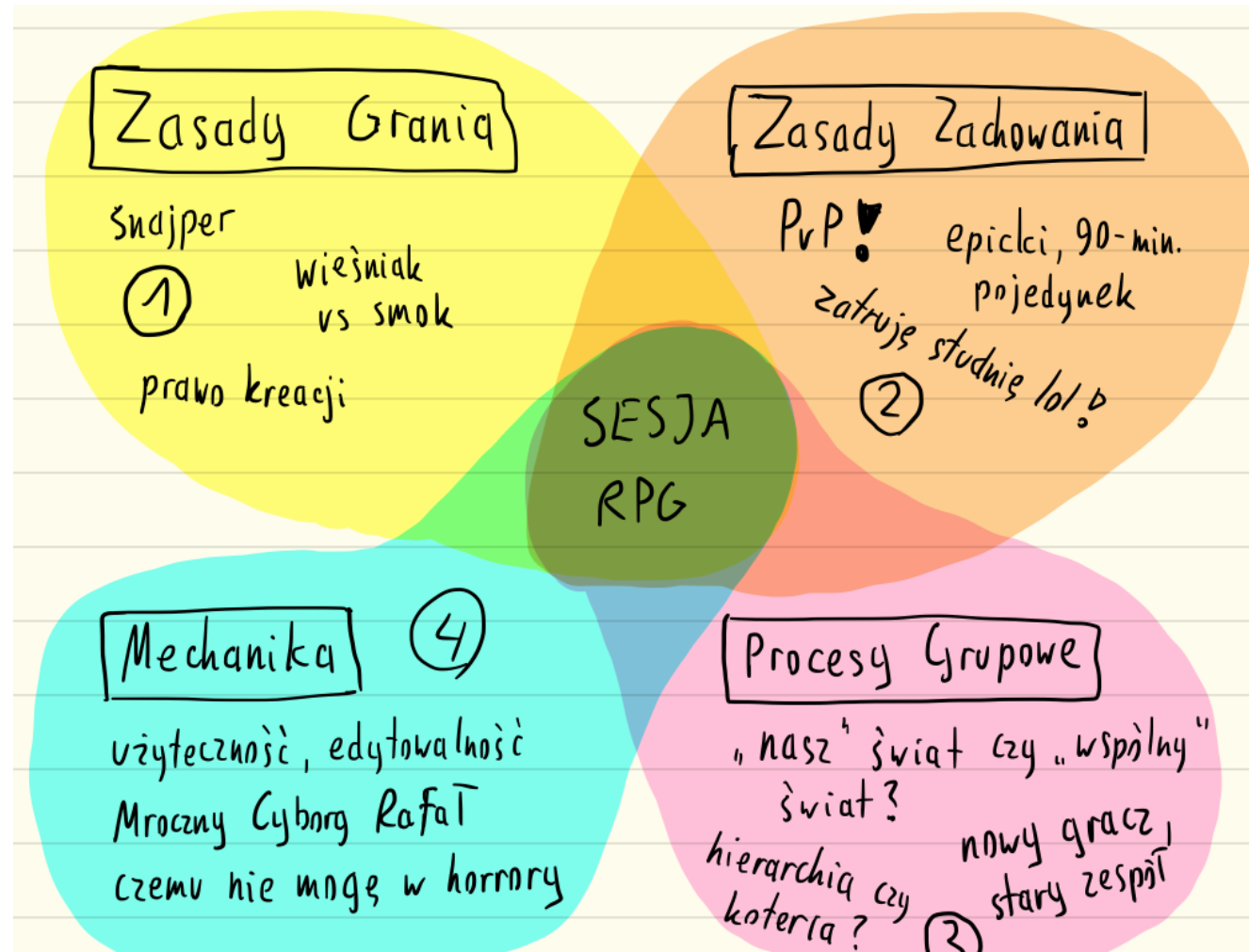


O mnie

- MG: ponad 20 lat
- Zawodowo:
 - Programista
 - Człowiek od procesów
 - Szkoleniowiec



Agenda



Snajper na dachu



- Czy MG gra **fair**?
- Co **powinno** się stać?
- Jak to rozwiązać?

Wieśniak kontra smok



- Czy **powinno** się udać?
- A mech i gorathaul?
- Zasady świata

Bard i ork



- Kto **powinien** wygrać nagrodę?
- Co w grze **promujesz**?

Rzucam granatem!



- **Powinien** zadziałać?
- **Jaki poziom** deklaracji jest ważny?

Biorę jakąś stalową rurę i...

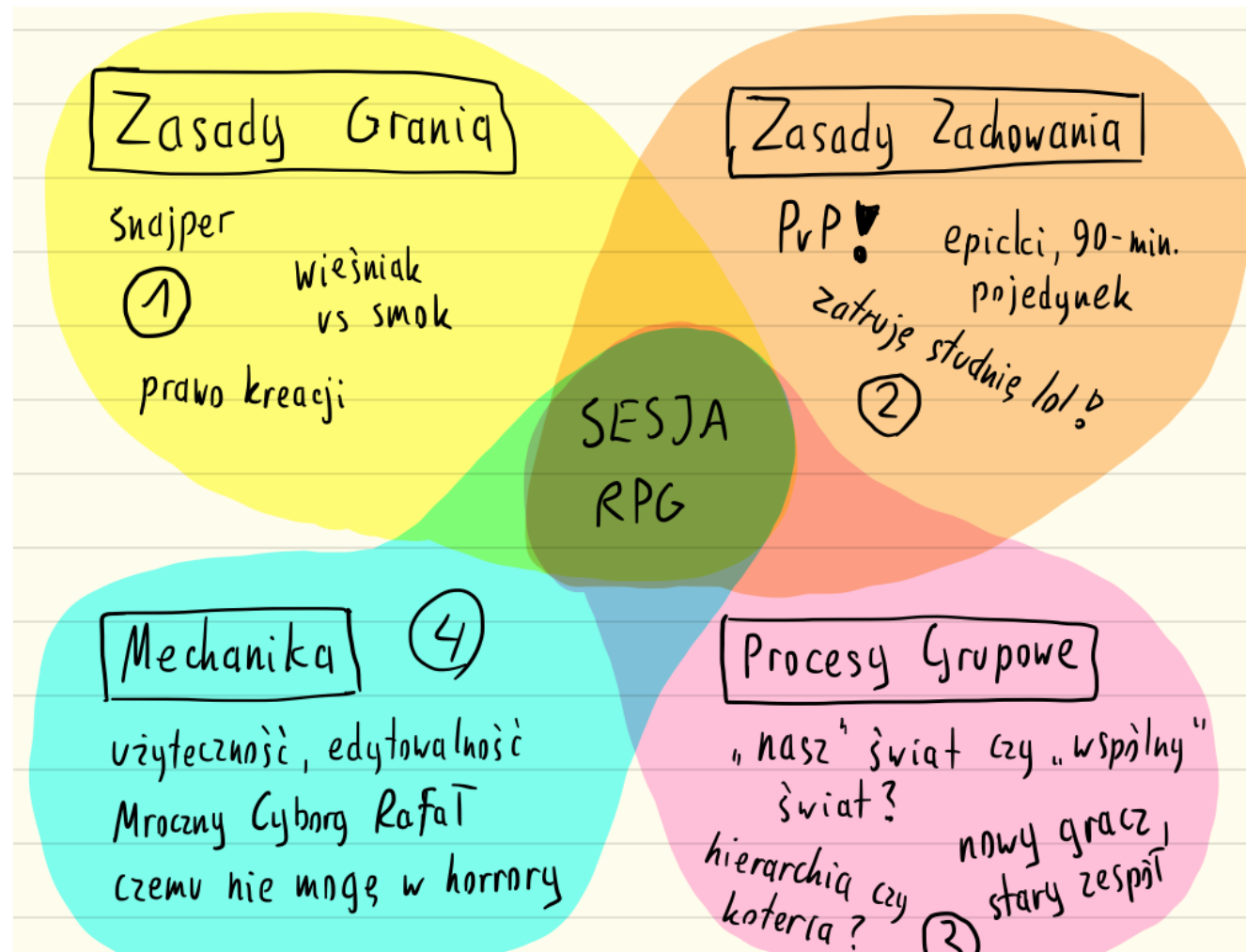


- Co **promujesz**?
- **Powinno** być graczowi wolno?
- Prawo kreacji

Zasady grania - podsumowanie

- Nie ma jednego stylu „dla wszystkich”
- Na czym **Wam** zależy?
- Dopasowanie przez rozmowę
 - Sytuacja „snajpera”
 - Logika świata
 - Karta postaci czy działanie gracza?
 - Poziom detali – zawleczka, księgowość
 - Prawo do tworzenia – Gracze, MG

Agenda: Zasady Zachowania



Zatruję tą studnię. Co się stanie?



- Czy inni Gracze **powinni** móc zawetować?
- Czy MG ma iść za **wszystkimi** ruchami graczy?
- Czy Gracz ma prawo **ignorowania** pracy innych?
- Jak Gracze i MG **ustalają** w jaką sesję chcą razem grać?
- Od railroada po sandbox

Ten pentagram jest odwrócony!



- Jak **powinno się** rozwiązać taką kłótnię?
- Realizm, wiedza „meta”
- Od szczegółów po intencję

To była cudowna sesja!



- Czy Gracz ma prawo być **pasywny**?
- Czy MG ma prawo **samotnie** decydować o opowieści?
- Akcje w grze czy przeżycia Gracza?

Epicki pojedynek (pierwsze 90 minut)

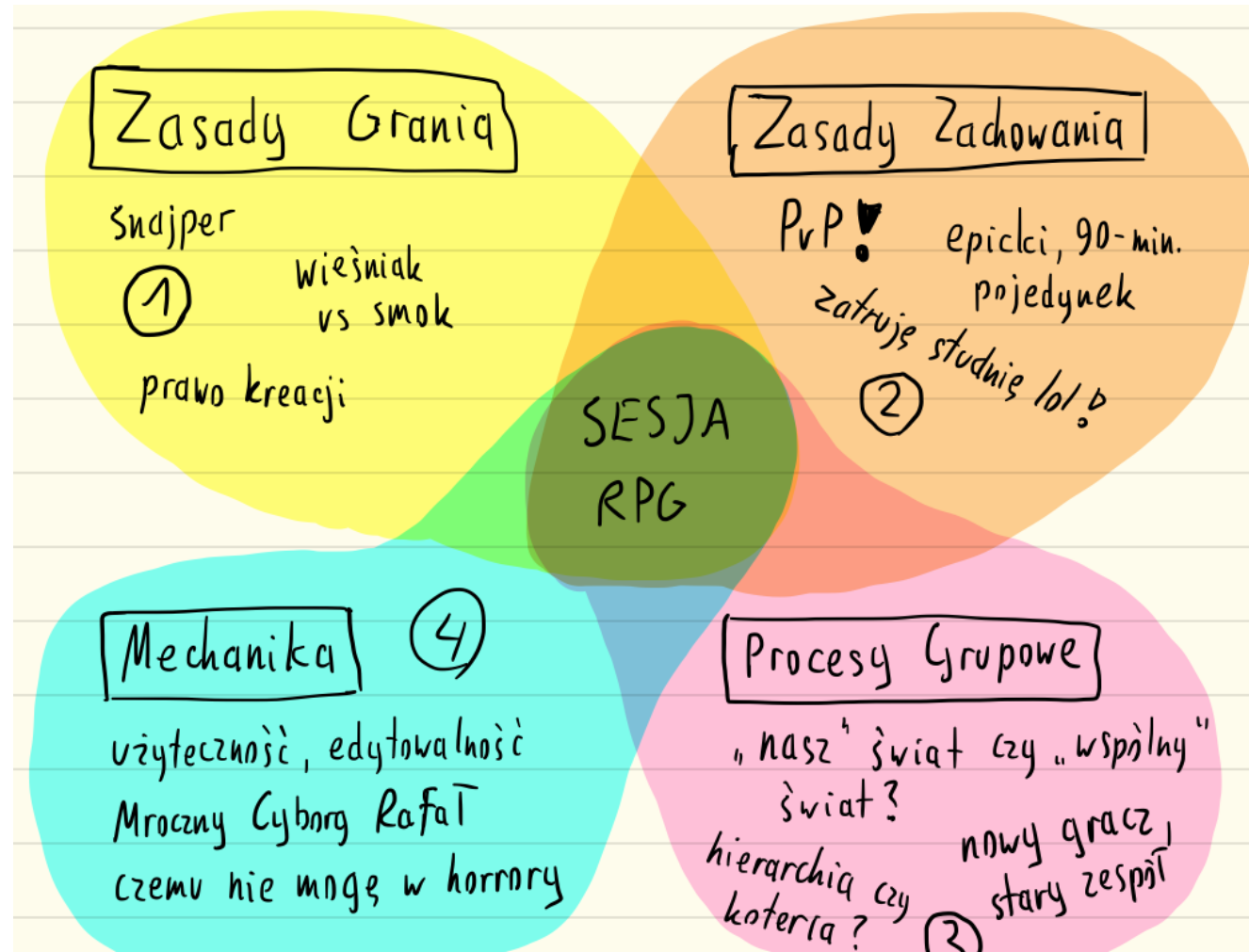


- **Ile czasu** Gracz ma prawo wykorzystać?
- Czy Gracz ma **prawo do nie nudzenia się**? A MG?
- Jak to **powinno** być?
- W ogóle: co z PvP?

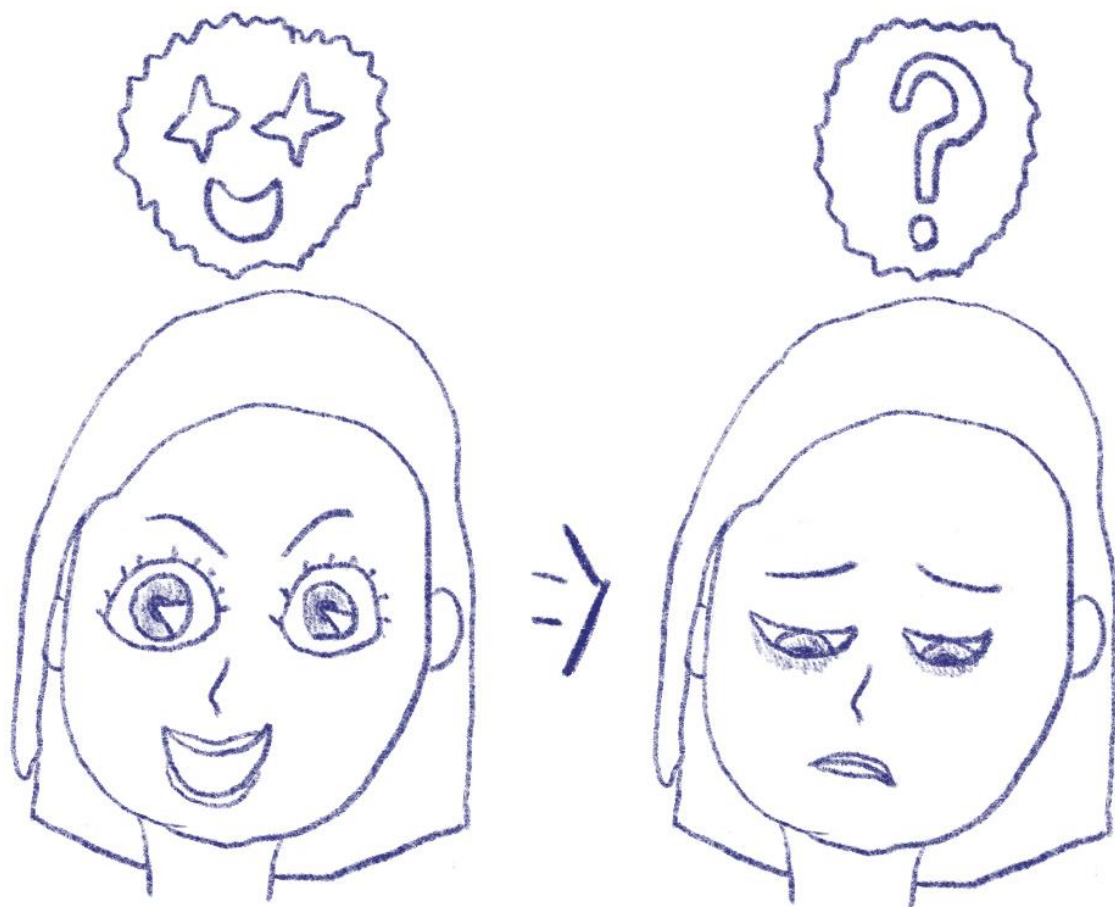
Zasady zachowania - podsumowanie

- Nie ma jednego stylu „dla wszystkich”
- Na czym **Wam** zależy?
- Dopasowanie przez rozmowę
 - Zatrucie studni / nie przyjęcie sesji
 - Odwrócony pentagram – jak się kłócić
 - Akcje, aktywność czy introspekcja
 - Poziom „meta” przy stole
 - Kontrola czasu Graczy

Agenda: Procesy Grupowe



Nowy gracz w starej grupie



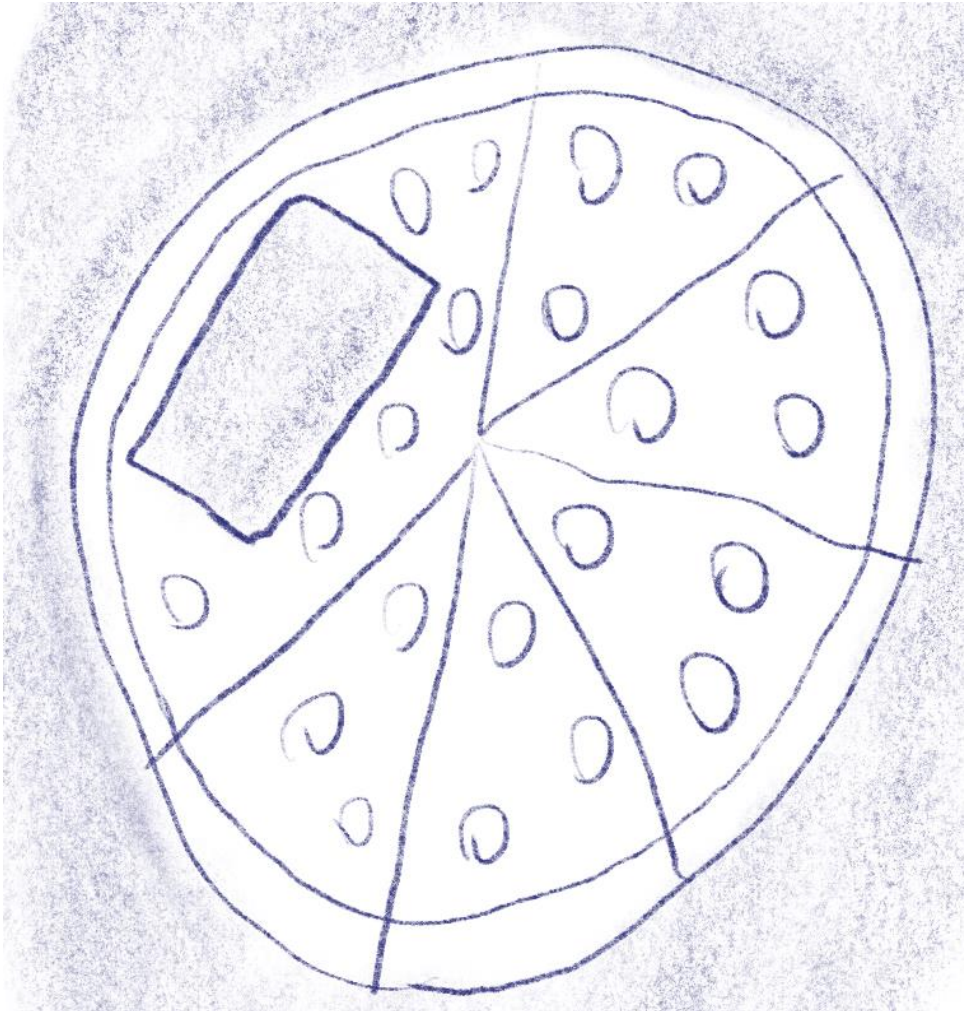
- Czy ma najślabszą postać?
- Czy ma pomoc innych?
- Skąd ma znać niepisane prawa? A jak je złamie?
- Jak zakomunikować „zakazane” tematy?
- Jak poradzić sobie z dyskomfortem?

Czy w Gwiezdnych Wojnach są smoki?



- „Nasz” świat czy „wspólny” świat?
- Jak bardzo odchylamy się od kanonu?
- Skąd nowy gracz ma to wiedzieć?
- Co chce nowy gracz?

Zamawiamy pizzę – ale nie hawajską

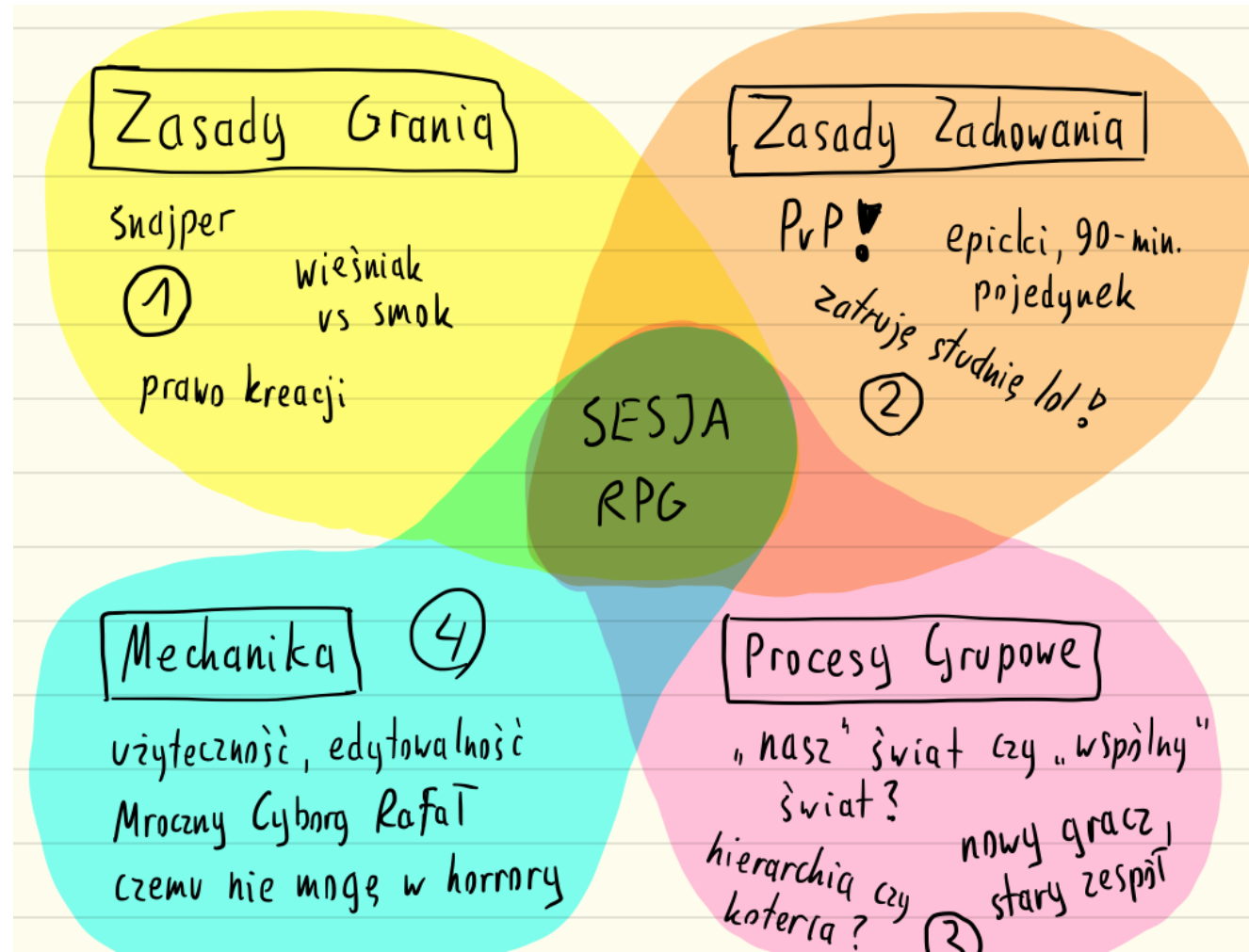


- Jak podejmowane są decyzje?
 - Dyktatura, demokracja, koteria?
 - Decyzyjność
- Jak komunikować potrzeby i problemy?
- Dlaczego **ta** grupa istnieje?

Procesy grupowe - podsumowanie

- Nie ma jednego stylu „dla wszystkich”
- Na czym **Wam** zależy?
- Dopasowanie przez rozmowę
 - Jak/czy pomagamy nowym graczom?
 - Jak podejmuje się decyzje?
 - Jak komunikujemy potrzeby?
 - Jak rozwiązujemy konflikty?
 - Czemu **ta** grupa istnieje?

Agenda: Mechanika



Barbarzyńca i trzy gobliny



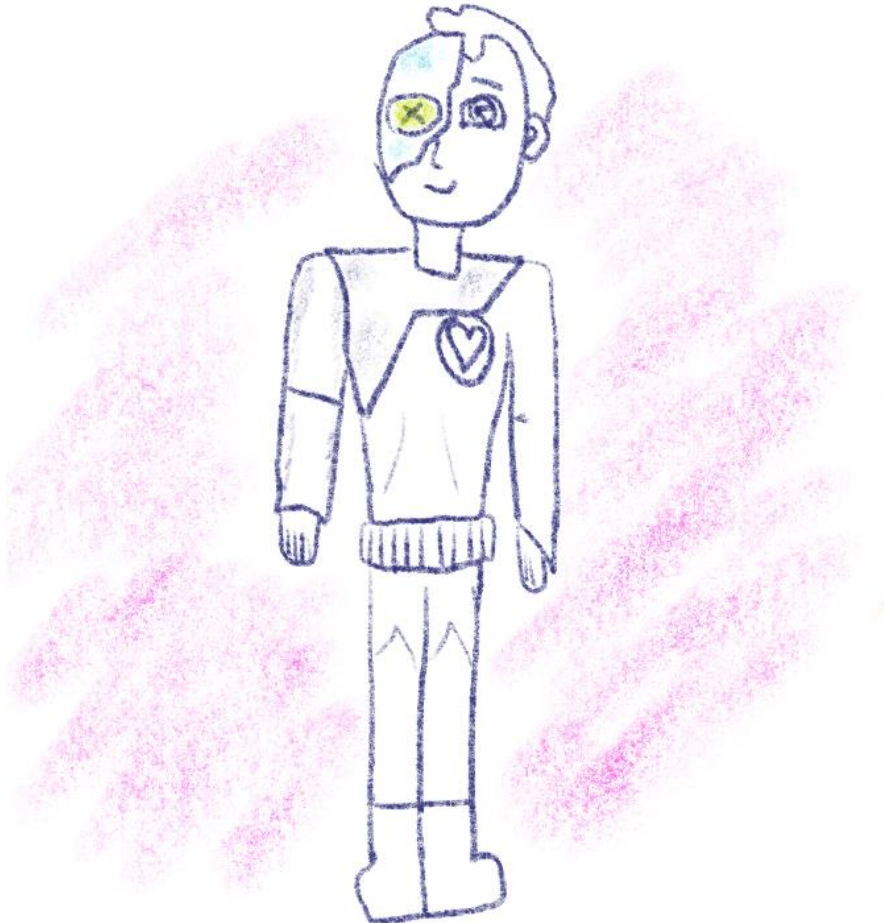
- Barbarzyńca: Walka 100
- Goblin: Walka 10
- Generator losowy: 1k10

Barbarzyńca i kot domowy



- Barbarzyńca: Walka 100
- Kot domowy: Walka 1
- Generator losowy: **1k1000**

Cyborg Rafał



- Negocjacje: 15
- Strzelanie: 10
- Ukrywanie się: 20
- Generator losowy: 1k10

Cyborg Rafał – oczami grających

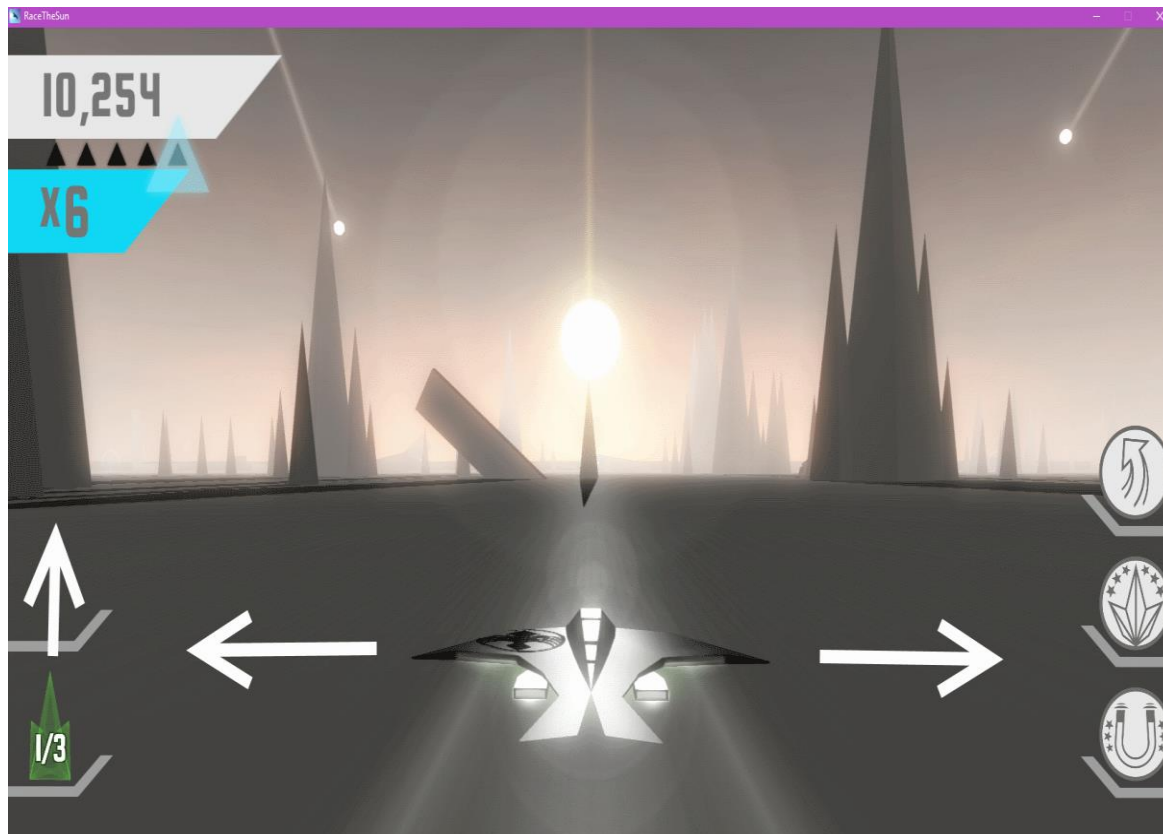
Rafał, oczami Gracza:

- Ma dobre serce
- Jest policjantem
- Zrobił konkurs karaoke by pocieszyć kolegę
- Marzy o sadzie z czereśniami

Karta postaci:

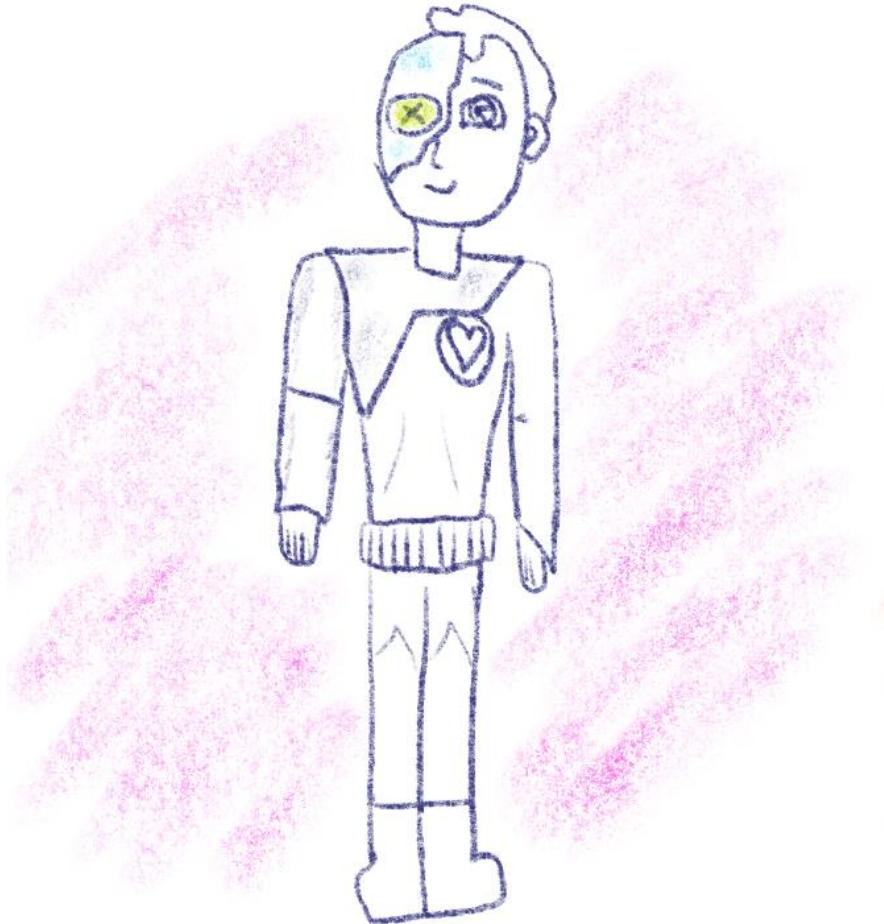
- Negocjacje: 15
- Strzelanie: 10
- Ukrywanie się: 20
- Generator losowy: 1k10

Mechanika jako użyteczność



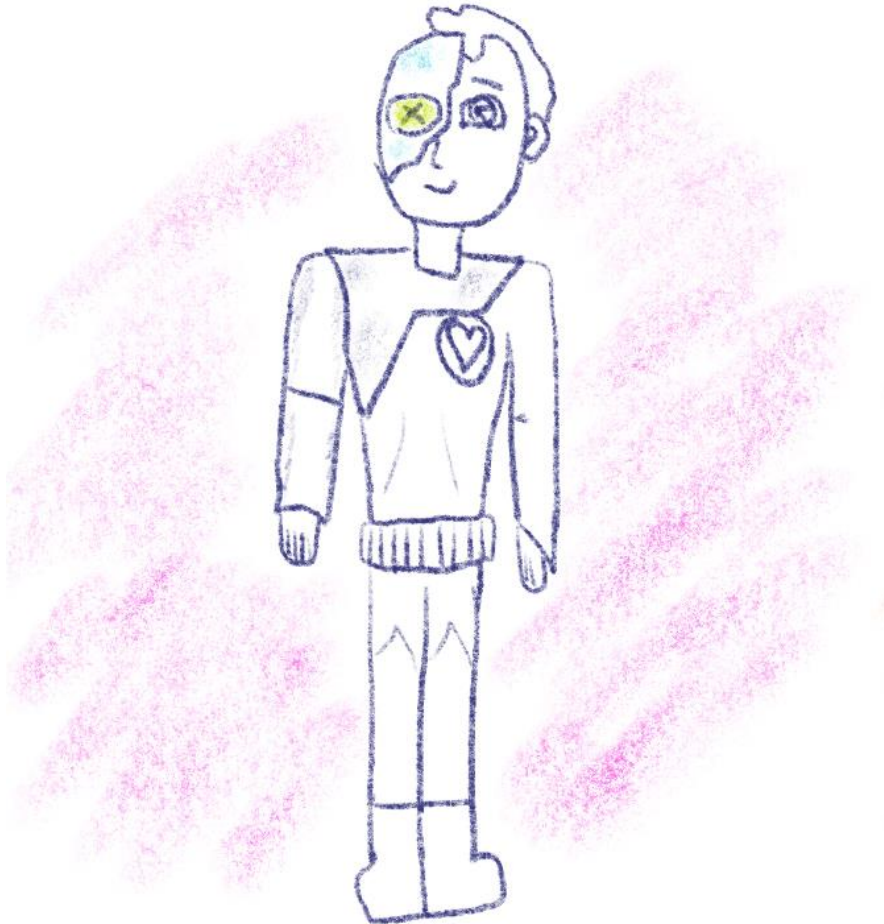
- Co **mogę** zrobić?
- Co **powinienem** zrobić?
- Co jest **optymalnym** ruchem?
- Sterowanie postacią
- Generowanie sesji...

Cyborg Rafał – jasna strona



- Negocjacje: 15
- Strzelanie: 10
- Ukrywanie się: 20
- Generator losowy: 1k10

Cyborg Rafał – ciemna strona



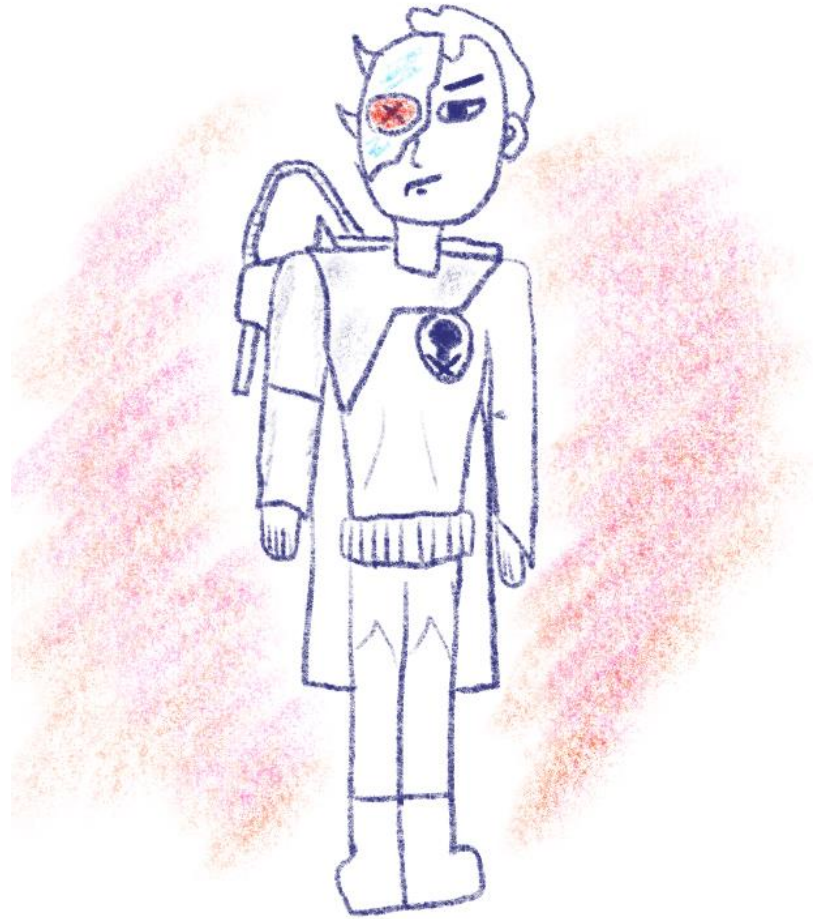
Negocjacje: 15 | Kłamstwa

Strzelanie: 10 | Z ranieniem innych

Ukrywanie się: 20 | Dywersja

- Generator losowy: 1k10

Cyborg Rafał – ciemniejsza strona



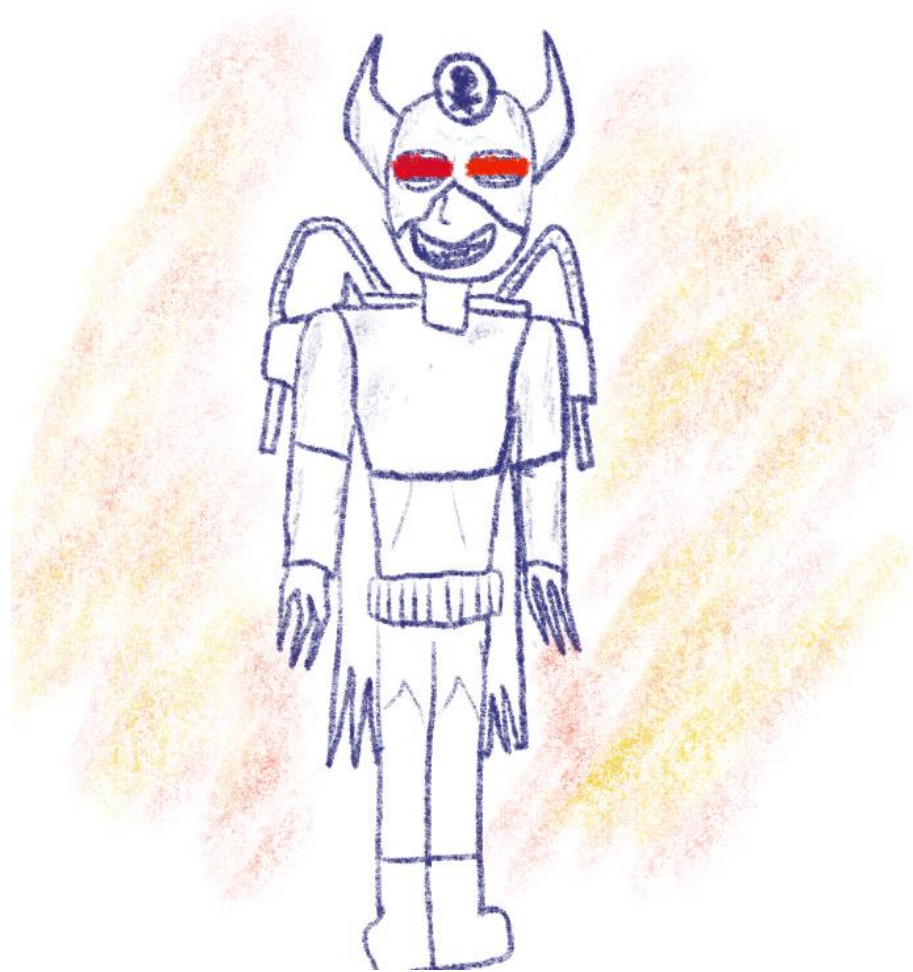
Negocjacje: 15 | Kłamstwa

Strzelanie: 10 | Z ranieniem innych

Dywersja: 22 | Dywersja z ofiarami

- Generator losowy: 1k10

Bardzo Mroczny Cyborg Rafał



Kłamstwa: 17 | Szantażowanie

Ludzkie bomby: 20 | Broń biologiczna

Ukrycie anihilacyjne: 26 | Kto mnie widzi, ginie

A kiedyś...

Negocjacje: 15

Strzelanie: 10

Ukrywanie się: 20

Przykład – u nas nie działają horrory

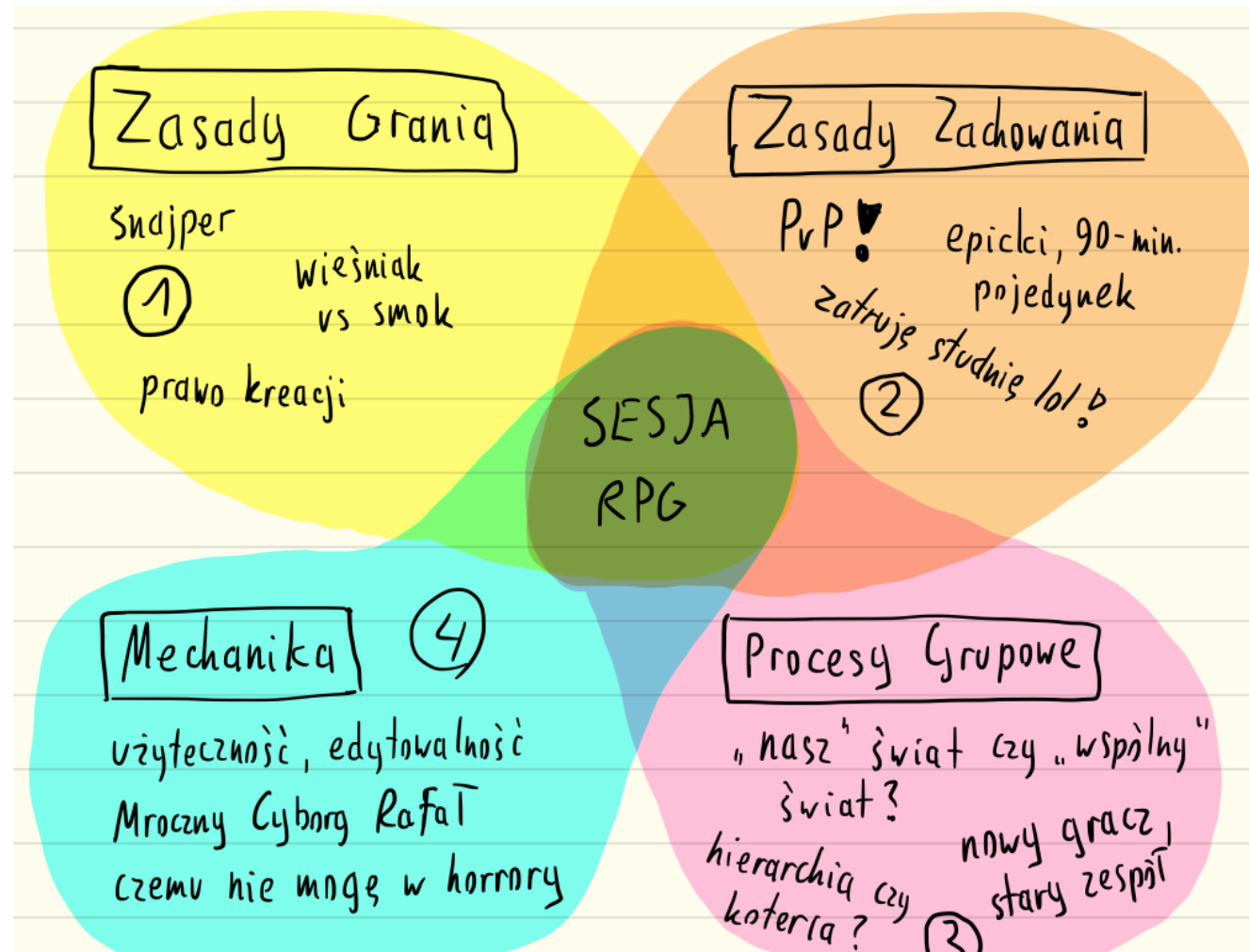


- Kreacja NIE eksploracja
- Negocjacje NIE bezradność
- Horror polega na:
 - Nieznany
 - Poczuciu bezradności

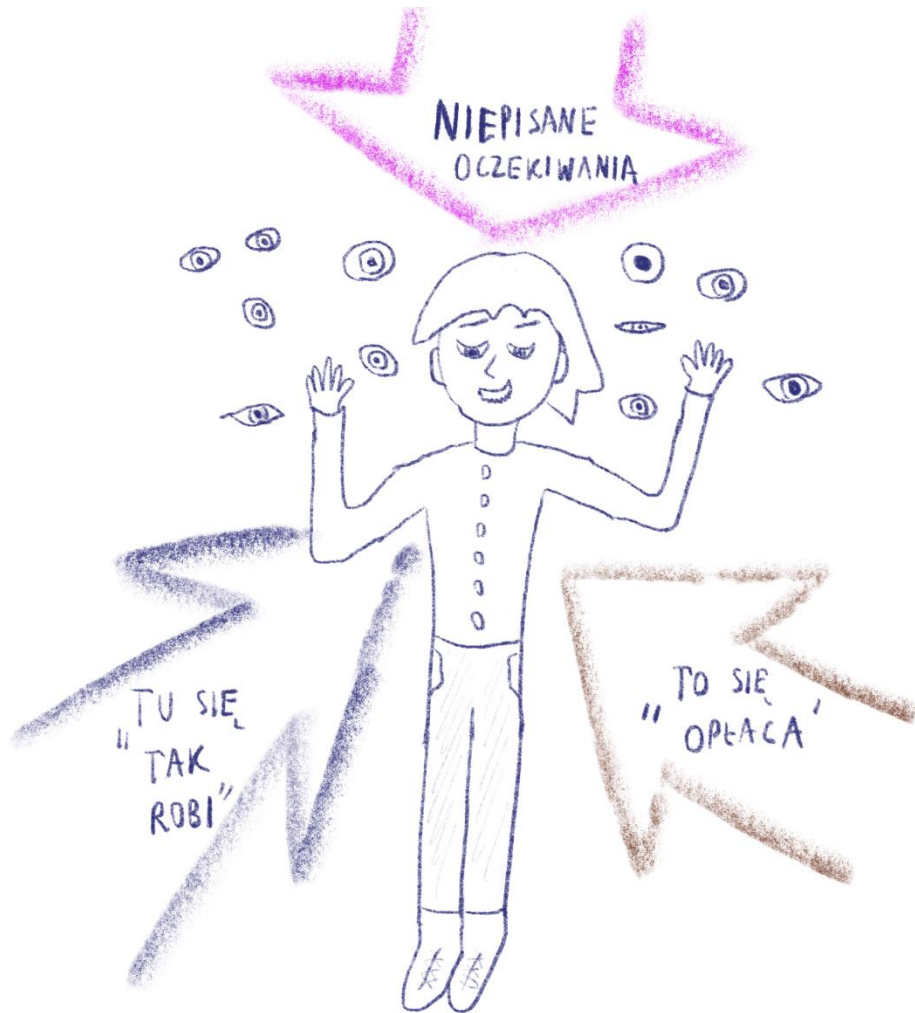
Mechanika wpływa na grę

- **Jakie zachowania** promuje Wasza mechanika?
 - Conan
 - Smutny Cyborg Rafał
- Jeśli „nie macie” mechaniki, jest uznaniowa. Jak podejmowane są decyzje?
- Gracze grają racjonalnie.
- **Co promuje** Twoja mechanika? **Co ułatwia?**
 - **A co ma promować i co ma ułatwiać?**

Agenda – przypomnienie całości



Podsumowanie całości



- Na ludzi wpływają siły
 - „Tu tak się robi”
 - Zasady formalne
 - Przyjaźnie i antypatie
- Kultura organizacyjna
- Procesy i procedury
- Procesy grupowe
- **Nikt nie czyta innym w myślach**

Podsumowanie całości

- Rozmawiajcie przed sesjami i po sesjach. Co poszło dobrze i co poprawić. Dopasowujcie po faktach („XXX było super, bo...”, „YYY nie pasowało mi, bo”)
- Ustalcie wspólne zasady grania i zasady zachowania podczas gry
 - Takie, które pasują **Wam**, nie mnie
- Używajcie mechaniki wspierającej to, co chcecie podczas gry
 - Tak, może być uznaniowa – ale wtedy ustalcie decyzyjność i wpływ
- Nie zapomnijcie o procesie grupowym i rozwiązywaniu konfliktów
- Nie z każdym musicie grać a rola MG nie musi być tak trudna.

Przykład użycia całości – munchkin



Przykład użycia całości – munchkin

- Na poziomie **mechaniki** – zrobić taką mechanikę, która działa.
- Na poziomie **zasad grania** – ustalić zasady, które postać musi spełniać
- Na poziomie **zasad zachowania** – ustalić, jak gracze mają reagować
- Na poziomie **procesu grupowego** – rozwiązać konflikt (czemu munchkin, jak to można „dać” inaczej i wprowadzić)
- **W ostateczności** – nie z każdym gram w te same gry i oglądam te same filmy.

Kupiłem sobie nowe buty...

- Z butami nie ponegocjujemy
 - Pomoże czas
- Z ludźmi się dogadamy
 - Czas zbuduje „złe” nawyki
- RPG jest dla każdego
 - Znajdziesz styl dla siebie
- Nie każda gra RPG jest dla **Ciebie**
 - Moje sesje: 2h



Kupiłem sobie nowe buty...

