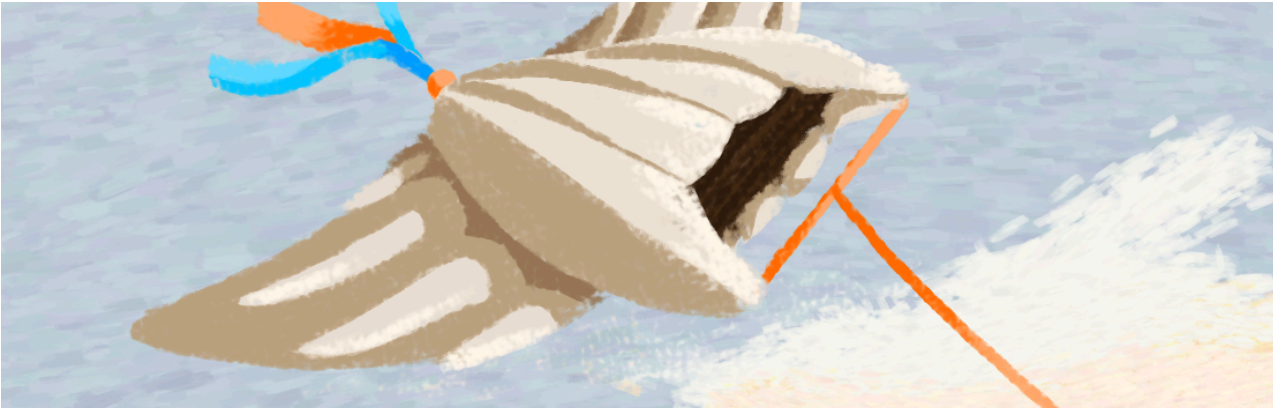


BACHELORPROJECT
LUCA SCHOOL OF ARTS



GONE WITH THE WIND
CIDAR DEWACHTER

LUCA SCHOOL OF ARTS
PROMOTOR: JEFF JACOBS
06/06/2025

INHOUDSTABEL

<i>Introductie</i>	03
<i>Wat is een TTRPG?</i>	03
<i>Onderzoeksvraag & doel</i>	04
<i>Enquête: Kamperen in een TTRPG</i>	04
<i>State of the art: TTRPGs</i>	05
<i>Fighting Fantasies</i>	06
<i>Mausritter</i>	07
<i>City of Mist</i>	08
<i>Talespire</i>	09
<i>Baladins</i>	10
<i>De Basisbouwstenen van een TTRPG</i>	11
<i>Dice Engines</i>	15
<i>Reizen</i>	17
<i>Thematische Setting</i>	18
<i>Base Building</i>	20
<i>Wat is Base Building?</i>	20
<i>State of the art: Base Building</i>	21
<i>Raft</i>	21
<i>Grounded</i>	21
<i>Wat wil ik doen?</i>	23
<i>Mechanics waar ik mee begin</i>	24
<i>Prototyping</i>	25
<i>Conclusie</i>	39
Appendix	
<i>Footnotes</i>	40
<i>Dankbetuigingen</i>	41
<i>Bibliografie</i>	42

INTRODUCTIE

Sinds 2020 is D&D 5e een groot deel van mijn sociale leven en vrije tijd. Ik leerde het spel kennen in 2017, via mijn leraar Engels. Ik ben pas begonnen met het te spelen in mijn eerste jaar hogeschool, waar het een liefde in me aanwakkerde die ik tot op de dag van vandaag met me meedraag. Ik wist dat ik voor mijn bachelorproject met TTRPGs aan de slag wilde gaan.

Iets wat ik vaak opmerk tijdens mijn D&D sessies is dat spelers verschillende mengingen hebben over de aanpak van kamperen tijdens de reis. Er zijn spelers die graag zo snel mogelijk door het kamperen heen gaan en spelers die graag hun tijd nemen en roleplayen. Deze frictie heeft me na wat verder onderzoek dan ook tot mijn onderzoeksvraag gebracht.

WAT IS EEN TTRPG?

Bij het uitleggen wat een Tabletop Roleplaying Game is, beginnen mensen meestal met het opsplitsen van de naam van het genre in zijn afzonderlijke delen. Ze vormen dan een begrip van wat het genre inhoudt door de verschillende onderdelen te definiëren, en deze definities samen te voegen.

Tabletop verwijst naar de manier waarop de spellen oorspronkelijk werden gespeeld: met pen en papier verzamelden spelers zich rond een tafel en het spel wordt gedreven door verbale beschrijving. ¹

Rollenspel verwijst naar de kern van de gameplay. Spelers kruipen in de huid van fictieve personages die ze hebben gemaakt en navigeren door een fictieve wereld waarin zich een verhaallijn ontwikkelt^[1]. Spelers hebben de mogelijkheid om, door hun acties en keuzes, invloed uit te oefenen op de loop van het verhaal waarin ze zich bevinden.

Om te definiëren wat een '**spel**' is, wil ik Game to Grow citeren, die stelt dat "de meeste speltheoretici het erover eens zijn dat spellen regels en structuur hebben, doelen, en dat spelers ze willen blijven spelen." ^[2]

Na mijn state-of-the-art onderzoek kom ik er echter achter dat er meer elementen ontbreken in deze definitie. Ik vind dat niet veel definities van een TTRPG voldoende nadruk leggen op het belang van **samenwerking** tussen spelers. Vanwege het inherente multiplayer-aspect van veel TTRPGs, geven spelers er de voorkeur aan om op veel aspecten samen te werken om de problemen op te lossen die ze in de loop van het verhaal tegenkomen. Een ander kernaspect van TTRPGs dat zelden expliciet wordt genoemd, is het element van **randomisatie**; spelers gooien meestal dobbelstenen om te bepalen hoe succesvol ze zijn in iets dat ze willen doen.

Ik wil ook graag een vermelding geven aan de unilaterale gameplay die in veel TTRPGs te vinden is, waarbij één speler de rol van GM op zich neemt (Game Master, hoewel sommige TTRPGs meestal hun eigen naam hebben voor de GM-rol). De GM neemt de rol van de wereld, niet-speelbare personages en evenementen op. Ze leiden de spelers door het verhaal en beheren alle onderdelen die een computer normaal gesproken in RPG's zou beheren. Hoewel er ook TTRPGs zijn die de rol van de GM uitwissen, voel ik me persoonlijk niet zo aangetrokken tot dit soort speelstijl.

ONDERZOEKSVRAAG & DOEL

Het heeft even geduurd voordat ik een duidelijker beeld had van wat ik precies wilde doen met TTRPGs, maar rond eind november vond ik een iets gerichtere visie waar ik naartoe wilde werken.

Een vaak voorkomend probleem dat ik tegenkwam in mijn D&D games is de verschillende meningen die spelers hebben over het gebruik van long & short rests. Dit zijn momenten waar de karakters uitrusten voor een bepaalde tijd en hierdoor een deel van hun abilities terugkrijgen als ze die hadden opgebruikt. Sommige spelers wilden gewoon snel rusten en hun charactersheets aanpassen, sommigen wilde hun tijd nemen, roleplayen hoe ze samen aten en zich voorbereiden om te gaan slapen, etc. De ene groep vindt dat de andere te traag gaat, terwijl de anderen juist vinden dat de eerste groep te snel gaat.

Om dit probleem beter in kaart te brengen heb ik een enquête uitgevoerd.

ENQUÊTE: KAMPEREN IN EEN TTRPG

Om te begrijpen hoe de community over kamperen in TTRPGs denkt, heb ik een enquête opgesteld en gedeeld met collega's. 31 mensen hebben deze ingevuld, waarvan bijna de helft ook ervaring heeft als GM. Meer gedetailleerde enquêteresultaten zijn bijgevoegd aan het einde van de scriptie. 2

De meest voorkomende activiteiten op een kamp zijn rollenspellen, ontspannen, genezen en "personage-dingen", waarmee ik verwijs naar dingen die specifiek zijn voor de class of vaardigheden van dat personage (bijv. bidden, werken aan een spreukenboek, ...). Na het bekijken van al deze activiteiten, heb ik een categorisatie gemaakt waarin ik deze activiteiten kan onderverdelen in een van vier categoriën; de **4 R's**. Spelers willen **recupereren, relaxen, resources beheren** en het **repertoire** van hun personage uitbreiden.

Terwijl de meeste mensen aangaven dat ze graag rollenspellen spelen en ontspannen bij een kampvuur, laat de enquête heel duidelijk de **twee soorten spelers** zien die we in TTRPGs rond het kampvuur kunnen vinden. Aan de ene kant hebben we spelers die het gevoel hebben dat kamperen **te gehaast** is, graag hun tijd nemen en willen roleplayen.

Aan de andere kant zijn de spelers die het gevoel hebben dat het te veel tijd kost. Ze willen graag de mechanics-gerichte voordelen van kamperen nemen, zonder tijd te besteden aan roleplay en character-interactions. Het is belangrijk om te vermelden dat de spelers die vonden dat kamperen te veel tijd kost, toch aangaven dat ze karaktermomenten bij het kampvuur leuk vinden.

Hiermee heb ik mijn onderzoeksvraag kunnen verfijnen:

“HOE KUNNEN WE MECHANICS-GERICHTE TTRPG-SPELERS AANMOEDIGEN OM DOWNTIME TE GEBRUIKEN VOOR VERHAALDOELEINDEN?”

Ik wil dit doen door het kamperen dat in veel TTRPGs voorkomt te mengen met meer gameplay mechanics die spelers aanmoedigen om hun tijd te investeren in de beschikbare downtime rond het kampvuur, met roleplay. In de enquête kan ik duidelijk terugvinden dat roleplay rond een kampvuur de dynamieken tussen de karakters kan verstevigen, de karakters individueel kan uitdiepen en unieke momenten kan opleveren. Om dit probleem op te lossen wil ik gebruik maken van base building mechanics.

STATE OF THE ART: TTRPGS

Om rond TTRPGs te werken, moet ik eerst mijn kennis rond en begrip van het genre verbreden, aangezien ik alleen bekend ben met D&D 5e. Ik begon mijn onderzoek door de masterscriptie van Talespire [3] te lezen.

In deze thesis bespreekt Jan Depaepe, oud-student, een aantal mechanics en concepten waar ik niet bekend mee ben. Ik wil deze gebruiken als een soort gids om mijn begrip van hoe een TTRPG werkt te vergroten. De volgende mechanics staan op mijn lijst:

- Inventarisbeheer en itemkaarten
- De drie categorieën van speler-stats [3]
- Harde en zachte magiesystemen
- Verschillende toepassingen van dobbelstenen en modifiers: Dice Engines
- Een class-systeem versus skill-systeem
- Games die afhankelijk zijn van een GM versus games die geen GM gebruiken
- Turn-based combat versus roleplay-type combat

De meeste van deze mechanics worden genoemd in de context van een TTRPG die Depaepe heeft gespeeld voor zijn eigen onderzoek van zijn Master Project. Ik heb een selectie van deze TTRPGs gemaakt om zelf te spelen en de mechanics die hierboven staan vermeld te ervaren en bekijken vanuit mijn eigen perspectief. Mijn bevindingen worden toegelicht in het hoofdstuk “De Basisbouwstenen van een TTRPG”.

Ik heb besloten om zelf een aantal TTRPGs te spelen waar Depaepe het in zijn thesis over had, en ook een aantal andere die ik zelf vond of werd aangeraden. Ik wil hierdoor hun uniciteit en overeenkomsten onderzoeken. Dit zal bijdragen aan mijn definitie van wat een TTRPG is, me helpen in het afbakenen van wat voor soort TTRPG ik wil maken en welke mechanics ik graag daarin meeneem in de loop van het jaar.

FIGHTING FANTASIES

Begin 2024 ontving ik een aantal oude Fighting Fantasy boeken. Deze boeken zijn geschreven door Steve Jackson en Ian Livingstone, en de serie begon in 1982 met The Warlock of Firetop Mountain [4]. Livingstone en Jackson waren een drijvende kracht achter het ontwikkelen van boeken en games in CYOA-stijl 3 met een fantasy-thema in Europa.

DE DUIVELSTOVENAAR VAN DE VUURBERG

Aangezien ik de Nederlandse versie van het allereerste boek van deze serie in handen heb: “De Duivelstovenaar van de Vuurberg”, geproduceerd in 1984 door Uitgeverij Bert Bakker, wilde ik van de gelegenheid gebruik maken om in dit unieke stukje geschiedenis te duiken en het boek zelf te bekijken.

Helaas had ik het erg moeilijk om mezelf ertoe te brengen om te gaan zitten en dit spel daadwerkelijk te spelen, omdat ik de neiging heb om afstand te nemen van tafelspellen die directe sociale interactie als element missen. Ik besloot mijn aanpak te veranderen en mijn moeder door dit boek te laten spelen terwijl ik haar observeerde. Ze speelt vlot alleen games en heeft al enige ervaring met TTRPGs.

SPELEN ZONDER GM (OF ANDERE SPELERS)

Na het observeren sprak ik met mijn moeder over wat ze ervan vond om alleen te spelen, zonder DM of andere spelers. Ze merkte op dat alleen spelen haar meer vrijheid geeft in haar verbeelding. Alleen spelen maakt je ook verantwoordelijk voor alle keuzes die je in het spel maakt. Als je met een GM en andere spelers speelt, moet je discussiëren en compromissen sluiten over wat je wilt doen en hoe je het gaat doen. Je wordt in dat geval door elkaar beïnvloed. Dit kan positief zijn, maar het kan ook negatief zijn als je een speler hebt die heel andere opvattingen heeft over hoe het spel gespeeld moet worden.

Ze merkte ook op dat wanneer ze alleen speelde, ze zich verleid voelde om de andere opties van een keuze door te lezen nadat ze er een had gemaakt. (Ze moet bijvoorbeeld kiezen om naar links of rechts te gaan. Ze kiest ervoor om naar links te gaan, maar voelt zich nieuwsgierig om door te lezen waar ze zou zijn beland als ze naar rechts was gegaan.)

In haar laatste gedachten concludeerde ze dat alleen of samen met anderen spelen heel andere vaardigheden vereist. Je zult meer van je sociale vaardigheden moeten gebruiken als je samen met anderen speelt en het traint je in vaardigheden die belangrijk zijn voor teamwork, maar als je alleen speelt kun je tactischer nadenken over hoe je problemen wilt aanpakken en kun je de risico's en beloningen meer inzetten.

MAUSRITTER

Mausritter [5] draait om één kernidee: klein zijn. Het kernthema van Mausritter draait dan ook rond de rol van een muis op te nemen. Van de charactersheets tot het meten in inches, zelfs als je onder een score moet rollen in plaats van erboven, alles draait om hoe klein je bent. De game heeft hierdoor een uniek gevoel en setting eromheen, en de gameplay ontmoedigt je sterk om de strijd aan te gaan, vanwege je extreem lage overlevingskansen.

INVENTORY MANAGEMENT EN ITEM-KAARTEN

De inventaris in Mausritter draait rond **item-kaarten**. Je inventaris is verdeeld in vakjes. Je hebt 2 vakjes voor je handen, 2 lichaamsvakjes en 6 rugzak-vakjes. Grote items of items die twee handen in beslag nemen, nemen ook 2 vakjes in beslag, terwijl kleinere items slechts 1 vakje in beslag nemen. Items kunnen 3 keer worden gebruikt voordat ze moeten worden weggegooid. Wapens en bepantsering werken een beetje anders in hoe snel ze breken. Ook **conditions of statuses** nemen een plaats in beslag. Dit betekent dat spelers met veel statuseffecten items uit hun inventaris moeten laten vallen. Het is een heel interessant systeem, omdat het je dwingt na te denken over wat je in je inventaris hebt en hoeveel nut het voor je heeft.

Op zich is dit een heel interessante aanpak van inventory-management, en ik heb tijdens het spelen van het spel een goed stuk inspiratie opgedaan om een inventory mechanic mee te prototypen. Het enige nadeel van dit systeem dat ik heb ondervonden is dat de items niet op je charactersheet kunnen vastgeplakt of gelijmd worden, wat betekent dat ze gemakkelijk kunnen verschuiven als je beweegt of wilt schrijven.

ONDERSTEUNING VOOR DE GM

Bij het spelen van Mausritter koos onze GM voor de module *"Honey in the Rafters"*, gemaakt door Isaac Williams en het Mausritter-team. Onze GM merkte op dat hij tijdens het voorbereiden en uitvoeren van de sessie ontdekte dat hij een vrij groot deel van de sessie moest improviseren. Hij merkte op dat hij het gevoel had dat de module kaal was en hem op verschillende punten in de sessie voor zichzelf liet vechten, zonder zelfs een paar opties te bieden over hoe spelers het hoofdplot konden oplossen.

CITY OF MIST

Tijdens mijn playthrough van City of Mist [6] werd al snel duidelijk dat dit spel zich aan de andere kant van het spectrum bevindt in vergelijking met D&D en Mausritter. De game is gemaakt om erg dramatisch, filmisch 4 en behoorlijk duister te zijn. Het heeft een skill-based systeem en geen turn-based combat. We voelden ons ver uit onze comfortzone getrokken 5.

SKILL SYSTEEM

Het skill systeem is een heel ander systeem dan wat ik gewend ben. De personages hebben allemaal 4 *"thema's"*, of bevoegdheden waarmee ze bepaalde *"power tags"* of vaardigheden kunnen gebruiken. Power tags en weaknesses (de skills van de characters) bestaan alleen uit hun naam en hebben geen enkele verklaring. Ze staan open voor interpretatie en kunnen ingezet worden op basis van de goedkeuring van de GM. Power tags en weaknesses geven positieve en negatieve effecten tijdens het rollen van de dobbelstenen.

FILMISCHE COMBAT EN STATUSSEN

Tijdens onze sessie vonden we combat-scenario's buitengewoon ongemakkelijk. City of Mist maakt geen gebruik van turn-based combat. Het is aan de GM om alle personages hun spotlight en moment te geven. We merkten dat we vaak een tijdje in stilte zaten terwijl we wachtten tot de anderen een zet zouden doen.

Statureffecten zijn een belangrijk mechanisme, maar we vonden dat sommige onderdelen nogal vaag bleven over hoe ze correct moesten worden toegepast tijdens het roleplayen.

KIJKEN NAAR EEN ANDERE GROEP DIE SPEELT

Het was niet spannender om een andere groep City of Mist te zien spelen dan het spel zelf te spelen. Ik observeerde 2 livestreams van Dungeon Musings op YouTube, een groep die zichzelf livestreamt terwijl ze verschillende TTRPGs spelen. Over het algemeen hadden ze een beter begrip van de daadwerkelijke regels van het spel, wat leuk was om in actie te zien, maar de flow van het spel voelde nog steeds nogal traag en soms saai aan.

Ik wilde controleren of die trage gameplay kwam door City of Mist of omdat die groep gewoon liever zo speelt, dus ik heb ook een aantal van hun video's doorgebladerd waarin ze andere TTRPGs spelen. Het lijkt een combinatie van beide te zijn: de filmische bedoelingen van City of Mist brengen de spelers in de war, en ze lijken een beetje onzekerder of voorzichtiger bij het beschrijven van wat hun personage doet. De GM heeft een beter begrip van het spel en doet goed werk door de spelers te helpen bij het navigeren door de regels en filmische vibes van het spel.

Over het algemeen lijkt het erop dat het losse Powered By The Apocalypse-systeem dat City of Mist hanteert niet een soort aanpak is die me ligt. De enorm losse regels voelen soms te open aan en creëren een sfeer van afwachting aan tafel. Echter heb ik wel interesse in een skill-systeem te verkennen voor mijn prototypes.

TALESPIRE

Talespire [7] is een game die gemaakt is voor mensen die helemaal nieuw zijn in de wereld van TTRPGs. Het spel maakt gebruik van een dice pooling engine en functioneert voornamelijk met kaarten.

KAARTEN VOOR DE GM

In Talespire maakt de GM gebruik van drie stapels kaarten: gebeurteniskaarten, locatiekaarten en itemkaarten. De GM heeft een stapel evenementkaarten en een stapel locatiekaarten tijdens de playthrough. Elke keer dat het gezelschap naar een ander gebied gaat, trekt de GM twee locatiekaarten en kiest er één uit. De andere gaat terug in de stapel. Ze doen hetzelfde voor de evenementkaarten en combineren vervolgens de locatiekaart en de evenementkaart tot één scenario waarin de spelers terechtkomen.

Evenementkaarten hebben een titel, afbeelding en een korte beschrijving die de sfeer vastlegt. **Locatiekaarten** zijn vergelijkbaar, maar weerspiegelen de locatie in plaats van een evenement of uniek item waar de spelers op kunnen stuiten. Itemkaarten hebben de naam van het item, een afbeelding, enkele tags (melee, healing, consumable, ...), een korte beschrijving en een nummer variërend van één tot drie. Dit nummer bepaalt hoeveel extra dobbelstenen de speler kan gooien om het item te gebruiken. Dit kan ook de eerste letter van de stat die de speler moet gooien om het item te gebruiken zijn.

Over het algemeen hebben we genoten van het gebruik van locatie- en gebeurteniskaarten om de ervaring willekeurig te maken en de GM te helpen bij het vertellen van het verhaal. De itemkaarten werden duidelijk uitgelegd, maar de uitleg werd alleen gegeven in de spelershandleiding.

BALADINS

Baladins [8] is het best te omschrijven als een digitale TTRPG waarbij, zoals de meeste RPG's, de computer de rol van de GM op zich neemt. Het spel heeft geen gevechten.

KARAKTERS & DOBBELSTENEN

Spelers kunnen kiezen uit **5 kant-en-klare personages** die een class-systeem volgen: bard, pyro, cook, dancer en luxomancer. Elk personage heeft de volgende statistieken, die in het spel "characteristics" worden genoemd: physique, finesse, knowledge, creation en destruction. Voor elke eigenschap is er een personage dat daarin uitblinkt. Alle karakters volgen dezelfde reeks (0 - 1 - 2 - 2 - 8), maar verdelen deze getallen anders over hun kenmerken. De pyro heeft een 8 in destruction, terwijl de cook die in creation heeft en de luxomancer dan weer in knowledge.

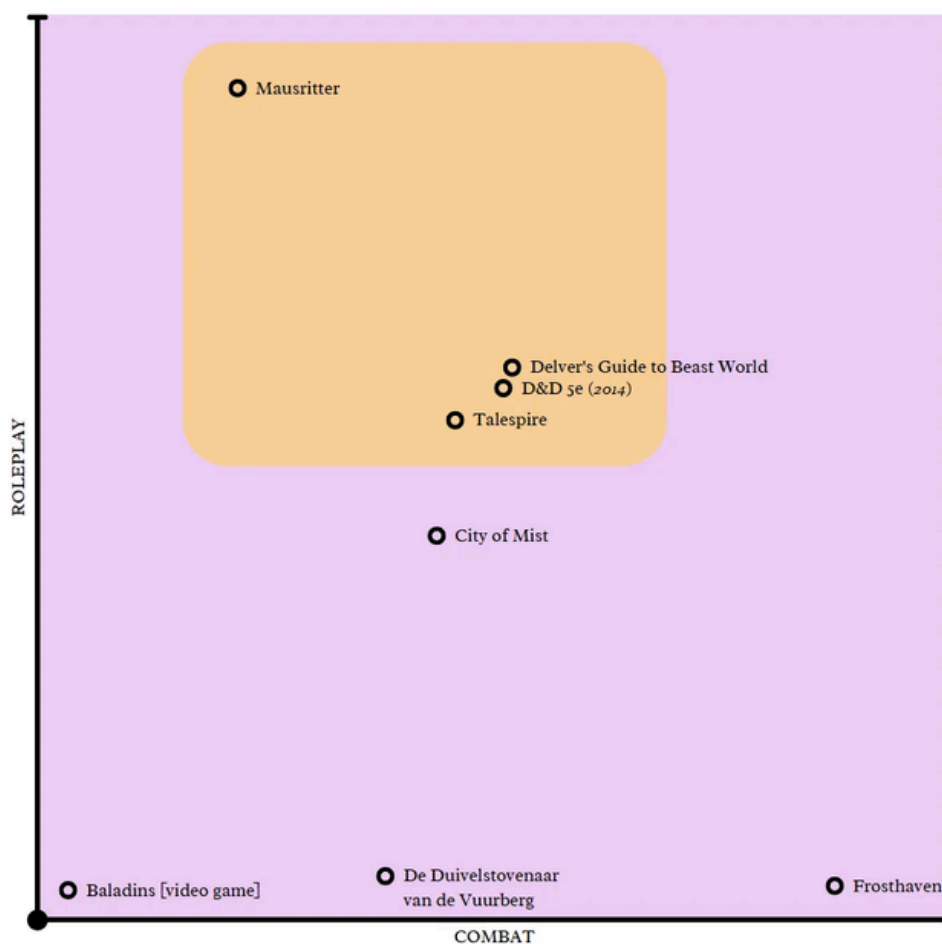
Bij het rollen om een actie uit te voeren, gebruikt Baladins een uniek systeem: **eenheid maakt kracht**. Elke keer wordt er 3d6 gegooid, waar je volledige score van de betreffende characteristic bij wordt opgeteld. Als er echter andere spelers bij je zijn wanneer je dit doet, worden hun scores van de eigenschap ook toegevoegd.

Dit is een systeem waar ik bijzonder veel inspiratie uit haal voor de prototypes. De stats zijn iets minder conventioneel als bij andere (TT)RPGS, maar passen goed in de setting. Ook het "eenheid maakt kracht"-systeem is uniek en moedigt teamwerk aan. Samen met het dice pooling systeem voor een rol voelt het stevig aan tijdens het spelen. Ik denk dat de mogelijkheid om elkaar te helpen tijdens een rol een goede aanmoediging kan zijn tot roleplay.

DE BASISBOUWSTENEN VAN EEN TTRPG

Tijdens mijn State of the Art research heb ik kunnen kijken naar de basisbouwstenen die ik terugvind in de TTRPGs die ik gespeeld heb. Ik baken hier af op welke manier ik deze kernmechanics wil hanteren tijdens het prototypen.

De meeste TTRPGs kunnen op een scatter plot-grafiek worden gezet op basis van hoeveel rollenspel (Y-as) en gevechten (X-as) ze bevatten in hun algemene gameplay. Zelf ben ik iemand die veel waarde hecht aan roleplay en character interaction. Een TTRPG is voor mij een sociale ervaring. Het oranje kader bevat de TTRPGs van mijn State of the Art onderzoek die voor mij goed zaten in hun balans tussen roleplay en combat. Ik zal hoogstwaarschijnlijk naar die verhouding streven als ik aan mijn eigen TTRPG werk.



INVENTARISBEHEER EN KAARTEN

De meeste klassieke TTRPGs gebruiken wel een inventarisatiesysteem, maar ik vind de aanpak die Mausritter en Talespire gebruiken een zeer interessante invalshoek. Hoewel Mausritter een zeer beperkte benadering gebruikt van de hoeveelheid items die een speler kan dragen en Talespire geen definitie heeft van waar de limiet ligt, gebruiken beide kaarten om een meer fysieke greep te krijgen op de inventaris die de spelers dragen. Ik geloof oprecht dat dit een zeer interessante aanpak zou kunnen zijn om mee te werken, evenals de evenement- en locatiekaarten die ik in Talespire heb kunnen gebruiken.

DE 3 CATEGORIEËN VAN SPELERSTATS

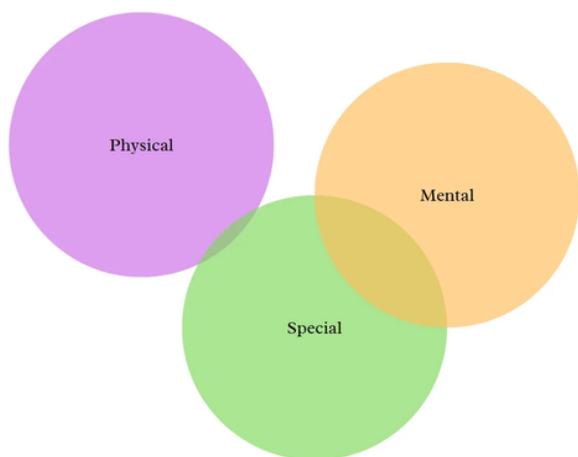
Depaepe beweert dat er 3 verschillende categorieën stats zijn die worden toegepast op de personages in TTRPGs (Depaepe [3], 2024, 35). Hij classificeert ze als fysieke, mentale en speciale eigenschappen en definieert ze grofweg als volgt:

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.



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 hier afgebeeld. Over het algemeen heb ik gemerkt dat speciale stats vaker zich aarden aan mentale stats dan fysieke.

Het gebruik van magie is bijvoorbeeld vaker gelinkt aan de mentale capaciteit van een karakter dan de fysieke. Iets zoals rage in D&D 5e is dan weer iets dat een bovennatuurlijke eigenschap is die zich aardt in de fysieke kracht van het karakter.

Deze categorisatie zal mij helpen in het opstellen van mijn eigen stats tijdens het prototypen en ontwikkelen van mijn eigen systeem. Het geeft me een richtlijn voor welke soorten stats we meestal terugvinden in TTRPGs.

HARDE EN ZACHTE MAGIESYSTEMEN

Toen ik aan mijn onderzoek begon, was ik niet bekend met het concept van een hard of zacht magie-systeem. Door met leeftijdsgenoten te praten, kwam ik erachter dat de oorsprong van deze definities in de literatuur ligt, dus wendde ik me tot het raadplegen van bronnen voor de kale definitie. Ik ben deze concepten daarna gaan begrijpen met voorbeelden die ik heb gevonden door kort door een zeer behulpzame Reddit-post te bladeren en door te proberen de definities toe te passen op de games die ik voor dit project heb gespeeld.

De duidelijkste en kortste definitie die ik heb gevonden, luidt: “een Hard Magic-systeem is gebouwd op een fundament van regels, wetten en beperkingen; een Soft Magic-systeem daarentegen is veel flexibeler met wat er kan worden gedaan en hoe.” [9]

Een uitstekend voorbeeld van een spel met een *hard magic* systeem is D&D 5e. Ik heb zachte magie-systemen gevonden in Mausritter, Baladins en City of Mist.

Ik heb ontdekt dat zachte magiesystemen spelers en GM's in staat stellen om meer te experimenteren en te improviseren. Ze hebben de vrijheid om met onvoorspelbare oplossingen (of escalaties) te komen voor een situatie waarin ze zich bevinden. Persoonlijk zou ik werken met een zacht magie-systeem, als ik een wereld gebruik waar magie mogelijk is. Een belangrijk iets om hier wel uit mee te nemen is dat te onduidelijke regels en structuur zorgt voor een soort stilstand, omdat de spelers met te open mogelijkheden worden gepresenteerd. Ik refereer hiervoor terug naar de spelervaring van City of Mist.

CLASS- EN SKILLSYSTEMEN

Zowel class- en skillssystemen zijn systemen voor het maken van de personages.

Skillssystemen zijn systemen die een lijst hebben met mogelijke vaardigheden die een personage kan hebben. Een **class-systeem** is vergelijkbaar met dit, maar spelers kiezen een class met een vooraf bepaalde set van vaardigheden. Alle personages van dezelfde class hebben dezelfde vaardigheden. Hoewel de meeste systemen spelerstats gebruiken (bijv. Mausritter, Talespire, D&D 5e), gebruiken andere (zoals City of Mist) helemaal geen spelersstatistieken.

Ik geniet echt van de skillssystemen in City of Mist en Talespire. Echter vind de optie om de naam van de vaardigheden vrij te mogen interpreteren een beetje onhandig in bepaalde situaties. In Ryuutama kiezen spelers een class die hen 3 vaardigheden geeft met een beetje uitleg over wat de vaardigheid doet.

Ik denk dat het interessant kan zijn om te experimenteren met een combinatie van class- en skillssystemen, waarbij de class van de spelers beslist over 2 van hun vaardigheden en ze nog een vaardigheid mogen kiezen uit een andere class of een aparte lijst, of misschien laat de class die de spelers kiezen hen 3 vaardigheden kiezen uit een class-specifieke lijst van vaardigheden.

WEL OF GEEN GM

Hoewel ik het concept van een TTRPG zonder GM erg uniek vind, weet ik dat ik er praktisch gezien heel weinig plezier aan zal beleven om aan een TTRPG te werken zonder GM-rol. Ik weet ook dat ik niet aan een singleplayer-game wil werken, omdat community voor mij een belangrijk aspect van gamen is.

Het grootste voordeel aan een GM is dat er een veel persoonlijkere spelervaring is. Spelers zitten niet vast in een voorgeschreven verhaal, en kunnen veel meer kanten op in de wereld. Er zijn meer opties, omdat de GM zich makkelijker en beter kan aanpassen aan de acties van de spelers dan een voorgeschreven verhaal. Er is meer keuzevrijheid in wat en hoe dingen gedaan worden.

COMBAT

De roleplay gebaseerde combat-flow van City of Mist was een unieke benadering, maar het was een erg onhandig systeem om in te stappen als je gewend bent aan turn-based combat. Ik had het gevoel dat niemand echt zeker wist wanneer ze actie moesten ondernemen, omdat ze allemaal wilden afwachten wat de anderen zouden doen en hun actie daarop baseerden. Mijn voorkeur gaat naar het hanteren van turn-based combat.

DICE ENGINES

Een dice engine is een ontwerp kader (systeem van dobbelstenen, modifiers en difficulty classes) dat een TTRPG kan gebruiken. Sommige TTRPGs gebruiken vergelijkbare of dezelfde dobbelsteenmotoren en worden dus gecategoriseerd onder één type dice engine.

D&D (LITE)

D&D en D&D Lite zijn frameworks gebaseerd op **Dungeons and Dragons**. Spelers hebben modifiers toegewezen aan specifieke vaardigheden die worden bepaald door hun level, class en statistieken. Deze modifiers worden toegevoegd aan een dobbelsteenworp, meestal een d20, tenzij anders gedefinieerd door de vaardigheid of het wapen zelf. Spelers moeten hoger of gelijk scoren dan de moeilijkheidsgraad die de GM voor de actie heeft ingesteld [10]. D&D Lite is over het algemeen slechts een vereenvoudigde regelset van het D&D 5e-framework.

Deze engine leent zich erg goed voor crunchy combat 6 . Het is ook een zeer open systeem, met veel ruimte voor de GM en spelers om rollenspellen te spelen en verhalen te creëren. De enige kleine nadelen die het heeft, zijn de behoorlijk overweldigende gevechtsregels in de originele versie en de onderbrekingen die de playthrough ervaart wanneer spelers moeten wachten tot de GM het succes van hun acties bevestigt of ontkent.

DICE POOLING

In dit systeem gooien spelers **meerdere dobbelstenen** in plaats van modifiers te gebruiken bij een worp. Het aantal dobbelstenen en hun type worden bepaald door het spel.

[11]

Dice pools hebben meer tijd nodig om te balanceren omdat de resultaten van een worp sterk kunnen variëren met kleine aanpassingen aan de hoeveelheid dobbelstenen of de vereisten om een succes te behalen.

Voorbeelden van dice pooling zijn Talespire en Ryuutama. In Talespire worden alleen d6 gebruikt. Een standaardrol bestaat uit $3d6 + nd6$, waarbij n een getal is dat gelijk is aan de waarde van de relevante statistiek of het getal dat wordt gedefinieerd door het gebruikte item, meestal tussen 0 en 6. In Ryuutama definieert de waarde van de stat (4, 6 of 8) het type dobbelstenen, waarbij de waarde van de stat het aantal zijden op de dobbelstenen is. Een worp bestaat altijd uit $1dn + 1dx$, waarbij n de waarde is van de eerste relevante statistiek en x de waarde van de tweede relevante statistiek.

POWERED BY THE APOCALYPSE

Powered by the Apocalypse is een dobbelsteenmachine die afkomstig is uit Apocalypse World.

Acties die spelers kunnen ondernemen, worden "moves" genoemd, die standaard voorwaarden hebben op basis van de spelwereld. Ze worden bepaald door een 2d6 + modifiers worp, met een resultaat van succes, succes met een nadeel of een misser. Een misser wordt aangemoedigd om nog steeds een gebeurtenis te zijn die het verhaal vooruit duwt[12].

Powered by the Apocalypse is een systeem dat zich goed leent voor collaboratieve verhalen en is niet uitgerust voor crunchy gevechten.

ROLL UNDER

De gimmick zit in de naam, in plaats van gelijk aan of hoger te rollen dan de moeilijkheidsgraad die door de GM is vastgesteld, moeten spelers gelijk aan of lager rollen dan hun eigen statistieken.

Een voordeel van dit systeem is dat de speler meteen weet of hij gefaald of geslaagd is, omdat hij zijn eigen statistieken moet halen of verbeteren.

WELKE ENGINE GEBRUIKEN?

Ik zie mezelf wel sleutelen aan mijn eigen dice engine voor mijn master, maar het zou simpelweg te veel tijd kosten om in mijn bachelorjaar een dice engine te maken en balanceren. Voorlopig zal ik experimenteren met Powered by the Apocalypse of een dice pooling systeem gelijkaardig aan dat van Ryuutama.

REIZEN

Omdat kamperen een mechanisme is dat alleen mogelijk wordt gemaakt door reizen, zal ik in mijn ideeën moeten werken met reisgerichte verhalen. Er is een subgenre van TTRPGs dat werkt rond reizen als het belangrijkste punt van het verhaal, in plaats van de bestemming. Ik had het geluk dat ik voorbeelden van dit soort TTRPGs van Jonathan Wolfs kon lenen om te bekijken.

RYUUTAMA

Ryuutama [13] is een Japanse TTRPG met een reis-gerichte wereld en verhaal. Ze hebben een reeks ongelooflijk interessante mechanics om reizen in het spel te faciliteren.

Het spel heeft een gedetailleerd register van **reisuitrustingen**: verschillende schoenen, capes, hoeden en andere kledingstukken die spelers kunnen gebruiken om zichzelf te beschermen tegen barre weersomstandigheden en bonussen te krijgen bij het navigeren door ruw terrein.

Ze beschrijven verschillende **faciliteiten** in de wereld, zoals herbergen, openbare baden, schoonmakers, postkantoren, genezingsdiensten, reparatiediensten, verschillende soorten informatiebronnen, weersvoorspellingen en zelfs waarzeggers. Ze bieden ook een kleine selectie van dieren die kunnen helpen bij reizen, zoals rijdieren of pakdieren.

Condition checks zijn dagelijkse rollen die de spelers moeten doen om te bepalen hoe energiek hun personage zich voelt voor die dag.

Spelers krijgen ook **gezelschapsrollen** toegewezen: leider, mapper, kwartiermeester of journaalbewaarder. Leaders beheren de gemoedsrust van de groep en hebben het laatste woord bij beslissingen. Ze zijn ook verantwoordelijk voor het bijhouden van de beurtvolgorde in gevechten. Mappers houden de kaart bij en voeren de dagelijkse richting-checks uit. Kwartiermakers beheren de inventaris van de groep: voedsel en water, winkeltochten en voorraden zijn hun verantwoordelijkheid. Ze hebben waarschijnlijk een pakdier. Journaalbewaarders zijn de klassieke 'notulisten', ze houden de avonturen van de karakters bij.

REIS-CHECKS

Deze mechanic is afhankelijk van de conditie checks van de personages van die dag. De moeilijkheidsgraad van de reis-checks is afhankelijk van de weersomstandigheden en het terrein. De controles bepalen hoe goed die reisdag verloopt voor de groep.

Spelers rollen voor hun conditie, reizen (hoe goed ze over het terrein navigeren zonder letsel), richting (alleen gerold door de mapper - bepaalt of de groep hun weg kan vinden) en kamperen (gerold door 1 persoon - bepaalt of de groep een veilige nacht heeft of niet).

In dit deel van het boek worden ook de voedsel- en waterconsumptie en de verwondingen en ziekten die de partij zal tegenkomen in detail beschreven.

WANDERHOME

Wanderhome is een ervaringsgerichte TTRPG met een ongelooflijk therapeutisch thema. Omdat er geen dobbelstenen worden gegooid, draait het spel volledig om het individuele en gedeelde verhaal van de personages[14]. Wanderhome heeft maar één mechanic, en die zou ik willen meenemen uit dit spel: **tokens** 7 . Tokens zijn sociale valuta in het spel en spelers kunnen ze verdienen door speciale karaktermomenten te hebben. Ze kunnen ze uitgeven om het verhaal te beïnvloeden, ook op speciale karaktermomenten.

Deze mechanic is me zeker bijgebleven toen ik zelf begon te prototypen, en is een grote inspiratie geweest voor de secrets die ik heb geïmplementeerd.

THEMATISCHE SETTING

In het begin van mijn bachelorproject wilde ik graag werken in een Wild West setting. Naarmate mijn eerste concepten voor prototypes ontwikkelden, werd het snel duidelijk dat het Wilde Westen geen gepaste setting was voor de mechanics waar ik aan wilde werken. Na een gesprek met medestudenten heb ik ervoor gekozen om over te stappen op een solarpunk-thema. Het westerngenre is niet helemaal geschikt voor lange reizen, tenzij je gebruik maakt van een *Trail to Oregon* 8 -achtige setting. De sterke implicatie van het gebruik van wagons gaf me het gevoel dat ik op een vergelijkbare manier werkte als *Delver's Guide to Beast World*. Solarpunk is esthetisch gezien een goed gevestigde setting en de kernwaarden achter de ideologie lenen zich voor reizen tussen locaties. Ik kan ook met verschillende manieren van transport spelen in deze setting. Het stelt me ook in staat om te spelen met een kernbron: energie. Ik ben vooral geïnteresseerd in het werken met zonne-energie, omdat dit de spelers dwingt om ook 's nachts te reizen.

WAT IS SOLARPUNK?

Solarpunk is, in het kort, een artistieke beweging die de ogen richt op een hoopvolle toekomst waar de mensheid leeft in een utopie met duurzame, gebalanceerde steden. Het focust op zelfvoorzienendheid en andere punk ideologieën. Aan de kern van solarpunk ligt hernieuwbare, groene energie en de harmonie tussen technologie en natuur.

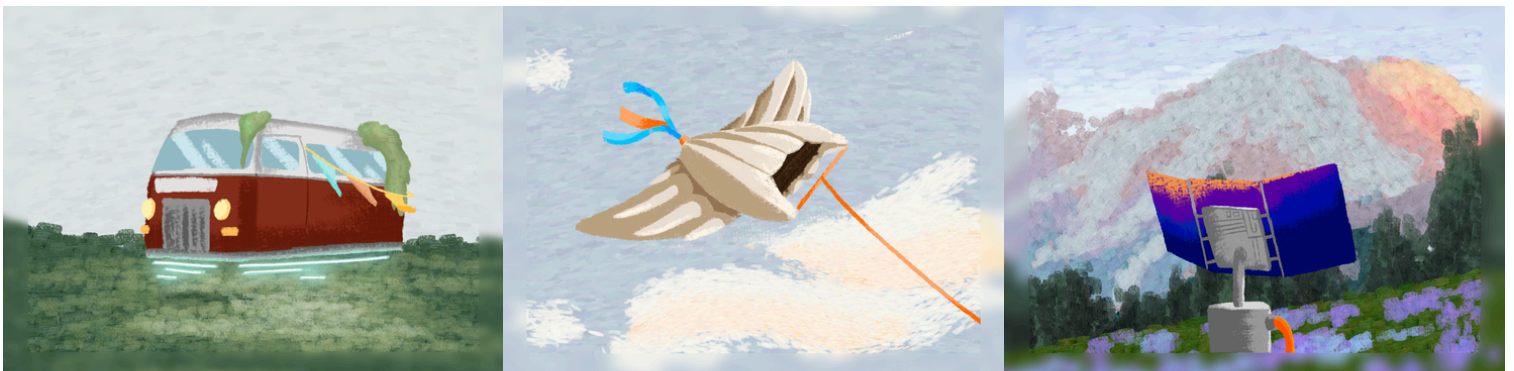
Solarpunk heeft ondertussen ook een sterke esthetische aanwezigheid. Een goed voorbeeld van de solarpunk-aesthetic is de Dear Alice reclame van Chobani (een yoghurt bedrijf). In 1 minuut toont animatiestudio The Line een futuristische omgeving die zich sterk vestigt in solarpunk.

Solarpunk heeft echter in zichzelf niet per sé een aanleg voor conflict zoals het Wilde Westen dat heeft. Ook is Solarpunk heel erg gevestigd in het daglicht. Er is weinig visie op hoe de wereld zich toont 's nachts.

Dit werkt in mijn voordeel om een setting te vormen. In een solarpunk setting is de belangrijkste grondstof energie, waarschijnlijk zonne-energie. De groep is geforceerd om overdag te rusten of kamperen om gebruik te kunnen maken van zonne-panelen om hun energie-voorraad terug bij te vullen. Dit zorgt ervoor dat ze 's nachts zullen reizen. In de nacht is er veel ruimte om te spelen met de setting. Ik kijk naar thema's van Horizon Zero Dawn; zoals corrupte dierlijke machines en conflicten tussen volkeren.

VISUELE CONCEPTEN

Tijdens de lessen van Game Art & Emotion heb ik mij goed geamuseerd met visuele concepten uit te werken voor het bachelorproject. Ik vond het gebruik van de impressionistische stijl heel interessant, omdat het veel details overlaat aan de spelers om zelf in te vullen. Ik heb geëxperimenteerd met verschillende brushes en vond het ook heel erg interessant om natuurlijke en artificiële dingen met andere brushes af te beelden. Dit had wel een cool effect en ik zou dit graag willen meenemen naar mijn Masterjaar.



BASE BUILDING

Base Building is een ongelooflijk divers genre met subgenres zoals survival base builders, factory builders, city-builders, roleplay builders, strategic base builders, enz... Het draait rond het bouwen, uitbreiden en optimaliseren van een basis. Dit komt in games vooral voor als een extra mechanic van het spel. Er zijn relatief weinig games die 100% alleen rond base building draaien en men kan enige discussie vinden op online forums zoals Reddit, waar fans van het genre discussiëren over wat wel en niet als een “base building game” wordt beschouwd.

Als ik kijk naar de manier waarop ik base building wil toepassen in mijn onderzoeksvraag, beschouw ik survival base builders als de meest geschikte toepassing van het genre binnen de context die ik voor ogen heb. Raft, Grounded en Subnautica zijn goede voorbeelden van dit soort basisbouw, maar ook games als Palworld, Terraria, No Man’s Sky, Once Human, Don’t Starve en Far Cry Primal worden door Steam in dit subgenre vermeld.

Bij base building wil ik me concentreren op hoe ik de kampeer-mechanics en kampvuursfeer interessanter kan maken. Spelers zouden hun kamp kunnen uitbreiden met equipment en materiaal dat hun kan bevoordelen in hun reis. Dit betekent dat ik informatie uit verschillende bronnen en met verschillende standpunten moet halen. Hoe kan een kamp die rol goed opnemen? En hoe maak ik een uitbreidbaar kamp?

WAT IS BASE BUILDING?

Over het algemeen wordt de definitie van een base building game veel in twijfel getrokken en kan er geen solide antwoord worden gevonden. Om enigszins een definitie te hebben, probeerde ik een losse definitie te vormen op basis van wat ik kon vinden. Dit heeft geresulteerd in de volgende definitie:

Een base building game is een spel waarbij spelers een basis moeten bouwen en aanpassen waarvan de plaatsing, uitrusting en onderhoud van invloed zijn op de voortgang van het spel [15][16].

Sommige fans van het genre geven aan dat ze er de voorkeur aan geven dat het mechanisme voor het bouwen van een basis ten minste $\sim 1/3$ van de gameplay in beslag neemt. [15]

STATE OF THE ART: BASE BUILDING

Base building is, zoals eerder gezegd, een breed genre. De diversiteit aan mogelijkheden kan een beetje verblindend zijn als ik kijk naar wat ik uit deze games wil halen. Om de algemene kern van de soorten base building die ik kan gebruiken te begrijpen, speelde ik er enkele. Ik wil echter een kleine disclaimer toevoegen over sommige games, aangezien Lancer en de Pokémon-games geen base builders zijn en geen tot weinig base building-mechanics hebben, maar wel andere mechanics die interessant kunnen zijn in de context van een kamp. Dat gezegd hebbende, deze games kunnen naar mijn algemeen TTRPG-onderzoek of naar de bijlagen worden verplaatst, afhankelijk van welke voordelen ik kan halen uit mijn onderzoek.

RAFT

In Raft [17], een *Open World Survival Craft Multiplayer game* 9, kruipen spelers in de huid van mensen die proberen te overleven in een post-apocalyptische wereld. De zeespiegel is dramatisch gestegen en de enige manier waarop spelers op grote schaal door de omgeving kunnen navigeren, is door hun vlot, dat ook dienst doet als hun thuis.

Raft is, net als Grounded, een *Open World Survival Craft Multiplayer game*. Het vlot is de enige basis waarop spelers kunnen bouwen en uitbreiden. Dit vlot dient ook als hun belangrijkste vorm van navigatie en transport, dus spelers zullen een aanzienlijk deel van hun speeltijd op het vlot doorbrengen.

Afgezien hiervan lijken de mechanics en progressie erg op die van Grounded en andere survival base-bouwers: je ontvangt items die je helpen om naar een bepaald punt te komen, dan moet je de items die je hebt upgraden en nieuwe items bouwen voor het volgende stuk voortgang.

GROUNDING

Grounded [18] is ook een open-world survivalcraft multiplayer-game waarin spelers de rol aannemen van 1-4 tieners die zijn gekrompen tot slechts een paar centimeter lang als onderdeel van een wetenschappelijk experiment. Ze oogsten grondstoffen uit de tuin om te overleven en zich te verdedigen tegen de vijandige wezens erin.

Een kernmechanisme van het spel is het bouwen van een huis om regelmatig naar terug te keren om uit te rusten, te koken en te craften. De meest aanbevolen speelstijl is om 1 grote hoofdbasis te bouwen met een paar buitenposten op kernlocaties. De hoofdbasis is meestal uitgerust met alles wat de speler nodig heeft en is goed verdedigd voor eventuele insectenaanvallen die kunnen plaatsvinden. Buitenposten zijn kleinere bases, die meestal alleen het hoognodige bieden en meestal met kabelbanen zijn verbonden (als de spelers de kabelbaan hebben ontgrendeld).

Een uniek ding dat Grounded gebruikt voor de bases is **coziness** (gezelligheid). Dit mechanisme draait om hoe uitgebreid de basis is. Elk item dat wordt geplaatst heeft een bepaalde score van gezelligheid, de gezelligheid van items die dicht bij elkaar liggen telt op. Als deze waarde een bepaalde hoeveelheid overschrijdt, neemt het gezelligheidsniveau van dat gebied toe, waarbij gezelligheidsniveau 1 wordt bereikt met ongeveer 500 punten en niveau 5 (het laatste niveau) wordt bereikt met 5000 punten. Elk niveau van gezelligheid ontgrendelt meer decoratieve items, bruikbare items van een hoger level en emotes.

Een ander effect van coziness zijn de buffs die spelers krijgen door in de AOE 10 van de gezelligheid te zitten. Als je in een ruimte met veel gezelligheid zit, zal het de snelheid waarmee je personage honger of dorst krijgt vertragen en de snelheid waarmee je personage geneest verhogen.

Klachten die spelers hebben over gezelligheid is het zeer beperkte bereik dat het effect heeft. Het is alleen van toepassing op je personage binnen je basis en als je een grote basis hebt, is het alleen van toepassing in bepaalde delen van je basis, afhankelijk van hoe je je basis inricht [19].

Een ander opmerkelijk mechanisme zijn trofeeën. Spelers kunnen insectenonderdelen gebruiken om een muurbevestiging of opgezette versie van een insect te maken, die hen bij activering tijdelijk meer schade zal toebrengen tegen dat soort insect of een grotere kans om goede buit te verzamelen na het doden van een insect van dat type.

WAT WIL IK DOEN?

Nadat ik een deel van het brede spectrum van TTRPGs heb verkend, moet ik kijken naar de mechanics die ik heb gezien en wat ik voor mijn doel wil gebruiken. Ten eerste moet ik definiëren wat ik wil doen en wie mijn doelgroep is.

Ik wil werken in een setting die gebaseerd is op een meer verhalende speelstijl, maar ik wil gevechten niet uitsluiten. Het feit dat ik kamperen als centraal mechanisme wil gebruiken, dwingt me direct om te werken met een reisgericht verhaal en speelstijl. Er zijn twee manieren waarop ik kamperen kan implementeren:

- Een mechanisch verzadigd kamp is aantrekkelijk voor mensen die zich richten op de beste manieren om te spelen als het gaat om personagevaardigheden, capaciteiten, hulpmiddelen en mogelijkheden. Deze spelers zijn minder geneigd om de tijd te nemen voor rollenspellen of ervaringen, en zijn meer gericht op het verslaan van het spel.
- Een ervaringsgericht kamp is interessanter voor mensen die genieten van de ervaring en het rollenspel van het spel. Ze zijn er voor de gemeenschap en zijn meer gericht op deelname aan een verhaal.

Ik wil streven naar een ervaringsgericht kampvuur, met een secundair mechanisme voor het bouwen van een basis dat zichzelf presenteert als activiteiten die de spelers kunnen kiezen om voordelen in het spel te behalen. (bijv. koken, rusten, genezen, herstellen, enz.).

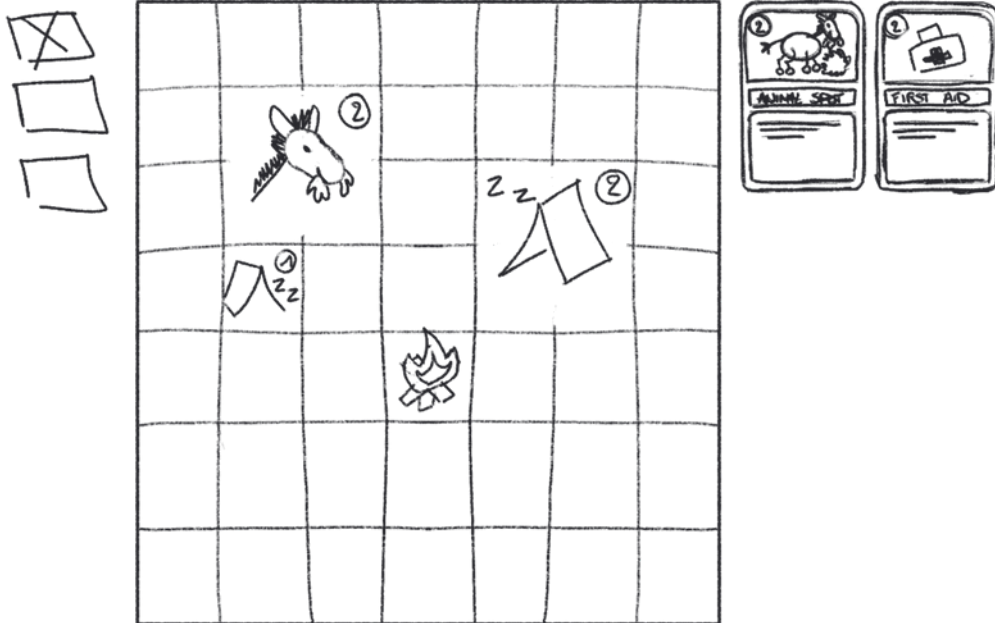
De activiteiten kunnen in twee soorten worden ingedeeld:

- Activiteiten voor alle spelers
 - Dingen die beschikbaar zijn voor / kunnen worden gedaan door alle personages in het kamp
 - Dingen die gunstig zijn voor alle personages in het kamp
- Karakter-specifieke activiteiten
 - Dingen die alleen kunnen worden gedaan door en gunstig zijn voor specifieke personages in het kamp. Dit wordt waarschijnlijk bepaald door de vaardigheden, uitrusting of class van een personage.

Om een kampvuurervaring op te bouwen, moeten we kijken naar de verschillende dingen die spelers uit een kamp willen halen: eten, genezen, rusten, interactie, verbeteren en zich veilig voelen ¹¹. Deze dingen kunnen worden onderverdeeld in 4 categorieën: **Recupereren**, **Relaxen**, **Resources** beheren en het **Repertoire** van hun personage gebruiken en uitbreiden.

MECHANICS WAAR IK MEE BEGIN

TIME SLOTS



Tijdens het onderzoek dat ik tot nu toe heb gedaan, heb ik mechanics kunnen verzamelen en bedenken die ik wil prototypen. Ik zou graag de dice engine, helpmechanic en kant-en-klare personages van Baladins gebruiken, omdat ik hun systeem eenvoudig en makkelijk vind, maar ik kan in de problemen komen als ik naar gevechten kijk, omdat ze daar geen kader voor hebben. Ik kijk ook naar D&D 5e, omdat ik daar het meest bekend mee ben en de mensen die me waarschijnlijk zullen helpen deze prototypes te testen het meest kennen. Ik zou dan een korte campaign kunnen opstarten met hun, maar dan limiteer ik mijn groep playtesters.

Er gaan verschillende ideeën door mijn hoofd, die klaar staan om prototypes te worden. Ideeën zoals time slots, die de hoeveelheid activiteiten beperken die spelers bij het kampvuur kunnen doen voordat ze gaan slapen. Een **battle map** om hun kamp visueel op te bouwen, wat handig is voor eventuele nachtelijke aanvallen die de groep te wachten staan. **Uitrustingskaarten** die definiëren wat spelers in hun kamp hebben en welke activiteiten en voordelen dit materiaal biedt. Sommige van deze uitrustingen kunnen aan spelers worden gebonden. Misschien heeft het kamp een **comfort level**, vergelijkbaar met de gezelligheid in Grounded, dat zich aanpast aan hoe open de spelers zich tegenover elkaar stellen over hun verleden of huidige gevoelens. Dit zou kunnen functioneren als de inspiratie-mechanic van D&D 5e, een beloning die door de GM wordt gegeven en die kleine voordelen voor de spelers ontgrendelt.

PROTOTYPING

Ik besloot dat het het beste zou zijn om een korte campaign te hosten in het D&D 5e-framework voor een paar vrienden en kennissen om mijn ideeën te prototypen. De sessies zouden ongeveer 3 tot 4 uur duren, om de twee weken. Dit zou me op een totaal van ongeveer 9 sessies brengen, met een voornemen om elke sessie het vorige prototype te verbeteren of nieuwe mechanismen toe te voegen. Ik besloot de aanpak van een korte campaign te gebruiken voor dezelfde groep mensen, omdat ik het gevoel had dat een langer verhaal natuurlijker zou zijn om de spelers regelmatig te zien kamperen en een beter begrip zou geven van de mechanismen in een groter geheel, zoals ik ze bedoel. Ik zal een korte samenvatting geven van de details van de spelers en de setting van de campagne om alles in context te plaatsen.

Ik wil met deze prototypes komen tot een spelervaring waar kamperen een essentieel deel is van de reis, waar het kamp een uitbreidbaar element is dat mee groeit met de spelers en hun noden doorheen de reis en waar het kamp een plaats is om spelers aan te moedigen tot roleplay.

De spelers zullen tijdens deze campagne niet levelen. Ik wil dat ze zich enigszins kwetsbaar en onveilig voelen. Ze worden beloond door nieuwe uitrusting te vinden of te kopen waarmee ze de mogelijkheden van de groep kunnen verbeteren. Hoewel de spelers veel confrontaties zullen hebben, zullen deze allemaal een oplossing hebben die niet met gevechten te maken heeft.

SETTING

Gone With the Wind

Setting: Solarpunk

Level: 3

In de Zuiderse vallei ligt New Texas, een klein vee- en boerendorp dat afhankelijk is van zonne-energie. Vanwege recente problemen met een van hun belangrijkste zonnepanelen, heeft het dorp moeite om genoeg elektriciteit op te wekken voor iedereen. Jullie, een paar dappere avonturiers, gaan op reis naar de dichtstbijzijnde gemeenschap die jullie kan helpen: Brandy. Dit kleine dorp ligt net voorbij de velden die jullie noordoostelijke horizonnen sieren sinds jullie klein waren. Deze bekwame handelaars en ambachtslieden zijn voornamelijk afhankelijk van windenergie en zouden precies de informatie moeten hebben die je nodig hebt om het zonnepaneel te repareren.

Beheer resources, trotseer gevaar, let op hoeveel energie je apparaten nog hebben en rust uit. Dit is een verhaal over overleven.

DE SPELERS

CAS

25, hij/hem

Cas is een erg technische speler. Hij houdt ervan om de beste builds te maken, 'mazen in de wet' te vinden en hoewel hij van rollenspellen houdt, is het niet zijn sterkste punt in het spel. Hij zal in staat zijn om spelbrekende mechanismen of loopholes te vinden en alles optimaal te benutten.

ELIES

51, zij/haar

Elies, mijn moeder, heeft een sterk vermogen tot fantasie, maar worstelt om de fijne mechanics van het spel volledig te begrijpen. Ze houdt van rollenspel en probleemoplossing, maar heeft hulp nodig tijdens gevechten of het hanteren van fijnere mechanics. Ze is uitstekend om mee te spelen, omdat ze graag vraagt waarom een mechanic werkt zoals het werkt. Ze moet logica achter regels vinden om ze volledig te begrijpen.

ROBIN

21, hij/hem

Met sterke types als mijn moeder en Cas aan tafel, brengt Robin balans. Hij heeft een rustig karakter en is een allround speler, heeft een neus voor verhalen en kan het met iedereen vinden, maar staat wel stevig in zijn schoenen. Hij kan aangeven wanneer andere spelers onredelijk zijn over mechanics en voorkomen dat ze van het onderwerp afdwalen of vast komen te zitten in kleine details. Wanneer de spelers echter gelijk hebben in het bekritisieren of uitbuiten van een mechanic, zal hij hun standpunt ondersteunen.

Warforged Fighter

Ik heb Robin toegestaan om een warforged karakter te spelen, aangezien de wereld van Solarpunk niet onbekend is met droids of sentient constructs te gebruiken. Omdat deze zo enorm anders werken dan andere (biologische) personages, wilde ik één construct in de groep hebben om mee te experimenteren. Warforged karakters zijn niet-organisch en hebben dus regelmatig geen nood aan slaap of voeding. Ook zullen de meeste warforged ingebouwd materiaal hebben, wat dus ook inventory management kan beïnvloeden.

SESSIE 1 - 02/02

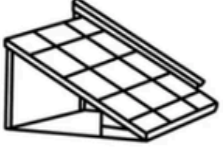
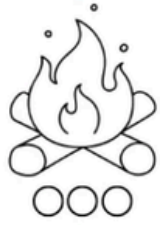

Voor de eerste sessie heb ik de basis gelegd voor alle mechanismen waar ik tijdens de campagne aan ga sleutelen. Ik heb een beperkt **inventarissysteem** toegevoegd en **itemkaarten** gemaakt voor een aantal items die de spelers zouden hebben. Ik heb ook het kampeermechanisme toegevoegd, met ongeveer 3 **tijdslots** ("dusk slots") waarin spelers kunnen kiezen om bepaalde dingen te doen, zoals koken, rusten of apparaten opzetten. Er zijn ook **travel checks** toegevoegd: conditierollen bepaalden hoe goed de personages de reis aankonden en richtingrollen bepaalden hoe goed ze die dag konden navigeren. De belangrijkste mechanic is de **generator**, de kern van hun centrale grondstof: energie. De generator kan, afhankelijk van tijd, weer en aansluiting, een bepaalde hoeveelheid energie opwekken waar de groep afhankelijk van is.


Over het algemeen vond ik dat deze mechanismen door de spelers werden begrepen en dat het een heel open systeem is dat zich goed leent voor verbetering en uitwerking. Het meest duidelijk was dat de travel checks beter moeten worden uitgewerkt en een meer evenwichtige structuur moeten hebben.

Ik vond wel dat mijn worldbuilding ondermaats was en dat het wat druk legde op het runnen van de campagne, omdat ik me niet goed voorbereid voelde. Ik zal meer random ontmoetingen en situaties uitwerken waarin de spelers zich tijdens hun reis kunnen bevinden, en ook interessante plekken toevoegen waar ze op kunnen stuiten. De spelers vertelden dat ze niet echt iets merkten van de weinige worldbuilding, maar ik denk dat het wel wat meer aandacht nodig heeft, vooral om het meer in een solarpunk-setting te gieten.

Iets anders dat me opviel, is dat het D&D 5e-framework erg rigide en moeilijk aanvoelde om in te prototypen en te testen. Ik overweeg om over te stappen op een custom framework dat bestaat uit een mix van de Baladins- en Talespire-frameworks. Deze zijn lossier in hun personagecreatie en thematische setting. Talespire heeft bovendien relatief eenvoudige combat mechanics. Ik zal eraan moeten sleutelen en kijken of ik een snelle playtest kan uitvoeren om te zien of dit de spanning tussen de prototypemechanics en het framework oplost.

Spelers merkten wel op dat ze geen moeite hadden met de prototypemechanics, maar dat ze wel merkten dat ze een aanpassingsperiode nodig hadden om er vertrouwd mee te raken.

<h3>Solar panel</h3>  <p>To plug in the solar panel to the generator, they must be in a 5ft range of each other. Setting up and activating the solar panel takes one dusk slot</p>	<h3>Campfire</h3>  <p>Lighting the campfire at night allows you to cook. Leaving the campfire unlit at dusk causes you to have a -1 on your next condition roll</p>	<h3>Waterbottle</h3> <p>○○○</p> <h3>Rations</h3> <p>○○○○○</p> <p>Everyone consumes 1 ration and 1L water every day. You may use a dusk slot to cook rations, which will result in a +2 for your next condition roll. Not eating and drinking for a day results in a -1 on your next condition roll</p>	<h3>Water purifier</h3>  <p>○○○○○</p> <p>The water purifier needs to have access to unpurified water to work. It can purify 1L of water with one charge. (LR = 5, SR = 3). It takes 1 dusk slot to set up and activate.</p>
---	---	--	--

<h3>Generator</h3>  <p>Camp comfort level:</p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p>Second source unlocks at level 5</p>	1	1	1	1	2	3	4	5	<h3>Inventory</h3> <p>1 slot Needs 1 hand to hold, 5x rations, clothing or armor 2 slots Needs 2 hands to hold 4 slots Needs multiple people to hold</p> <table border="1"> <tr><td>Carried</td></tr> <tr><td>Hand</td><td>Worn</td><td>Carried</td></tr> <tr><td>Hand</td><td>Worn</td><td>Carried</td></tr> </table>	Carried	Hand	Worn	Carried	Hand	Worn	Carried															
1	1																														
1	1																														
2	3																														
4	5																														
Carried																															
Hand	Worn	Carried																													
Hand	Worn	Carried																													
<h3>Generator</h3> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Energy type</th> <th>Comfort 1</th> <th>Comfort 2</th> <th>Comfort 3</th> <th>Comfort 4</th> <th>Comfort 5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Solar</td> <td>2/1</td> <td>3/1</td> <td>4/2</td> <td>5/3</td> <td>5/3</td> </tr> <tr> <td>Wind</td> <td>1/0</td> <td>1/0</td> <td>2/1</td> <td>3/1</td> <td>3/1</td> </tr> <tr> <td>Water</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> </tr> </tbody> </table> <p>Second source input unlocks at level 5 Charging a device with the generator takes 1 dusk slot.</p>	Energy type	Comfort 1	Comfort 2	Comfort 3	Comfort 4	Comfort 5	Solar	2/1	3/1	4/2	5/3	5/3	Wind	1/0	1/0	2/1	3/1	3/1	Water	4	5	6	7	8	<table border="1"> <tr><td>Backpack</td><td>Backpack</td><td>Backpack</td></tr> <tr><td>Backpack</td><td>Backpack</td><td>Backpack</td></tr> </table>	Backpack	Backpack	Backpack	Backpack	Backpack	Backpack
Energy type	Comfort 1	Comfort 2	Comfort 3	Comfort 4	Comfort 5																										
Solar	2/1	3/1	4/2	5/3	5/3																										
Wind	1/0	1/0	2/1	3/1	3/1																										
Water	4	5	6	7	8																										
Backpack	Backpack	Backpack																													
Backpack	Backpack	Backpack																													

Tijdens het creëren van een personage mochten spelers 1 of 2 **secrets** voor hun personage maken. Deze geheimen kunnen over alles gaan. Sommige van de geheimen die ze kozen zijn direct gekoppeld aan de drijvende kracht van het verhaal, andere hebben te maken met achterliggende motivaties of zelfs directe tussenkomst tegenover een ander personage.

- Acis is direct verantwoordelijk voor het kapotmaken van het hoofdzonnepaneel van New Texas en voelde zich daarom verplicht om deel te nemen aan de missie.
- Proxy was vroeger een oorlogsrobot van 'de oude wereld' die door Red Robin (een grote groep tech-cultisten, de hoofdantagonist) weer tot leven werd gewekt om het zonnepaneel van New Texas te vernietigen. Hij vond het oneerlijk, wiste zijn geheugen en werd een landbouwrobot.

De bedoeling van deze secrets is om conflicten tussen karakters te kunnen opwekken op een natuurlijke manier. Ze zullen op een bepaald moment deze geheimen met elkaar moeten delen om de groepsdynamiek te bewaren en zullen daarvoor beloond worden met een upgrade voor hun generator.

SESSIE 2 - 16/02

Deze sessie was zeer leerrijk in verband met hoe ver het technologische thema kan gepusht worden. Hoewel ik weinig heb kunnen werken met de (licht) getweakte mechanics van vorige sessie, heb ik wel een aantal andere dingen kunnen oppikken waar ik aan kan werken.

Vorige sessie had ik genoteerd dat D&D 5e een frictief systeem is voor mij om in te playtesten. Ook tijdens deze sessie was dit vrij duidelijk. Ik ben er dan ook happig op om **een eigen framework** uit de grond te stampen. Ik wil de volgende bachelorsprint (24/02 - 27/02) gebruiken om een eigen -alwat onstabiel- framework op te richten en kort te playtesten. Mij doel hiermee is een opener systeem ontwikkelen waar ik meer vrijheid heb om te sleutelen aan mijn resource en campfire mechanics. Ik stel voor mezelf dan ook de duidelijke deadline op van 1 maart en moet er rekening mee houden dat mijn resource & campfire mechanics nog steeds de prioriteit zijn van het prototypen tijdens dit semester.

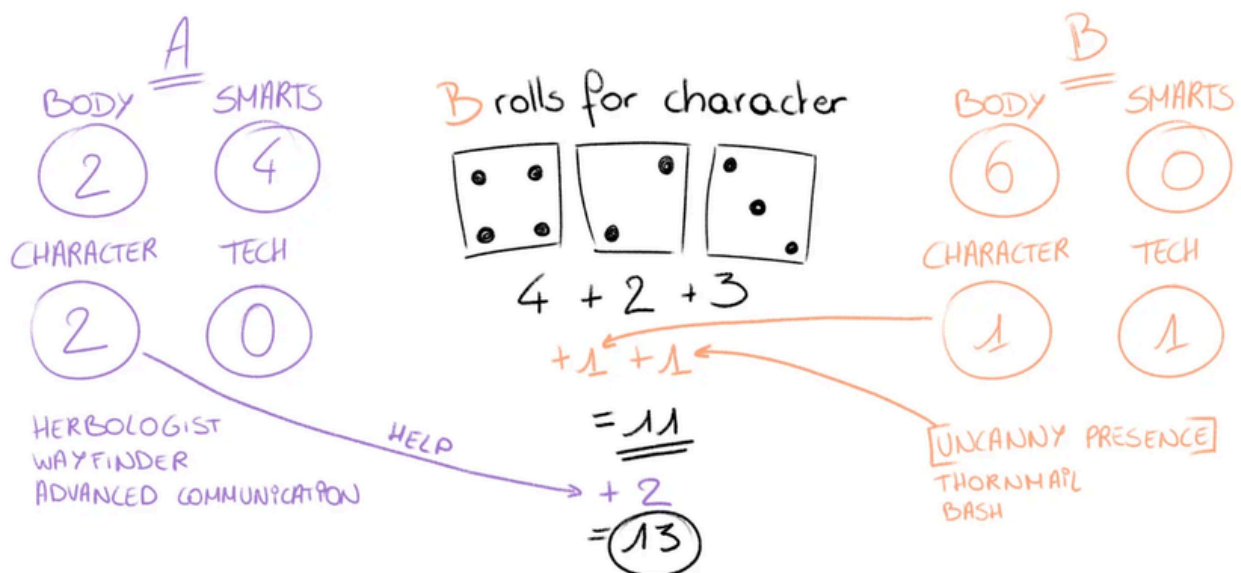
Tijdens het spelen merk ik dat Cas een **zeer aanwezige speler** is die regelmatig over de andere spelers heen spreekt. Hier moet ik zoeken naar hoe ik als designer en GM ruimte maak voor de andere spelers, want zo'n dominante aanwezigheid maakt het moeilijk om de roleplay tussen characters te kunnen observeren.

Ook feedback van de spelers was duidelijk op het einde van de sessie:

- Er zijn een aantal punten over de carrying capacity, resource management en "ingebouwde slots" van het warforged character. De speler vindt dat hij wordt gelimiteerd, maar de anderen wijzen hem er ook op dat er een balans moet blijven.
- Ze hebben interesse in de hints die ik heb gegeven naar crafting/recycling (ze hadden 1/3de van een portable wind turbine gevonden waar ze veel potentieel in zagen).
- De dusk slots tijdens het begin van hun long rest zijn duidelijk, maar de resource management die daarbij komt kijken zorgt ervoor dat de spelers eigenlijk meer kijken naar het efficiënt gebruiken van hun tijd om zo veel mogelijk gedaan te krijgen. Er komt veel coördinatie bij kijken, maar weinig roleplay. Ze vragen dan ook naar meer slots of een meer vastgezet moment voor roleplay.
 - Een oplossing die tot sprake kwam was om hun te laten rollen voor hun tent op te zetten of te koken. Als ze falen, is er een mogelijkheid om anderen tot hulp te vragen.
- De energie die ze zelf kunnen opwekken is erg afhankelijk van de omgeving. Zonne-energie is afhankelijk van het weer en de tijd, windenergie van het weer, waterenergie van hun locatie. Ze vinden dit een fijn systeem, omdat ze de energie moeten volgen en zich moeten aanpassen aan wat ze nodig hebben. Echter heeft de generator & energie nog niet een heel erg centrale functie buiten het kamp.

EEN EIGEN FRAMEWORK

Bij het schrijven van mijn eigen framework heb ik inspiratie genomen van *Talespire*, *Baladins*, *Mausritter* & *D&D 5e*. Ik heb bewust geschreven rond de generator mechanic, met de bedoeling dat deze een centralere rol kan spelen en meer belang krijgt. Ik noem het nieuwe framework naar de campaign waar ik het in run: **“Gone With the Wind”** (afgekort, GWTW).



In het kort ziet het framework er als volgt uit:

- Spelers hebben 4 stats: body, smarts, character en tech. Deze stats beginnen allemaal op 0 en de spelers krijgen 8 punten om over deze stats te verdelen.
 - Een standaard rol bestaat uit 3D6 + de gepaste stat.
 - Spelers mogen elkaar helpen. In dat geval bestaat de rol uit 3D6 + de gepaste stat van je eigen character + de gepaste stat van het character dat je helpt
- Ik gebruik een combinatie van class en skill systems. Spelers kunnen kiezen tussen 3 “types”. Ze kunnen een mech, full human of modified human zijn. Op basis van die keuze kunnen ze een bepaald aantal traits (lichamelijke/mentale skills) of mods (technologische skills/ingebouwd equipment) kiezen. Een trait of mod is een woord of korte zin die tijdens het spel kan ingezet worden op basis van interpretatie van speler en GM.
- De speler kiest een class. Hij heeft de keuze tussen Juggernaut (Tank), Gunman (DPS), Engineer (Utility) en Medic (Healer). De speler krijgt 2 items van deze class en 1 trait/mod.
- De spelers krijgen elk hun eigen set van equipment (water, eten, tent, ...) en mogen 1 extra piece of equipment kiezen.
 - Spelers hebben een gelimiteerde hoeveelheid inventory (6 plekjes in hun rugzak, 2 plekjes op hun lichaam en 2 in hun handen).
 - Spelers krijgen ook nog gezamenlijke equipment (waterfiltratiesysteem, kampvuur, generator, ...) die ze onderling moeten verdelen.
 - Er zijn vastegezette hoeveelheden water, eten en energie die verbruikt worden per dag en bij evenementen. Ook zijn er vastegezette regels rond hoe die resources worden bijgevuld. Equipment verbruikt ook energie.

Travelling checks en exhaustion zijn dieper uitgewerkt en gedefiniëerd.

- Er zijn basisregels rond combat.
- Equipment kan overcharged worden, wat voordelen en nadelen met zich meebrengt.
- Mechs volgen hier en daar andere regels vanwege hun mechanische origines. Inventory, overcharges en energieconsumptie zijn bijvoorbeeld anders.

In de derde bijlage vind u de huidige versie van het document waar ik alle regels van het framework in bijhoud terug. Dit is echter een relatief ongestructureerd document dat nog niet is opgesteld om als een regelboek te dienen.

SESSIE 3 - 01/03

Deze speelsessie draaide voornamelijk rond het testen van het nieuwe framework. Na het maken van de characters heb ik verschillende rondes van combat gerund die opgesplitst werden door camping. Hieronder lijst ik kort op welke bedenkingen ik heb gehad tijdens het testen en welke aanpassingen ik heb gemaakt tussen tests in.

- Er is nog geen duidelijk verschil tussen ingebouwd equipment en een 'gewone' mod bij mechs en modified humans. Hier moet beter over nagedacht worden.
- Bij de Flare Gun staat dat tijdens een 1D6 rol de speler bij een 1, 2 of 3 de vijand in brand steekt. Dit is verwarrend en moet aangepast worden naar een 4, 5 of 6.
- Er zou een soort van standaard zijn voor enemies om te meten wanneer zij doorhebben dat iets nep is.
- Op de beurt van de spelers kunnen zij i.p.v. Move, Interact en Attack/Overcharge op hun beurt nu Move, Interact en Action ondernemen op hun beurt. Een action is healen, aanvallen, overchargen of een dodge voorbereiden.
- Healing in combat kan tot max HP -5. Tijdens een long rest kunnen characters geheald worden naar hun max HP. Als een speler een 11 of hoger rolt op Smarts tijdens het healen van een incapacitated (0 HP) ally, healt de ally met 1 HP. Als dit een 18 of hoger is, healt de ally met 4 HP.
- Om items te repareren rollen characters tijdens een rest TECH (DC18). Echter wordt het proces van dingen repareren gemakkelijker gemaakt door spare parts (afgekort, SP), items die kunnen geloot worden uit de meeste mechanische dingen. Spelers kunnen tijdens het repareren kiezen om spare parts te gebruiken om hun items te repareren.
 - 1 spare part verlaagt de DC naar 11, 2SP verlaagt de DC naar 8 en met 3SP wordt het item gerepareerd zonder rol.
 - Er is nog niet vastgelegd of spare parts worden opgebruikt bij een gefaalde reparatie.
 - Per item mag er maar 1 keer gerold worden per rest
- Overcharges rechargen moet vanuit de generator. 1 generator slot = 1 overcharge slot

FEEDBACK VAN DE SPELERS

- Het nieuwe systeem voelt veel fijner aan. Het is aangenaam om je eigen interpretatie te kunnen gebruiken voor mods, traits en het gebruik van equipment. Ook het rollen van dice is leuk. Het gebruik van een hex map i.p.v. een square map is visueel ook veel fijner.
- HP is aan de lage kant
- Wapens gaan te snel kapot
 - Dit is aangepast naar 1D10 i.p.v. 1D6
 - Het is misschien interessant om de classes een primary weapon, secondary weapon en utility item te geven.
- Wat als ik combat begin met een item in mijn handen omdat ik geen inventory space meer heb, en ik wil mijn (ingebouwde) two-handed weapon gebruiken tijdens combat? Wat moet ik dan doen met dat item dat ik mijn handen heb?

- Er zijn te weinig dusk slots.
 - Setup van tenten en devices moet sneller kunnen.
 - Misschien moeten er ook dawn slots komen om op het einde van een rest te kunnen bekijken hoe de resources die zijn opgewekt over de rest heen verdeeld zullen worden.
 - Slots kunnen anders verdeeld worden. Spelers kunnen bij elke rest een aantal punten krijgen die ze kunnen inzetten om activiteiten in het kamp te doen. Bv. tenten opzetten = 3 punten, als ze het met 2 spelers doen is het slechts 1 punt elk.

SESSIE 5 - 30/03

De vierde speelsessie bevatte geen belangrijke gebeurtenissen of feedback.

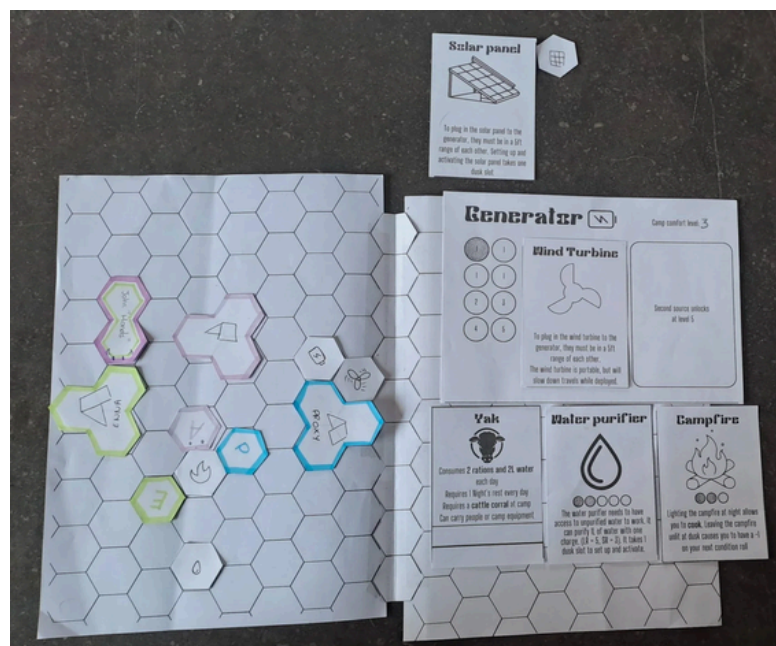
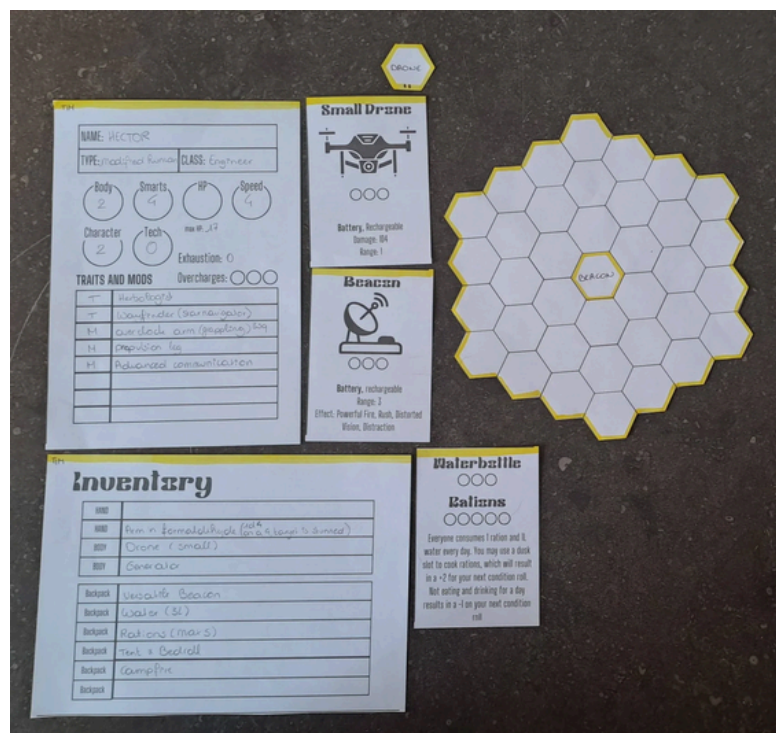
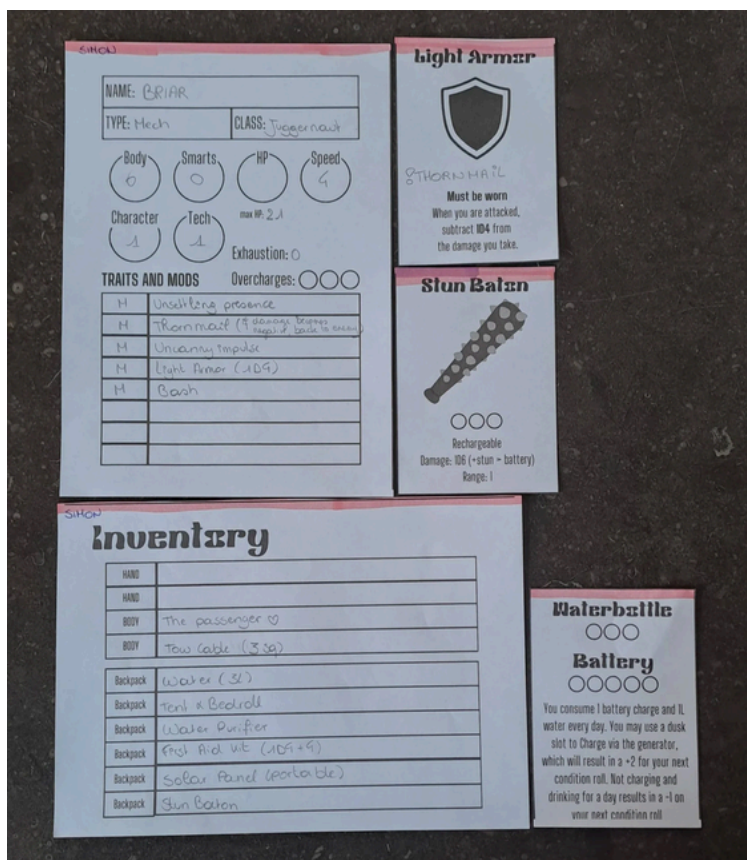
Tijdens de vijfde speelsessie was er niet veel feedback, maar heb ik wel interessante inzichten vergaard.

- Ik had een andere action economy geïmplementeerd. Deze was veel aangenamer voor de spelers, maar het was duidelijk dat de spelers vast bleven zitten in een out-of-character discussie over wie wat deed om zo goed mogelijk hun tijd te verdelen. Bij de volgende speelsessie besluit ik van de action economy af te stappen, en het kamp zonder overkoepelende mechanic te laten verlopen.
- Secrets worden enorm geapprecieerd door de spelers en zijn erg voldoende om te roleplayen. De extra 'beloning' van een comfort- upgrade is een fijn extra, maar geen extrinsiek motivatie.
- De spelers kwamen op een bepaald moment op met het idee om hun eigen spullen te ruilen met een NPC om nieuw equipment te kunnen betalen. Dit is iets interessant waar ik zeker naar wil kijken.

SESSIE 7 - 27/04

Tijdens deze speelsessie breng ik twee nieuwe spelers aan tafel voor een guest appearance. Simon en Tim zijn beide ervaren D&D spelers. Ze waren ook al meer bekend met het systeem door de verhalen die ze te horen kregen van mij en de spelers. Hierdoor gingen ze ook creatiever en gerichtter om met character creation. Dit was aangenaam, omdat de mogelijkheden van characters in het spel werden uitgedaagd.

Zo krijg ik ook extra feedback over het systeem van spelers die nog niet bekend zijn ermee. De volgende feedback is feedback van die aparte sessie en de 7de sessie van de langer lopende playtests.



Tijdens het voorbereiden van deze sessie viel het me op dat ik mijn origineel concept van base building compleet uit het oog was verloren, en ik wil dit graag proberen terug te brengen voor de laatste paar sessies.

Iets heel aangenaam aan het voorbereiden van deze sessie was de creativiteit die de gastspelers hadden tijdens het maken van de characters. Het was enorm interessant om te zien hoe zij karakters maakten die goed in de setting pasten en unieke toepassingen gebruikten voor hun themas en modifications/traits. Ook hun secrets waren enorm interessant. Ik ben blij dat de setting en het systeem stevig genoeg staat om dit soort creativiteit toe te laten aan de spelers.

Ook deze spelers hadden **secrets**.

- *Briar is een weggelopen lid van Red Robin, geïnfecteerd met kwaadaardige nanotechnologie genaamd "de Passagier", wat hem de impuls geeft om andere mechs te infecteren.*
- *Hector heeft van Red Robin de opdracht gekregen om Briar terug te brengen, maar weet niet zeker of hij dat wil doen (of wat de gevolgen zijn als hij dat niet doet). Alhoewel deze niet direct aan het licht zijn gekomen, waren ze wel essentieel in het vormen van de dynamiek tussen de gastkarakters en de vaste karakters.*

De sessie zelf kreeg de volgende feedback:

- Camping is lossier zonder timeslots, maar spelers zouden graag een cheat sheet of stappenplan willen om makkelijker een overzicht te krijgen van wat moet gebeuren.
- Een weatherchart zou aangenaam zijn voor het weer te bepalen, maar ook om een overzicht te bewaren over welke weersomstandigheden welk effect hebben op bepaalde powersources.
- De generator zou beter altijd opgezet worden ipv enkel wanneer deze wordt opgeladen.
- Maps en terrain kunnen de opstelling van het kamp veel interessanter maken, spelers willen werken met unieke kampeerplaatsen waar zij moeten werken met wat ze hebben om een zo goed mogelijke kampeersituatie te creëren. Ook zorgt dit voor interessant terrein als ze 's nachts aangevallen worden.
- Narration-gericht het kamp opzetten zou aangenaam zijn. De GM kan het opzetten van het kamp begeleiden met "jullie hebben honger..." of "jullie hebben eigenlijk heel erg weinig geslapen de laatste tijd...", dan kunnen de spelers gericht werken en is er ook een mogelijkheid tot character moments. Hoe reageert ieder karakter op de huidige situatie?
- Het zou interessant zijn om bij elk kamp iets te moeten opofferen. Geen eten, geen open plek voor tenten, geen waterbron... dit kan spanning en interactie creëren.

Tijdens deze sessie heb ik ook de derde geschreven versie van de regels kunnen aanvullen met situationele regels (grappling, tackling, wanneer mogen spelers elkaar helpen, etc)

Ik wil graag tegen volgende sessie **The Delver's Guide to Beast World** [20] lezen om inspiratie op te halen over base building in een kamp.

SESSIE 8 - 25/05

Dit is de laatste sessie van mijn prototype-campaign. De negende sessie werd wegens een overvolle agenda afgelast.

Mijn spelers hebben geen feedback die relevant is voor het prototype. Deze sessie was ook voor mij eerder een afsluiter van een verhaal en een proces, zodat ik rustig kon reflecteren over de huidige versie van mijn prototype. Wat is er anders tegenover de eerste versie? Wat werkt? Waarom werkt het?

EERSTE PROTOTYPE (sessie 3)	LAATSTE PROTOTYPE (sessie 8)
Afhankelijk van hoe groot een object is neemt het meerdere slots aan inventory in beslag.	Een object neemt 1 slot in beslag, onafhankelijk van grootte.
Mechs kunnen niet rechtstreeks aan een energiebron opladen.	Mechs kunnen opladen via een externe batterij, de generator of een externe energiebron.
Tijdens het kamp maken spelers gebruik van 3 dusk slots om activiteiten te coördineren.	Dusk slots zijn geschrapt. Spelers hebben een cheat sheet om te refereren wanneer ze kamp opzetten of afbreken. Zo zijn ze zeker dat ze weten wat het plan is voor die nacht.
Spelers rollen na combat 1D6 om te kijken hoeveel schade hun wapen oploopt.	Spelers rollen na combat 1D10 om te kijken hoeveel schade hun wapen oploopt.
Op hun beurt tijdens combat mogen spelers zich verplaatsen, equipment activeren en een aanval uitvoeren.	Spelers mogen op hun beurt tijdens combat zich verplaatsen, interacteren met een item en een actie uitvoeren (heal, attack, overcharge, prepare to dodge) in een zelfgekozen volgorde.
Healing heeft geen specifieke regels.	Healing kan tot max 10HP buiten het kamp en heeft uitgewerkte regels.

<p>Het repareren van gebroken equipment heeft geen specifieke regels.</p>	<p>Het repareren van gebroken equipment heeft uitgewerkte regels over dice rolls & het gebruik van spare parts.</p>
<p>Spelers hebben geen geld.</p>	<p>Spelers hebben bij de start geen geld, maar kunnen geld vergaren door items te verzamelen en verkopen. (Hier zijn geen vastgelegde regels rond).</p>
<p>Basis combat regels.</p>	<p>Meer uitgebreide regels rond combat en specifieke situaties.</p>

CONCLUSIE

Hoewel ik niet kan zeggen dat ik al deze doelen heb bereikt, heb ik toch momenten en mechanics opgemerkt die een sterk potentieel hebben om deze doelen te bereiken en die een antwoord vormen op mijn onderzoeksvraag. Echter moet ik eerst nog iets belangrijk uitlichten: een groot minpunt dat ik opmerk over mijn playtests, is dat ik continu met één vaste groep playtests deed in een campaign van langere termijn. Dit betekende dat ik geen gevarieerde groep playtesters had om te reflecteren op mijn prototypes en dat ik soms ook afgeleid raakte door het managen van de game en het verhaal.

Ten eerste heb ik gemerkt dat ik nooit aan de base building mechanics van de game ben toegekomen. Ik heb nooit de kans gehad om het te ontwikkelen, maar ik merkte ook dat de spelers **geen behoefte** hadden aan deze mechanics. Een mechanic die wel veel aandacht kreeg, was het resource management dat de base building zou moeten ondersteunen. Spelers moeten constant een voorraad aan energie onderhouden en beheren om al hun apparatuur draaiende te houden, en ze zijn daarbij enorm afhankelijk van het weer. Dit is over het algemeen een leuk mechanisme om mee te spelen en een degelijk centraal thema en mechanic voor de game, maar het doet ook iets heel belangrijks voor de daadwerkelijke doelen van mijn prototype: **het dwingt spelers om dingen te doen tijdens het kamperen**. Spelers moeten opblijven om te koken, te repareren, de generator in te stellen, enz. Ze kunnen niet in hun tent kruipen en zich voor elkaar verstoppen om interactie te vermijden en het kamperen over te slaan.

Toen ik nadacht over de generator en het resource management dat deze in werking stelt en onderhoudt, begreep ik niet waarom sommige kampeermomenten gevuld waren met roleplay en andere meer gericht waren op de mechanics. Hier realiseerde ik me dat een klein element dat ik de spelers had aangeboden een grote rol speelde bij het behalen van de gewenste resultaten: de personages hadden **secrets**.

Deze geheimen zorgen voor spanning en ontspanning tijdens het verhaal. Spelers mochten ook in de loop van het spel geheimen ontwikkelen, als ze iets ontdekten dat ze voor de anderen verborgen wilden houden. In een TTRPG zijn er constant mogelijkheden voor dramatische momenten. Dat is wat de verhaallijnen van het spel drijft. Geheimen faciliteren dramatische momenten tussen spelers op een manier die de karakterdynamiek beïnvloedt en zo ook het rollenspel aanmoedigt. Ik vind dat het een enorm potentieel heeft en ik had dit eerder moeten zien, zodat ik er meer op had kunnen bouwen en itereren. Tijdens de sessies hadden we twee belangrijke momenten over de geheimen van Acis, Proxy en Briar, die de manier waarop de groep met elkaar omging echt naar een hoger niveau tilden.

Secrets hebben tijdens mijn prototypes altijd op de achtergrond meegespeeld, met hier en daar een moment waar ze in schijnwerpers stonden. Ik wil verder werken met de secrets en ze een centralere rol geven in het spel.

APPENDIX

FOOTNOTES

1. Het is belangrijk op te merken dat de community zich door de jaren heen en vooral sinds de lockdowns van 2020 heeft aangepast om veel TTRPGs te kunnen spelen via online platforms zoals Discord, Zoom, Skype, Teams, ... enz. Veel grote TTRPG-uitgevers bieden ook online bronnen en plug-ins, zoals de Roll20-plug-in voor Discord of de D&D Beyond-website van Wizards of the Coast.
2. Zie de eerste bijlage in de appendix.
3. CYOA = Choose Your Own Adventure, Kies je eigen avontuur.
4. ****filmisch****. Ijkkend op een film, heel beeldend.
5. Vanwege onze ongelukkige speelsessie, die ons allemaal een beetje ontevreden achterliet, besloot ik ervoor te zorgen dat ik het spel goed begreep door City of Mist-inhoud op YouTube of andere videoplatforms te bekijken. Misschien kan het observeren van anderen die het spel spelen me inzicht geven of we iets hadden gemist of niet.
6. Crunchy combat is combat met een zeer uitgebreide regelset en veel details om bij te houden. Een goed voorbeeld zijn de gevechten in D&D 5e.
7. Voor de regels van tokens in Wanderhome, zie de tweede bijlage in de appendix.
8. Een thematische setting die refereert naar de 3200km-lange route die door Amerikaanse pioniers werd afgelegd tussen de jaren 1840 en 1860 om naar het Westen te migreren.
9. Een type spel waarbij 2+ spelers samenwerken om zo lang mogelijk te overleven in een open omgeving. Ze moeten nieuwe en sterkere voorwerpen ontdekken en maken om beter uitgerust te zijn voor de omgeving en navigeren daarbij vaak door een verhaal.
10. AOE = Area Of Effect, gebied waar een effect plaatsvindt.
11. Het is belangrijk op te merken dat zelfs als de spelers zich veilig willen voelen in een kamp, ze niet echt veilig hoeven te zijn. Elk moment in een TTRPG is een kans voor dramatische gebeurtenissen.

DANKBETUIGINGEN

Ik wil in de eerste plaats mijn mama en papa bedanken, voor hun steun tijdens dit project.

Als tweede wil ik Jeff Jacobs bedanken voor zijn geduldige en begripvolle aanpak als promotor en voor de tijd te nemen om elke vraag die ik had zo gedetailleerd mogelijk te beantwoorden.

Ten derde wil ik Jonathan Wolfs bedanken voor het delen van zijn kennis over TTRPGs met mij en het uitlenen van een aantal van zijn boeken. Ook Matt Adams en Simon Nys worden hartelijk bedankt: als ik vast zat kon ik altijd met jullie spreken, sommige van de meest belangrijke momenten in mijn proces heb ik te danken aan gesprekjes met jullie!

Daarnaast wil ik ook Laurin Winter bedanken, bedankt om mij te helpen wanneer ik problemen had met het TOF platform!

Ik bedank ook: Tim Callewaert, Robin Frans, Cas Londero, Willem-Jan Meeus, Sam Rottiers, Stan Vanhoof en nogmaals Matt Adams, Simon Nys en mijn mama, die allemaal meerdere uren van hun leven met mij verschillende games speelden, zodat ik kon analyseren en prototypen. Bedankt voor al het gelach en de verhalen die we samen deelden.

And lastly a thank you to the Dicey Cowards and the international TTRPG enthusiasts in the RedM Moonstone RP server! You partook in my survey and shared with others, which helped me kickstart this project with a decent sense of direction.

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

Childres, I. (2024). Frosthaven [TTRPG]. Cephalofair Games.

damn_golem. (2024, juli). What makes it a TTRPG? Reddit. Geraadpleegd op 8 november 2024, van
https://www.reddit.com/r/RPGdesign/comments/1e8sx4w/what_makes_it_a_ttrpg/

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

Depaepe, J. (2024). Talespire [TTRPG].

Dragon, J. (2021). Wanderhome [TTRPG]. Possum Creek Games.

Dungeon Musings. (2019, 19 oktober). Actual Play - City of Mist RPG [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=bDHm1vNLogc>

Game to Grow. (2018, 15 maart). What Exactly is a Tabletop Role-Playing Game Anyway? - Game to Grow. Game To Grow. <https://gametogrow.org/what-we-do/what-exactly-is-a-tabletop-role-playing-game-anyway/>

Harald. (2019, 2 juni). D&D 5E Lite – Random Tables. <https://haraldmaassen.com/blog/2019/06/02/dd-5e-lite/>

Lessons in Creative Writing: Hard vs. Soft Magic Systems. (2024, 22 november). Nocturnal Mind. <https://www.nocturnalmind.net/the-streetlight/technical-hard-vs-soft-magic-systems/>

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.

McGuire, C. (2022). The Devler's Guide to Beast World [D&D 5e module]. Heartleaf Games.

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.

Moore. (2022). What is the Base-Building Genre All About. Kodrick.
<https://www.kodrick.com/blog-post/base-building-genre-explained>

Morgan, T. P., & Lopez, M. (2021). Lancer [TTRPG]. Massif Press.

Obsidian Entertainment. (2022). Grounded (Steam) [Video Game]. Xbox Game Studios.

Okada, A. (2015). Ryuutama [TTRPG]. Kotohi.

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

RadiantOberon. (2024, januari). What is the definition of hard vs soft magic? Reddit. Geraadpleegd op 26 november 2024, van
https://www.reddit.com/r/Fantasy/comments/1al7zea/what_is_the_definition_of_hard_vs_soft_magic/

Redbeet Interactive. (2022). Raft (Steam) [Video Game]. Axolot Games.

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

Son of Oak Game Studio. (2017). City of Mist [TTRPG].

Tabletop role-playing game. (2024, 4 november). Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop_role-playing_game

TheVoidDragon. (2016). What does “Base Building Game” mean to you? Reddit. Geraadpleegd op 29 november 2024, van
https://www.reddit.com/r/BaseBuildingGames/comments/64dq0y/what_does_base_building_game_mean_to_you/

Vellenne. (2024). What’s a base-building game? Reddit. Geraadpleegd op 29 november 2024, van
https://www.reddit.com/r/BaseBuildingGames/comments/1dd426c/whats_a_basebuilding_game/

Wiki, C. T. G. (z.d.). Coziness. Grounded Wiki.
<https://grounded.fandom.com/wiki/Coziness>

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

Wikipedia contributors. (2024a, december 10). Dice pool. Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/wiki/Dice_pool

Wikipedia contributors. (2024b, december 24). Powered by the apocalypse. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Powered_by_the_Apocalypse

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

Wikipedia contributors. (2025b, januari 6). Role-playing game. Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game

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