

Rozwój imprezy i kolejnych edycji - mechanika i fabuła

Na początku niniejszego raportu chcielibyśmy przypomnieć jak wyglądała grupa, która udzieliła odpowiedzi w naszym formularzu - na podstawie których przygotowaliśmy niniejszy raport. Informację tą udzielaliśmy przy okazji ostatniego dokumentu, jakim było podsumowanie logistyki. Dla wygody posłużymy się więc najważniejszym cytatem, który dobrze podsumowuje to, kto oddał głos w formularzu ewaluacyjnym po Inwazji 2023:

*Ważną uwagę, jaką należy wnieść na początek, w kontekście wyników ankiety ewaluacyjnej, jest to, iż wypełniło ją **51** osób na **253** akredytowanych uczestników, co daje nam próbę stanowiącą zaledwie **20%**. Skupiając się jednak na analizie jakościowej odnosimy wrażenie, że możemy z niej wyciągnąć konkretne wnioski. Szczególnie że formularz został wypełniony w podobnych proporcjach, w jakich gracze stanowili części frakcji - z niewielką przewagą **Najazdu** w powyższych wynikach.*

Niniejszy raport natomiast głównie skupi się na sprawach mechaniki i fabuły; jej problemach oraz obserwacji, na podstawie których planujemy zmiany pod kolejną edycję.

[Zajrzyj również do podsumowania logistyki Inwazji 2023](#)

Ocena fabuły i wątków

Przygotowując pierwszą edycję naszej imprezy postanowiliśmy sobie, iż nie będzie on bitewniakiem „takim jak wszystkie”, co dotyczyło nie tylko wejścia na wyższy poziom standardu jeżeli chodzi o zagadnienia logistyczne, ale i pewną nowatorskość w podejściu do designu larpa. Zdawaliśmy sobie przy tym sprawę, że w tej drugiej kwestii, odchodząc od pewnych utartych mechanik i rozwiązań, ponosimy pewne ryzyko. Jak nam się to udało i jak efekt naszych prac wpłynie na kolejne edycje?

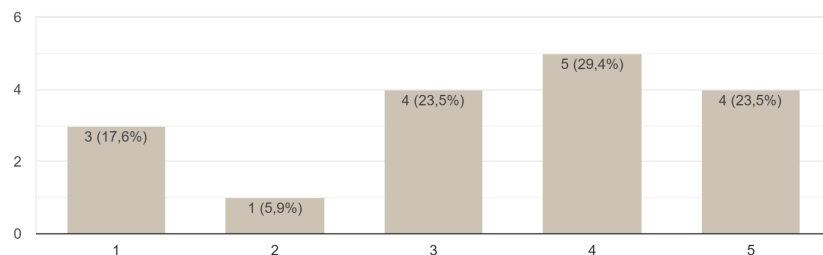
Larp Design projektując Inwazję 2023 chciał stworzyć grę **skirmishową**, stawiającą na potyczki mniejszych oddziałów i eksplorację terenu, w miejsce klasycznego bitewniaka - gdzie zazwyczaj ścierają się ze sobą większe armie. Drugim postawionym przez nas założeniem było stworzenie **sandboxa**, gdzie gracze sami będą animowali swoją grę, głównie poprzez fabułę własnych frakcji.

Zaplanowaliśmy również stworzenie **oryginalnego systemu wyłaniającego zwycięskie frakcje**, stawiającego na możliwość osiągnięcia sukcesu w różnych aspektach, a przez to zmniejszając prawdopodobieństwo na pojawienie się grupy, która przegrałaby na każdym polu. Można było bowiem zatriumfować w ofensywie, obronie, zaopatrzeniu, zwiadzie czy w działaniach politycznych lub mistycznych.

Niżej przedstawionej ocenie nie podlega główny plot, przedstawiony w informatorze Inwazji: Drogi do Aarnau.

Jak się bawiłeś wątkami Politycznymi: How did you like the Politics plots?

17 odpowiedzi



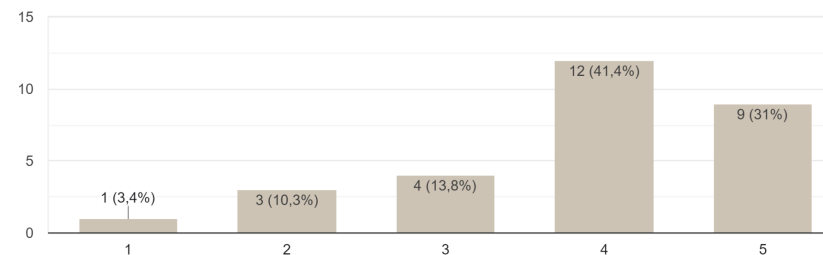
53% ankietowanych oceniło wątki polityczne pozytywnie (oceny 4 i 5), 24% przeciętnie (ocena 3), zaś 23% negatywnie.

Naszą analizę zaczniemy od wątków politycznych, które dotyczyły w praktyce dwóch możliwych kwestii: pierwszą z nich, a zarazem tą, nad którą się pochylił była założona przez nas walka o władzę w obrębie stronnictw. Jak się okazało jednak gracze zdecydowali się albo dogadać te kwestie jeszcze przed startem samego larpa, albo ogłosili się liderami na samym początku i nie spotkali się z żadnym oporem. Było to dla nas dużym zaskoczeniem. Początkowo założyliśmy, że wątek ten nie był dla dowódców grup interesujący. Ostatecznie jednak wyniki ankiet pokazały, że był w dużym stopniu pozytywnie oceniany przez większość graczy.

Stąd też głównym wnioskiem, do jakiego doszliśmy było to, że cel danych wątków był łatwo osiągalny, co było jego głównym problemem. Było to jedno z tych miejsc, gdzie sandbox działał na niekorzyść samej gry, do czego odniesiemy się szerzej później.

Jak się bawiłeś wątkami Mistycznymi: How did you like the Mysticism plots?

29 odpowiedzi



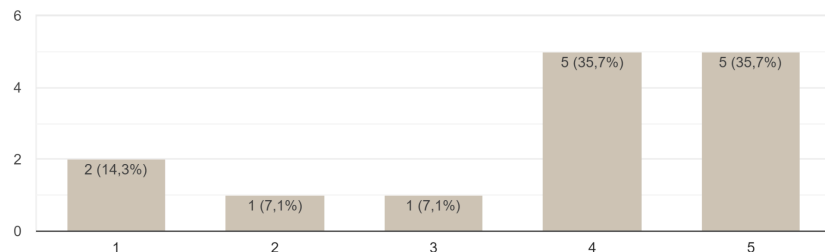
72% ankietowanych oceniło wątki mistyczne pozytywnie (oceny 4 i 5), 14% przeciętnie (ocena 3), zaś 14% negatywnie.

Wątki mistyczne zostały ocenione przez Was najbardziej pozytywnie ze wszystkich, jakie były dla Was dostępne; zwracano nam uwagę, że były angażujące i klimatyczne. Podstawowym problemem, o którym pisaliście było jednak to, że postacie je wykonujące zabierały ze sobą obstawę, która często nudziła się podczas oczekiwania na zakończony rytuał lub medytację. Zwracano również uwagę na to, że kadzidła paliły się dość długo, co dodatkowo wpływało na nudę wśród eskorty.

Z pewnego punktu widzenia można zauważyć, że poprzez to zadanie animowaliśmy czas mistykom, lecz nie całym grupom, które za nimi podążały. Wskazuje nam to, że należy położyć większy nacisk na to, co dzieje już po dotarciu do celu; w taki sposób, by było to również interesujące dla zwykłych żołnierzy, którzy towarzyszyli czarownikom, a nadto, aby zajmowało mniej czasu.

Jak się bawiłeś wątkami dla Kultystów: How did you like the plots for Cultists?

14 odpowiedzi



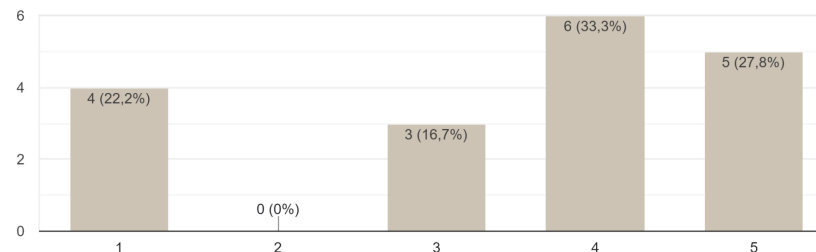
71% ankietowanych oceniło wątki dla kultystów pozytywnie (oceny 4 i 5), 7% przeciętnie (ocena 3), zaś 22% negatywnie.

Choć ogólnie możemy stwierdzić, iż zamieszanie dookoła kultystów podobało się graczom, to jednak nie wyszedł on idealnie. Problemem tego wątku okazała się, co ciekawe - śmierć. Dużo frajdy dało graczom składanie innych w ofiarach, podrzynanie gardeł, rytualne mordy i knowania w imię bogów Chaosu... co jednak nie przekładało się na chęć uśmiercania swojej postaci w ostatecznym rozrachunku. Zmuszało to graczy do niejednokrotnego zawieszania niewiary.

Z racji pozytywnej oceny, będziemy szukać innych rozwiązań na powyższy problem. Doceniamy zarazem to, że frakcja Najazdu niejednokrotnie robiła wątkami dla Kultystów grę innym stronnictwom.

Jak się bawiłeś wątkami Łotrowskimi: How did you like the plots for Rouges?

18 odpowiedzi



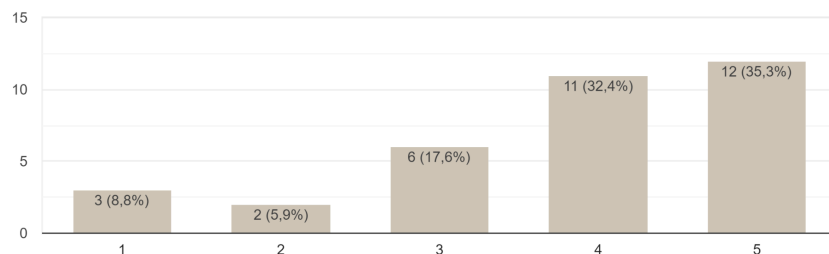
51% ankietowanych oceniło wątki łotrowskie pozytywnie (oceny 4 i 5), 17% przeciętnie (ocena 3), zaś 22% negatywnie.

Ciekawym spostrzeżeniem z naszej strony jest to, iż dużo niżej oceniana fabuła dookoła półświatka i przestępstw była zasadniczo podobnie skonstruowana do tej, która dotyczyła kultystów. Z komentarzy jednak wynika, że podstawowym problemem tej części gry było nieprzekazanie funduszy przez dowódców swoim podkomendnym, którzy chcieli zaangażować się w niniejsze. Jest to ważne spostrzeżenie, które zmusza nas do przemyślenia progu wejścia dla osób chcących rozwiązywać wątki łotrowskie.

Część tychże zadań było też związanych z dostępnością skrzynek i skarbów na terenie gry. Omówimy tę kwestię szerzej w następnym punkcie, albowiem był to element wspólny także dla wątków przygodowych.

Jak się bawiłeś wątkami Przygodowymi: How did you like the Adventurous plots?

34 odpowiedzi



68% ankietowanych oceniło wątki przygodowe pozytywnie (oceny 4 i 5), 14% przeciętnie (ocena 3), zaś 14% negatywnie.

Co ważne, jest to część, która razem z fabułą dla mistyków zdobyła najmniej krytycznych głosów. Był to jednak zarazem ten aspekt, z którego my sami byliśmy najbardziej niezadowoleni. Pomysł bowiem okazał się bardzo trafiony, lecz w praktyce nie udało nam się zrealizować tak, jak sobie zaplanowaliśmy - poprzez wspomniane już w raporcie o logistyce braki kadrowe. Najzwyczajniej w świecie obok arbitrów brakowało nam też osób technicznych, aby uzupełniać „loot” na terenie gry.



DROGA
DO AARNAU
INWAZJA
norka fotograficzna

Wnioski dotyczące wątków:

Ostatnimi pytaniami, jakie Wam zadaliśmy w kontekście wątków, było to, w jakich najczęściej braliście udział oraz w jakich chcielibyście brać udział w przyszłości. Tu również dało się zauważyć pewne tendencje, którymi chcieliśmy się z Wami podzielić.

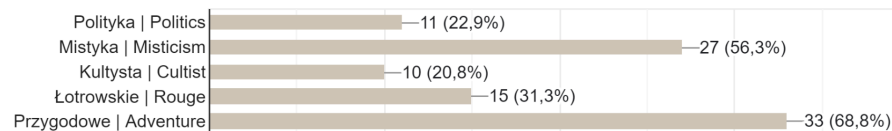
Przede wszystkim, najczęściej zajmowaliście się fabułą przygodową, polegającą na eksploracji. Podobnie też chcielibyście zajmować się nimi w przyszłości. W drugiej kolejności angażowały Was te związane z mistykami, niemniej - znacznie mniej głosów oddano na nie, jeżeli chodzi o zaangażowanie w nich w kolejnej edycji. Odwrotna sytuacja jest zaś przy fabule dla łotrów i półświatka: chcielibyście by w przyszłości stanowiły one większą część gry. Najmniej graczy było zaangażowanych w wątki dla Kultystów i Polityczne, co zasadniczo było naszym celem: były one przeznaczone dla mniejszej ilości graczy.

Mamy przede wszystkim dwa główne wnioski, jeżeli chodzi o część związaną z fabułą oraz wątkami. Pierwszy nie wymaga długiego omawiania, dlatego od niego zaczniemy: naszą bolączką, podobnie jak i przy logistyce, była kwestia za małej załogi; w tym przypadku zabrakło nam obsługi technicznej, aby bogaciej zagospodarować teren i co chyba nawet ważniejsze, na bieżąco go uzupełniać. Dlatego też zorganizowanie większej ilości helperów jest naszym podstawowym zadaniem, na którym skupiamy się już od pierwszych dni po zakończeniu Inwazji 2023.

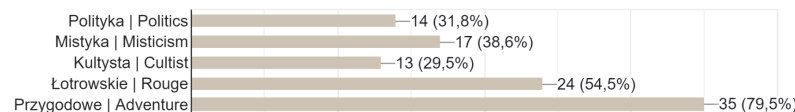
Druga kwestia dotyczy naszego założenia, że tworząc sandbox gracze oraz dowódcy bardziej zadają o animowanie własnych grup. W praktyce okazywało się jednak, że w wielu miejscach tam, gdzie liderzy czy czarodzieje bawili się dobrze, zwykłym żołnierzom przytrafiła się nuda. Stąd wniosek, iż musimy skupić się na takim kreowaniu wątków, aby skutecznie animowały grę całym grupom. Chcielibyśmy również w tym aspekcie więcej czasu poświęcić na rozmowy nie tylko z dowódcami, ale i innymi postaciami funkcyjnymi (jak medycy, mistycy czy inni), aby wspomogli nas w powyższym zadaniu.

Na koniec, Warte zauważenia jest, że intrygi i negocjacje dookoła sytuacji miasta Aarnau podczas gry się nie rozwinęły. Na ten moment nie jesteśmy pewni, czy jest sens wprowadzać na grę kładącą przede wszystkim nacisk na walki małych grup bardziej zagmatwane i złożone elementy fabularne, które być może powinny pozostać tłem.

W jakich wątkach brałeś udział: What threads have you participated in:
48 odpowiedzi



Jakich wątków chciałbyś więcej podczas następnej edycji gry: What threads would you like to see more during the next edition?
44 odpowiedzi



Ocena zadań i punktacji:

Jak wspomnieliśmy wyżej, jedną z naszych ambicji było wprowadzenie nowatorskiego systemu wyłaniania zwycięzcy, a będąc precyzyjnym: zwycięzców. Wyszliśmy bowiem z założenia, że poczucie porażki, szczególnie podczas gry gamistycznej - najzwyczajniej w świecie zmniejsza satysfakcję z larpa, a więc i wyjazdu, który ma być dla wszystkich rozrywką. Niemniej, aby nie zniwelować korzystnej dla gamizmu rywalizacji, zdecydowaliśmy się wprowadzić **Punkty Zwycięstwa**, które nabyć można było za pieniądze zdobywane na grze. Finał fabularnej części larpa był okraszony licytacją w ciemno. Polegała ona na stawianiu swoich punktów zwycięstwa na kilka kategorii. m.in.:

- Siła Ataku na pozycje wroga
- Siła Obrony własnych pozycji
- Zaopatrzenie Armii
- Rozpoznanie terenu
- Mistyka

Wyniki licytacji zostały porównane do rezultatów innych stronnictw. Rzutowało to na podsumowanie fabularne gry opublikowane po larpie. System przypadł do gustu dowódcą biorącym udział w licytacjach, zamierzamy rozwijać pomysł i zdynamizować sposoby zdobywania punktów zwycięstwa.

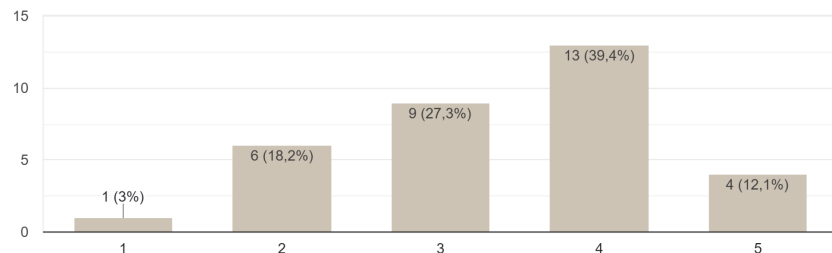


DROGA
DO AARNAU
INWAZJA

KRZYSZTOF SAMBOK
PHOTOGRAPHY

Jak oceniasz zadania eksploracyjno-mistyczne (medytacja w punktach mocy): Please evaluate the exploratory-mistical quests (meditation at the Places of Power)

33 odpowiedzi



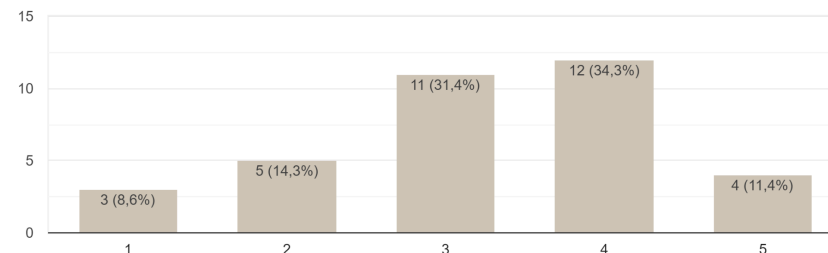
52% ankietowanych oceniło zadania eksploracyjno-mistyczne pozytywnie (oceny 4 i 5), 27% przeciętnie (ocena 3), zaś 21% negatywnie.

Na pierwszy ogień bierzemy trzy kategorie zadań polegających na przeszukiwaniach terenu. Ustawiliśmy je w hierarchii od tych, które najbardziej przypadły Wam do gustu, do tych, które spodobały Wam się najmniej. Ułatwiło to nam również ustalenie, co było powodem takiej kolei rzeczy - wnioski nasunęły się same.

Przechodząc do rzeczy - im mieliście większe szanse na znalezienie czegoś na miejscu docelowym albo w drodze, albo na jakąkolwiek interakcję w miejsce „pustego spacerku”, tym lepiej się bawiliście - co nie jest niczym dziwnym. Problem tych zadań został już wspomniany wcześniej: mieliśmy ambitne cele, ale zabrakło nam rąk do zrealizowania ich, aby wypełnić pusty teren eventami, znajdkami czy animować dla Was spotkania między grupami. Stąd też we wszystkich trzech kwestiach wiadomym jest dla nas, co należy zrobić.

Jak oceniasz zadania eksploracyjno-religijne (przejmowanie kaplic): Please evaluate the exploration/religious quests (taking over the shrines):

35 odpowiedzi

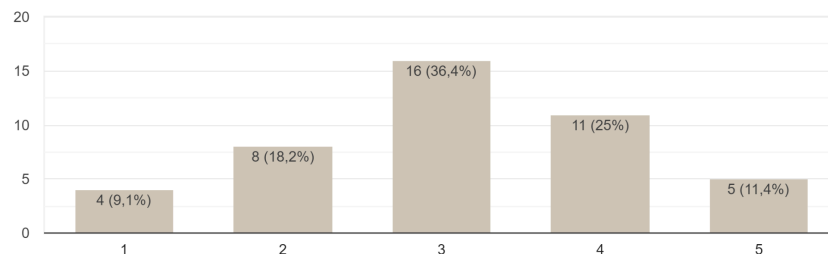


46% ankietowanych oceniło zadania eksploracyjno-religijne pozytywnie (oceny 4 i 5), 31% przeciętnie (ocena 3), zaś 29% negatywnie.

“Patrole były... z jednej strony realistyczne bo na większości zupełnie nic się nie działo... z drugiej - no na większości nic się nie działo :)”

Jak oceniasz zadania eksploracyjne (patrole, poszukiwanie etc.): Please evaluate the exploration quests (patrols, searches etc.):

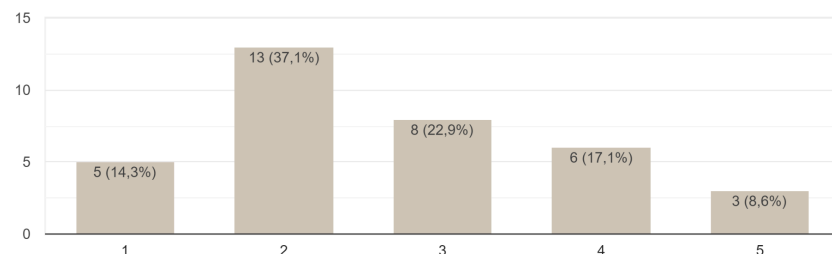
44 odpowiedzi



36% ankietowanych oceniło zadania eksploracyjne pozytywnie (oceny 4 i 5), 36% przeciętnie (ocena 3), zaś 28% negatywnie.

Jak oceniasz zadania przejmowania / obrony stref buforowych obozów: Please evaluate the quests of taking over/protection of the campsites buffer areas:

35 odpowiedzi



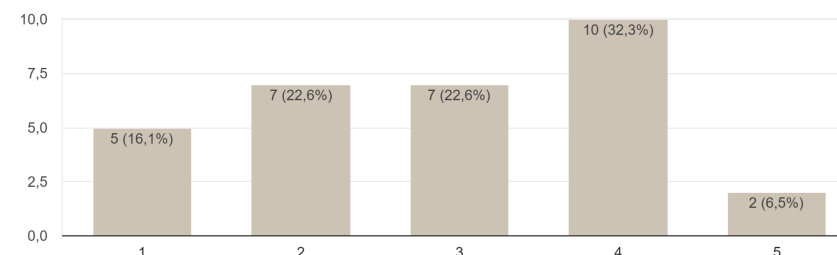
26% ankietowanych oceniło zadania przejmowania i obrony stref buforowych pozytywnie (oceny 4 i 5), 23% przeciętnie (ocena 3), zaś 51% negatywnie.

Kolejne ważne spostrzeżenie dotyczy stref, które były przeznaczone do obrony i/lub ataku. Zaczynając omówienie od stref buforowych: planowo przy każdym z obozów miała zostać wybudowana strażnica / roгатka, która miała być dla każdego ze stronnictw kluczowym punktem do strzeżenia i obrony. Pomysł ten nie wypalił i ostatecznie, został nisko oceniony z powodu, iż te nie były wyraźnie oznaczone, a przeciwnicy nie wiedzieli, gdzie atakować.

Sam pomysł uważamy za przede wszystkim niewykorzystany. Dlatego najprawdopodobniej będziemy próbować podejść do niego ponownie, tym razem dbając, aby strefy buforowe były dobrze oznaczone i znane wszystkim jeszcze przed samą grą.

Jak oceniasz zadania przejmowania / obrony punktów strategicznych: Please evaluate the quests of taking over/protection of the strategic points:

31 odpowiedzi



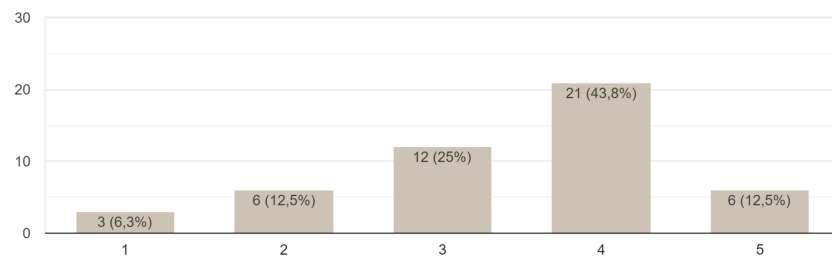
39% ankietowanych oceniło zadania przejmowania i obrony punktów strategicznych pozytywnie (oceny 4 i 5), 22% przeciętnie (ocena 3), zaś 39% negatywnie.

Dowodem na niezrealizowanie dobrze tego pomysłu jest przede wszystkim fakt, że inne punkty, które już oznaczyliśmy nieco lepiej, zyskały też wyraźnie wyższą ocenę w formularzu.

Jest to rodzaj zadań, do których zamierzamy przyłożyć najwięcej uwagi, jeżeli chodzi o Inwazję 2024 - szczególnie bacząc na planowany przez nas temat (bez spoilerów!). Punkty przeznaczone do obrony i ataku będą wyraźnie oznaczone zarówno na terenie gry, jak i na mapach. Podobnie, upewnijmy się, że roгатki i strażnice będą łatwe do zlokalizowania. Na ten moment nie chcemy jeszcze obiecywać, ale myślimy też o pewnym poziomie fortyfikacji tychże z naszej strony. Więcej informacji znajdzie się w Design Docu, kiedy będziemy mogli precyzyjnie określić nasz budżet.

Jak oceniasz bitwy: Please evaluate the battles:

48 odpowiedzi



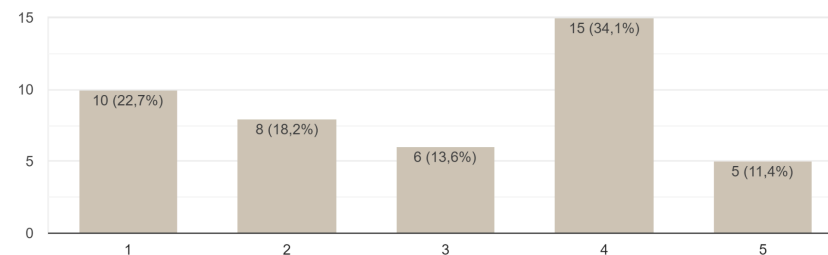
56% ankietowanych oceniło bitwy pozytywnie (oceny 4 i 5), 25% przeciętnie (ocena 3), zaś 19% negatywnie.

Kwestia walnych bitew podczas naszego larpa jest zjawiskiem dość ciekawym. Abstrahując już od wpadki dotyczącej sławetnej „bitwy pod tojami” oraz problemów związanych z tym, że teren, którym dysponujemy jest wygodny bardziej pod gry skirmishowe - nie da się nie zauważyć, że chcecie i lubicie duże starcia.

By poprawić jakość tychże (oprócz zapewnienia siatki maskującej), przeanalizowaliśmy teren, zastanawiając się gdzie wygodniej toczyłoby się większe walki - ale wciąż nie byłoby to zbyt daleko od głównych obozowisk. Mamy duży, równy i niezalesiony kawałek terenu, który zamierzamy wykorzystać. Zarazem, jest on inny niż typowe „puste pola”, co również może zadziałać na plus: nie chcemy jednak zdradzać Wam za wiele na tym etapie, poza zaznaczeniem, że pracujemy nad powyższą kwestią. Chcemy dostarczyć Wam lepszych walnych bitew.

Jak oceniasz ekonomię: Please evaluate the economics:

44 odpowiedzi



45% ankietowanych oceniło ekonomię pozytywnie (oceny 4 i 5), 14% przeciętnie (ocena 3), zaś 41% negatywnie.

Ostatni z elementów konstrukcyjnych formuły gry, jaki poddaliśmy Waszej ocenie to ekonomia. Była to istotna część mechaniki związanej z punktami zwycięstwa - za zgromadzone złoto można było bowiem podnieść końcowy wynik w różnych kategoriach. Dodatkowo pieniądze pozwalały dokonywać zakupów u kwatermistrzów (komponenty magiczne, medykamenty czy zestawy naprawcze), jak i mogły służyć do wymiany między frakcjami.

Nadto wiemy o tym, że część graczy używało monet do hazardu. Wiemy jednak, że nie dla wszystkich zasady ekonomii były czytelne, dlatego zadbamy, o lepszą komunikację i informację o nich wśród grających.

Wnioski dotyczące zadań:

Wnioski dotyczące formuły zadań są w wielu miejscach podobne do tych, które mogliście przeczytać przy okazji fabuły i wątków. Przed nami istotne zadanie, jakim jest lepsze i bardziej dynamiczne zarządzanie terenem, aby zapełnić go znajdzkami, ciekawymi miejscami czy animowanymi przez nas wydarzeniami. Jak już kilka razy wspomniano, już po zakończeniu Inwazji 2023 wzięliśmy sobie jako główny punkt działań werbunek helperów, arbitrów i npc'ów na kolejną edycję.

Uważamy też, że system punktowy dotyczący zwycięstwa na grze sprawdził się, wymaga jednak pewnych poprawek. Jest to ten element gry, którego zamierzamy się trzymać, ale jednocześnie jak najmocniej go dopracować.

W dużym stopniu mechanika ekonomii ma wspierać powyższe, poprzez mechaniczną możliwość wykupu punktów zwycięstwa. Planujemy ją dopracować oraz przede wszystkim - dostosowywać ją do fabuły kolejnych zaplanowanych przez nas odsłon.

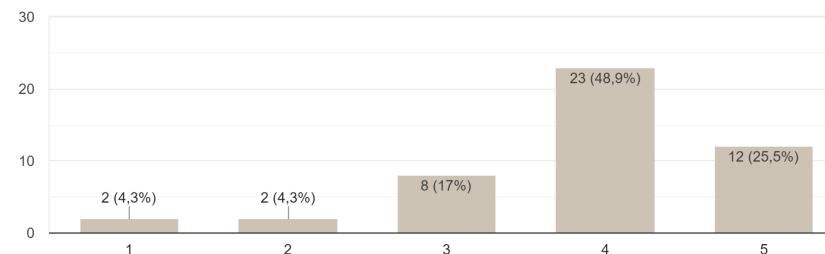
Ocena mechanik:

Na koniec, chcemy poddać analizie mechaniki stosowane podczas gry. Choć mieliśmy też nieco nowatorskich pomysłów (część się sprawdziła, część wręcz przeciwnie), to jednak core gry zostawiliśmy mocno klasyczny i znany, jeżeli chodzi o gry bitewne. To podejście zaowocowało tym, że chociażby mechanika walki - która była klasyczna - zebrała bardzo pozytywne oceny. Dzięki wynikom z ankiety ewaluacyjnej otrzymaliśmy od Was bardzo klarowne informacje, co należy pozostawić, a co zmienić, co było dużo bardziej czytelne, niż w kwestii wątków czy zasad zadań i punktów zwycięstwa.

Niżej omówimy zasady morale, zbroi, magii oraz mechanikę kopertową.

Jak oceniasz mechanikę walki (różne rodzaje uzbrojenia): Please evaluate the fighting mechanics (different weapon types):

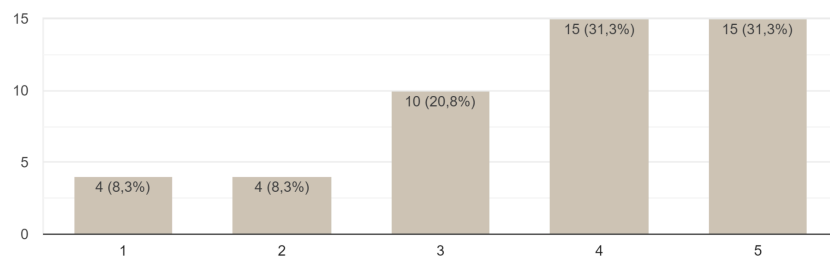
47 odpowiedzi



74% ankietowanych oceniło mechanikę walki pozytywnie (oceny 4 i 5), 17% przeciętnie (ocena 3), zaś aż 9% negatywnie.

Jak oceniasz mechanikę Punktów Morale: Please evaluate the mechanics of the Morale Points:

48 odpowiedzi



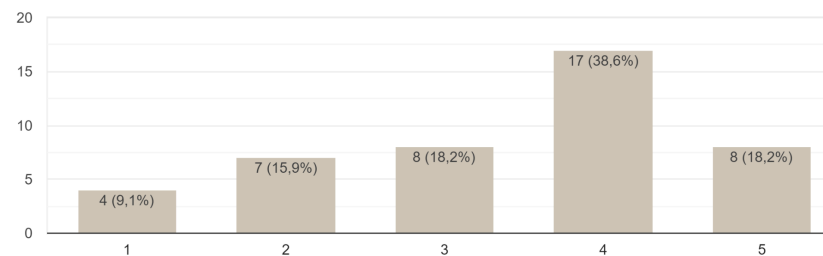
63% ankietowanych oceniło mechanikę punktów morale pozytywnie (oceny 4 i 5), 21% przeciętnie (ocena 3), zaś aż 16% negatywnie.

„Morale chyba faktycznie sensowniejsze od HP, bo daje więcej opcji wyjścia z walki: a tym samym mniej zawiesza niewiarę. Bo jedno padnie, drugi ucieknie a trzeci się podda.”

Na początku chcemy zauważyć, że jest to jeden z najlepiej ocenianych punktów naszej mechaniki, obok punktów pancerzy. Kierowaliśmy się myślą, którą dobrze podsumował jeden z naszych graczy w powyższym cytacie. Prostota tego rozwiązania, dającego jednocześnie narzędzie do łatwego uzasadnienia fabularnej porażki postaci i wycofania się z bitwy będzie z pewnością podtrzymane i zachowane na przyszłe gry pod szyldem „Inwazja” - co najwyżej z drobnymi poprawkami, które z pewnością nie będą szły w kierunku komplikowania powyższych zasad.

Jak oceniasz mechanikę leczenia: Please evaluate the healing mechanics:

44 odpowiedzi

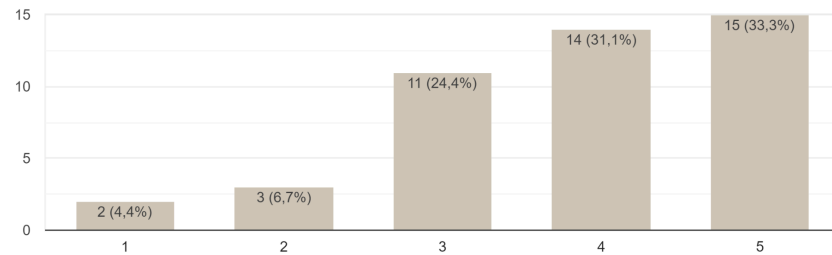


57% ankietowanych oceniło mechanikę leczenia pozytywnie (oceny 4 i 5), 18% przeciętnie (ocena 3), zaś 25% negatywnie.

Mechanika leczenia została oceniona dobrze, ale nie bez głosów krytyki. Podstawowym jej problemem okazał się fakt, iż nie raz była po prostu ignorowana. Będziemy chcieli zadbać, aby ta miała większy wpływ na grę, przy jednoczesnym zachowaniu zasady, iż ma nie przeszkadzać w ogólnie rozumianym klimaceni czy życiu obozowym.



Jak oceniasz mechanikę Punktów Pancerza: Please evaluate the mechanics of the Armor Points:
45 odpowiedzi

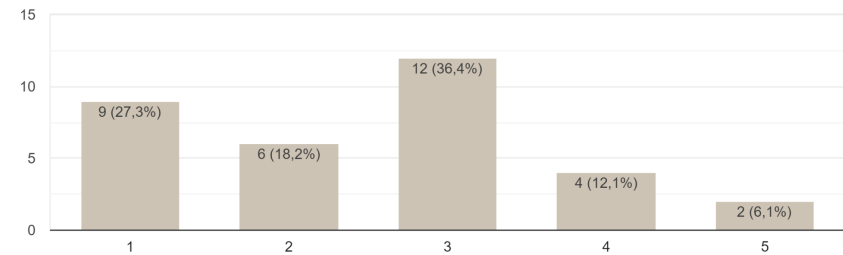


64% ankietowanych oceniło mechanikę punktów morale pozytywnie (oceny 4 i 5), 24% przeciętnie (ocena 3), zaś aż 12% negatywnie.

Podobnie jak mechanika morale, zasady dotyczące przyznawania punktów pancerza zostały ocenione mocno pozytywnie. Uważamy, że zawdzięczamy to dwóm aspektom: prostocie, jak i... przyznawaniu za osłonę głowy dodatkowej gloryfikacji. Postanowiliśmy zastosować takie rozwiązanie uznając je za odpowiedni sposób do promowania bezpieczeństwa na grze.

Podobnie jak w przypadku punktów morale, nie planujemy zmienić powyższych zasad; przyjmujemy za możliwy co najwyżej ich delikatny „lifting”.

Jak oceniasz mechanikę naprawy zbroi: Please evaluate the mechanics of armor repairment:
33 odpowiedzi

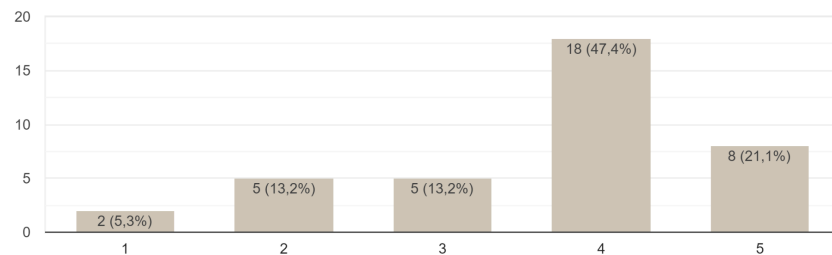


18% ankietowanych oceniło mechanikę naprawy zbroi pozytywnie (oceny 4 i 5), 36% przeciętnie (ocena 3), zaś aż 46% negatywnie.

Stanowczo była to najgorzej oceniana mechanika podczas larpa. Praktyka pokazała, że w większości przypadków nie była na grze w ogóle stosowana, a gracze niezależnie od stronnictwa zupełnie ją zignorowali.

Zostanie ona zastąpiona innym, znacznie prostszym i intuicyjnym mechanizmem, który przedstawimy Wam w Design Docu.

Jak oceniasz mechanikę magii: Please evaluate the magic mechanics:
38 odpowiedzi

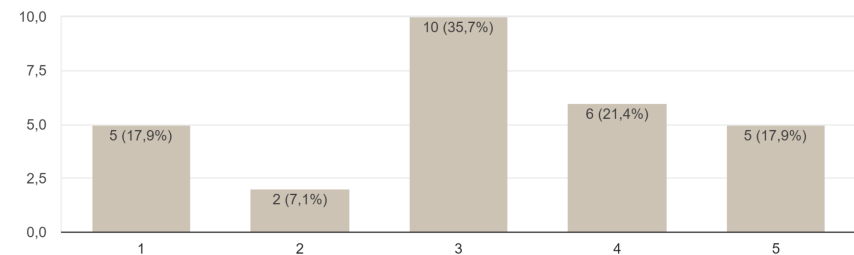


68% ankietowanych oceniło mechanikę magii pozytywnie (oceny 4 i 5), 13% przeciętnie (ocena 3), zaś aż 20% negatywnie.

Głównym problemem magii okazało się nie to, że mechanika była niewystarczająco opisana, lecz smutna prawda, że wielu graczy jej nie znała. Oczywiście, nie jest rzadką sytuacją - zdajemy sobie sprawę, że swoistym larpowym klasykiem jest nieznamość podręcznika wśród graczy. Mechanika magii w większości oceniana dobrze. Niemniej uważamy, że powinna być bardziej intuicyjna, tak aby gracze odruchowo wiedzieli, jak na nią reagować. Będziemy dążyć, aby tę sytuację zmienić.

Niektóre mechaniki powodowały również sytuacje, w których obstawa maga była zmuszona długo i bezczynnie czekać na zakończenie rytuału. Wiemy, że zaklęcia warto skrócić, a zarazem zadbać, aby magowie mieli pretekst do odgrywania interesujących scen, które same w sobie będą atrakcyjnym dla obserwatorów widowiskiem.

Jak oceniasz mechanikę kopertową: Please evaluate the "envelope mechanics":
28 odpowiedzi

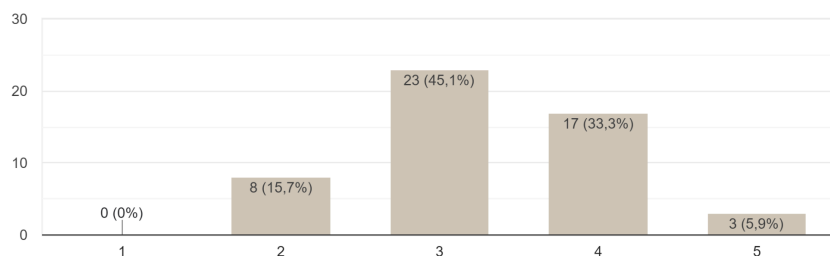


39% ankietowanych oceniło mechanikę kopertową pozytywnie (oceny 4 i 5), 36% przeciętnie (ocena 3), zaś aż 25% negatywnie.

Mechanika ta dotyczyła „znajdziek”, które były do zlokalizowania na terenie gry. Podstawowym jej problemem było, oczywiście, wspomniane już kilka razy - nieuzupełnianie ich na bieżąco oraz zasadniczo za małą ich ilość już na samym początku gry.

Dodatkowo część z nich okazała się fabularnie nieużytecznymi plotkami, czasem nawet niezwiązanymi z samym plotem głównym. Z naszej perspektywy miały one prowokować tematy do rozmów czy klimacenia, niekoniecznie dając realne wskazówki pomagające zdobywać punkty w grze. Po waszych komentarzach jednak wiemy, że oczekiwaliście raczej tego drugiego - co jak najbardziej weźmiemy pod uwagę.

Ogólna ocena mechaniki: Your general opinion on our mechanics:
51 odpowiedzi



39% ankietowanych oceniło całłościowo naszą mechanikę pozytywnie (oceny 4 i 5), 45% przeciętnie (ocena 3), zaś aż 16% negatywnie.

Wnioski dotyczące mechaniki:

Na podstawie ankiety uważamy, że mechanika w większości zadziałała tak, jak powinna, acz nie unikniemy w wielu poprawek, uproszczeń czy działań, mających zadbać o większą intuicyjność podczas gry. Sprawdził się główny core, dotyczący punktów morale, pancerza, podział na oddziały czy zasady walki; z drugiej strony, musimy porządnie przemyśleć system leczenia, a mechanikę naprawy pancerza napisać od początku.

Chcemy, aby na Inwazji pojawiało się sporo innowacyjnych zasad i rozwiązań, dlatego z pewnością będziemy na kolejnych edycjach dokonywać pewnych eksperymentów, aby szukać nowych, ciekawych podejść. Zarazem jednak zależy nam, by gra nie stała się poligonem, dlatego, zamierzamy dynamicznie i na podstawie Waszych uwag zadbać, aby już kolejnej edycji grało się Wam jeszcze lepiej.

Podsumowanie:

Mimo udanej części logistycznej, wyniki ankiety fabularno-mechanicznej jasno wskazują, że wielu miejscach nasza gra musi być solidnie przebudowana. Mieliśmy ambitne plany i pomysły, które w wielu miejscach nie udało nam się zrealizować tak, jakbyśmy tego chcieli, a w innych były zwyczajnie nietrafione. Zasady gry niejednokrotnie okazywały się zbyt skomplikowane, a wątki oraz zadania powinny być bardziej nasyczone. Dlatego też zamierzamy mocno okroić mechanikę, a wiele rozwiązań uprościć, aby stały się przede wszystkim bardziej intuicyjne i zrozumiałe. Formułę zadań zamierzamy utrzymać, niemniej, zdajemy sobie sprawę, że muszą być ciekawsze i bardziej emocjonujące.

Chcemy rozszerzyć funkcję miejsca, jakim było Kwatermistrzostwo - zapewniając tam nie tylko większą, stałą obsługę, ale i łatwy dostęp do zasobów, zasad, arbitrów i wszystkiego, co jest niezbędne do gry. Przy tym wiemy, że będzie znajdowało się ono w pobliżu strażnicy, będącej punktem obrony obozu - dodatkowo wymuszając w ten sposób regularne patrole w jej pobliżu.

Najważniejszym zadaniem dla nas jest zapewnić odpowiednią ilość arbitrów oraz pomocników technicznych, których brak z naszej perspektywy był głównym powodem wielu niedociągnięć podczas larpa. Chcielibyśmy, aby podczas drugiej edycji Inwazji sędziowie byli łatwo dostępni, a bohaterowie niezależni i kwatermistrzowie liczniejsi, aby skutecznie animować grę.