

Extra informatie en bedenkingen die niet
goed in de thesis pasten

BACHELORPROJECT

EXTRA INFORMATIE EN BEDENKINGEN DIE
NIET GOED IN DE THESIS PASTEN

CIDAR DEWACHTER

Inhoudstabel

STATE OF THE ART: TTRPGS	03
FIGHTING FANTASIES	03
MAUSRITTER	04
TALESPIRE	05
BALADINS	06
INTERESSANTE MECHANICS	07
STATE OF THE ART: BASE BUILDING	09
POKÉMON SCARLET & VIOLET	09
BIBLIOGRAFIE	10

State of the Art: TTRPGs

FIGHTING FANTASIES

DE REGELS VAN HET SPEL

Fighting Fantasies gebruikt een systeem dat geen vaardigheden of klasse heeft. De speler is volledig afhankelijk van zijn skill, stamina en geluk. stamina functioneert als de health point van het karakter, geluk functioneert als diens geluk en magische capaciteiten en skill weerspiegelt diens vaardigheid in combat. Deze stats kunnen tijdens gevechten of op magische wijze toenemen of afnemen.

Over het algemeen zijn de regels simpel uitgelegd en duidelijk, behalve natuurlijk een paar regels die open tot interpretatie lijken.

HET SPEL SPELEN

Tijdens het spelen viel op dat er enkele regels waren die voor interpretatie vatbaar waren. Op zich heeft dit geen invloed op de gameplay op grote schaal. Door de solo-gameplay hebben spelers de ruimte voor hun interpretatie en kunnen ze - tot op zekere hoogte - hun gameplay aanpassen op basis van hun voorkeuren.

Ten tweede raadt de game spelers aan om hun eigen kaart te tekenen om hun reizen bij te houden. Dit gaat ook gepaard met de waarschuwing dat ze waarschijnlijk niet zullen slagen bij hun eerste run, de kaart is in dat geval een hulpmiddel om spelers te helpen sneller te navigeren naar het punt waar ze waren of een andere route te proberen. Terwijl ze mijn moeder observeerde terwijl ze het spel speelde, merkte ze op dat hoewel ze graag een onvolledige kaart had gehad tijdens haar playthrough, ze wel dacht dat het een deel van het verhaal zou kunnen bederven.

MAUSRITTER

MAGIE - SYSTEEM

Het magie-systeem in Mausritter draait om platen die geesten met magisch potentieel bevatten. Elke spreukenplaat heeft 3 ladingen. Bij het gebruik van een spreuk kan de speler kiezen hoeveel ladingen hij wil uitgeven, wat invloed heeft op de kracht en duur van de spreuk. Wanneer spreuken 3 gebruikte slots hebben, heeft de plaat geen magisch potentieel meer en kunnen spelers middelen verzamelen en een soort ritueel uitvoeren om de magische geest terug te brengen naar de plaat. Spreuken zijn vrij zeldzaam en waardevol, dus het wordt aangemoedigd dat spelers deze route nemen, hoewel ze spreuken ook voor een behoorlijk bedrag kunnen verkopen, afhankelijk van hoeveel ladingen de spreuk nog heeft.

Dit systeem, samen met het systeem voor het maken van personages zelf, zorgt ervoor dat er geen muizen in het gezelschap zijn die enkel draaien om spreuken, omdat het een item-gebonden vaardigheid is in plaats van een vaardigheids- of klasse-gebonden vermogen.

WILLEKEURIGE CHARACTER CREATION

Mausritter leent zich het beste voor het willekeurig creëren van personages. Spelers gooien meerdere d6 voor achtergrond, geld, persoonlijkheid, uiterlijk en zelfs hun namen. Rollen voor al deze dingen lijkt volledig optioneel te zijn, hoewel het wel de snelste manier is om een nieuw personage te maken om in het spel deel te nemen. Het neemt wel een deel van de persoonlijke band weg die de meeste spelers voelen met hun personages in andere TTRPG's.

COMBAT

Gevechten in Mausritter worden extreem afgeraden, omdat je heel weinig HP hebt en de meeste wapens je muis in één actie kunnen doden als ze een goede rol hebben. Regels rond de volgorde van initiatief zijn nogal vaag en laten spelers gissen, terwijl regels rond het oplopen van schade en sterven beide uitgebreid, verwarrend en best onlogisch zijn (je muis gaat niet dood als zijn Hit Points worden teruggebracht tot 0, omdat HP eigenlijk staat voor Hit Protection).

Het is echter herkenbaar dat deze uitgebreide stappen rond het oplopen van schade en sterven de spelers de kans geven om hun situatie te heroverwegen en een neergehaalde speler weer op de been te helpen om uit gevaar te komen. Gevechten maken meestal ook geen gebruik van gevechtskaarten, maar van het theater van de geest.

Hit Protection and damage

Damage is dealt first to a creature's **Hit Protection** (HP). This represents the creature's ability to avoid or shrug off real damage.

Once HP is depleted, damage is dealt to **STR**.

After taking STR damage, the creature must make a STR save. If they succeed, they are still able to fight. If they fail, they take critical damage.

When a creature takes **critical damage**, they take an **Injured** Condition, and are **incapacitated** until tended to by an ally and take a short rest.

If an incapacitated creature is left untended for 6 exploration **Turns**, they die.

Regels van HP en schade in Mausritter (Williams, 2020, Rulebook p10)

TALESPIRE

ONVOLLEDIGE COMBAT REGELS

Gevechten waren echt verwarrende momenten voor ons allemaal, omdat het verloop van de gevechten relatief duidelijk werd uitgelegd, met een paar haperingen waarbij we de regels een paar keer opnieuw moesten lezen voordat we het begrepen. Een groter probleem was dat noch de speler, noch de GM-handleiding uitleg gaf over hoe het toebrengen van schade of genezing werkt. We vonden uiteindelijk antwoorden over hoe te rollen voor schade in een video die Depaepe op itch.io had opgenomen, en besloten dat genezende items op dezelfde manier zouden werken.

BALADINS

ALGEMENE GAMEPLAY

Omdat Baladins geen GM heeft maar wel meerdere spelers, kiezen ze voor een turn-based systeem om door de wereld en haar verhaal te navigeren. Als de speler aan de beurt is, heeft hij 4 bewegingspunten en 3 actiepunten tot zijn beschikking.

Bewegingspunten (MP) worden gebruikt om naar een andere locatie te gaan, je bij een andere speler aan te sluiten (= naar hun locatie te teleporteren) of een andere speler op te roepen (= ze naar jouw locatie te teleporteren). MP kan worden beïnvloed door items. Bijvoorbeeld: als je een zware kist in je inventaris hebt, kun je maar 3 MP gebruiken in plaats van 4 totdat je hem uit je inventaris verwijdert.

Actiepunten (AP) worden gebruikt voor algemene interacties op unieke locaties zoals steden, grotten, wijnhuizen, ... Je kunt ze gebruiken om met NPC's te praten, te oefenen om de score van een eigenschap te verhogen of een uitdaging aan te gaan om te zien of je iets speciaals kunt winnen.

Voor mij is een aangenaam aspect van Baladins de uitgebreide tutorial die in hapklare brokken verschijnt in je eerste deel van het verhaal. Het legt uit wat je statistieken betekenen, hoe het spel rolt voor acties en wat een moeilijkheidsgraad betekent, hoe je je inventaris moet gebruiken en hoe je op een kaart moet navigeren, ... De korte en gemakkelijk te begrijpen uitleg geeft het spel een lage moeilijkheidsgraad voor nieuwe spelers.

Interessante Mechanics

DE 3 CATEGORIEËN VAN SPELERSTATS: UITGEBREID

Depaepe beweert dat er 3 verschillende categorieën statistieken zijn die worden toegepast op de spelerspersonages in TTRPG's (Depaepe, 2024, 35). Hij classificeert ze als fysieke, mentale en speciale statistieken en definieert ze grofweg als volgt:

- **Fysieke stats** verwijzen naar de gezondheid, kracht, behendigheid en andere vaardigheden van de personages die worden bepaald door hun lichaam.
- **Mentale stats** verwijzen naar hun intelligentie, sociale vaardigheden, wilskracht en andere vaardigheden die worden bepaald door hun persoonlijkheid of hersenen.
- **Speciale stats** zijn statistieken die verwijzen naar unieke dingen zoals spiritualiteit, geluk of magie, ze worden gedefinieerd door iets dat groter is dan jezelf of je "ziel".

Er zijn vaardigheden die tussen twee categorieën in vallen, afhankelijk van hoe ze worden gebruikt en geïnterpreteerd door het spel en de spelers. Om dit uit te leggen, zal ik de Charisma-stat in D&D 5e bespreken, aangezien dit een stat is die ik met vrienden besprak terwijl ik het had over Depaepe's categorisatiesysteem: op een bepaald punt in zijn scriptie classificeert Depaepe D&D 5e Charisma als een speciale vaardigheid. In D&D verwijst charisma vooral naar de sociale vaardigheden van een personage: hoe goed ze bedriegen, imponeren, presteren, overtuigen, manipuleren, enz. Hoewel ik dacht dat charisma een mentale statistiek was, zagen anderen het ook als een speciale vaardigheid.

Er zijn drie argumenten over de classificatie van charisma:

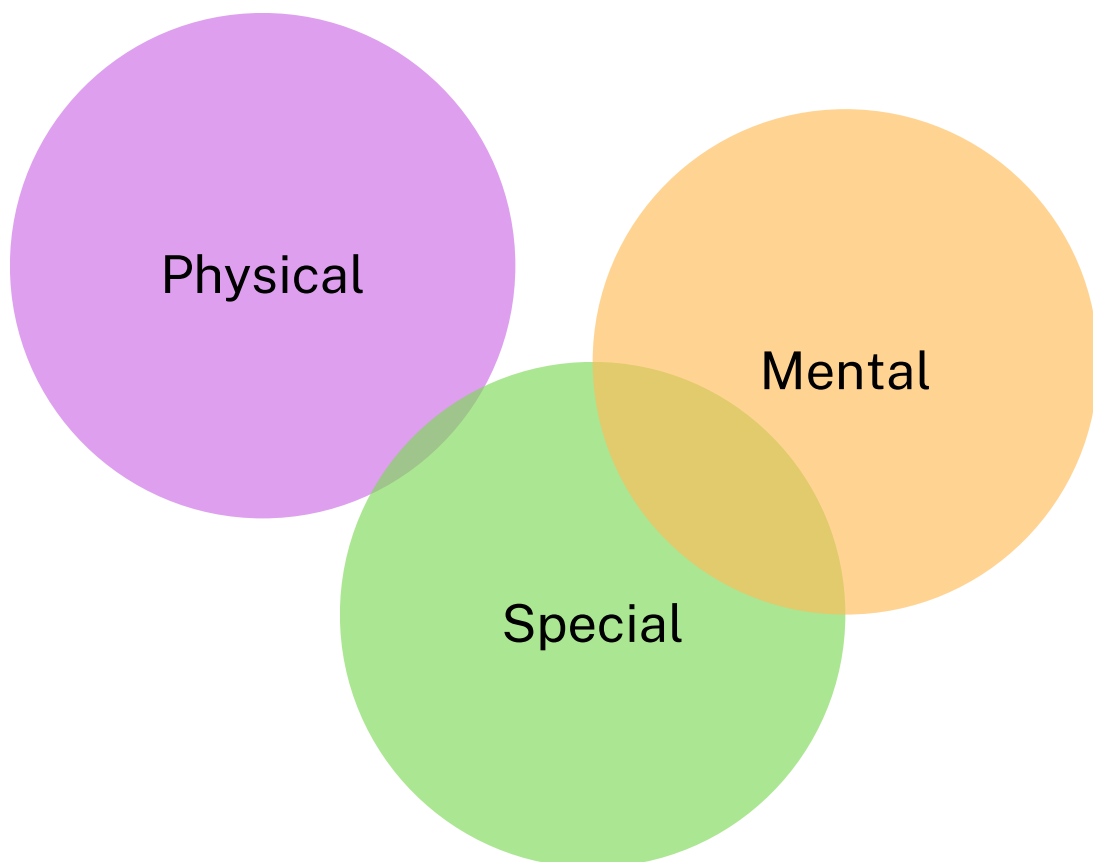
- Meestal wordt gezegd dat personages met een hoog charisma ook conventioneel aantrekkelijker zijn. Dit is een overtuiging die waarschijnlijk voortkomt uit het halo- en hoorneffect [1]. (Fysiek)
- Sociale vaardigheden en sociale vaardigheden zijn dingen die je van jongs af aan leert en waar je met oefening en de juiste kennis heel goed in kunt worden, met een soort voor- of nadeel op basis van je persoonlijkheid (Mentaal)

[1] Het halo / horn effect is een vorm van cognitieve bias waarbij we de neiging hebben om gunstiger te denken over aantrekkelijke mensen, en negatief over onaantrekkelijke mensen. (Contributors, 2023)

- Charisma wordt vaak gebruikt voor dingen die draaien om pure wilskracht. Denk aan de Paladins, die zo toegewijd en vastberaden zijn op hun eed dat ze magische vaardigheden krijgen die voortkomen uit hun charisma-stats. Hoewel er een debat kan zijn over de vraag of je pure wil al dan niet een persoonlijkheidskenmerk is of een soort hogere overtuiging, wordt er wel gesuggereerd dat je wilskracht, en dus charisma, zo sterk kan zijn dat het je magische vermogens geeft (die worden geclassificeerd als een speciale statistiek). (Mearls & Crawford, 2014)

Omdat het halo- en hoorneffect een cognitieve vooringenomenheid van anderen is en geen invloed heeft op het charisma van het personage zelf, zal ik het als verwaarloosbaar beschouwen in vergelijking met de andere twee argumenten.

Hoewel Depaepe nooit stelt dat een vaardigheid slechts tot één categorie kan behoren, vind ik het belangrijk om expliciet de mogelijkheid te noemen van een vaardigheid die in meerdere categorieën valt. Daarom vind ik dat de categorisering van vaardigheden meer lijkt op het Venn-diagram hieronder afgebeeld.



State of the Art: Base Building

POKÉMON SCARLET & VIOLET

Een vriend van mij raadde me aan om naar het picknickmechanisme van Pokémon Scarlet en Violet te kijken.

Picknicks in de spellen Pokémon Scarlet en Violet lijken erg op andere mechanismen die in eerdere Pokémon-spellen werden gebruikt, zoals Pokémon Camp of Pokémon Refresh.

Spelers kunnen op elk moment beginnen met picknicken, met een paar uitzonderingen die verband houden met hun locatie, want de picknick heeft ruimte nodig. Tijdens de picknick kunnen spelers met hun Pokémon spelen, hun Pokémon wassen en sandwiches maken (een minigame die tijdelijke buffs of voordelen voor de spelers biedt). Door je Pokémon te spelen en te wassen, wordt hun band met jou verbeterd en dit wordt getoond door de statistieken van de Pokémon te verbeteren. Picknicks zijn esthetisch aan te passen, maar maatwerk heeft geen invloed op de gameplay (Bulbapedia, 2024)

In een ander Pokémon-spel, Pokémon Sword & Shield, kunnen spelers kamp. Dit stelt spelers in staat om curry's te maken, vergelijkbaar met sandwiches in Scarlet & Violet, en te spelen met de Pokémon. Pokémon zullen ervaring, genegenheid en andere voordelen opdoen door met ze te spelen. (Pokémon Camp - Pokémon Sword & Shield, z.d.)

Bibliografie

Bulbapedia. (2024, 22 november). Picnic - Bulbapedia, the community-driven Pokémon encyclopedia. Bulbapedia. <https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Picnic>

Depaepe, J. (2024). Talespire [Master thesis]. LUCA School of Arts.

Livingstone, I., & Jackson, S. (1982). *The Warlock of Firetop Mountain* (1ste editie). Puffin Books.

Livingstone, I., & Jackson, S. (1984). *De Duivelstovenaar van de Vuurberg* (1ste editie). Uitgeverij Bert Bakker.

Mearls, M., & Crawford, J. (2014). *D&D Player's Handbook* (S. F. Gray, M. Carter, C. Sims, & C. Perkins, Reds.; 5de editie). Wizards of the Coast.

Pokémon Camp - Pokémon Sword & Shield. (z.d.).
<https://www.serebii.net/swordshield/pokemoncamp.shtml>

Seed by Seed. (2024). *Baladins (Steam)* [Video Game]. Armor Games Studios.

Wikipedia contributors. (2023, 10 december). *Horn effect*. Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/wiki/Horn_effect

Wikipedia contributors. (2025a, januari 4). *Fighting fantasy*. Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/wiki/Fighting_Fantasy

Williams, I. (2020). *Mausritter* [TTRPG]. Losing Games.

