

Pravidlové systémy



František „Fjertil“ Špoutil

2 pravdy o LARPU:

1) Pravidla vymezují rámec akce

2) Má-li hráč „schopnost“, tak ji bude chtít i použít

PRAVIDLO - definice

Je to takový herní mechanismus, který umožňuje herně provádět činnost reálně neproveditelnou.

Bezpravidlové systémy

- hráč se nemusí nic učit
- organizátor nemusí nic vymýšlet
- ... až na popisky postav
- snadné přejímání

Nárůst komplexnosti se

- vzdáleností od reality prostředí hry**
- minimalizací výdajů**
- nárůstem bezpečnosti**
- neprediktabilitou jednání postav**
- rozlohou herního světa**
- počtem hráčů**

Komplexní systémy

Komplexní systém nemusí být špatný systém, nicméně klade větší nároky na hráče i organizátora.

Komplexnost je kontinuální veličina závisající na typu akce.

Komplexní systémy

- **jednoduchost**
 - **snadnost**
- **kompatibilnost**
 - **vyváženost**

Komplexní systémy: jednoduchost

- **jen činnosti jinak neproveditelné**
- **zapovězení obecné dovednosti**
- **jazyková stránka: strohé věty**

Komplexní systémy: snadnost

- jednotné časové údaje
- malá, kladná čísla
- proveditelnost (kostky vs. mince, K-N-P)

Komplexní systémy: kompatibilitnost

- **jednotné mechanismy a principy**
- **osobní pravidla**
- **nekonfliktnost a přednost**

Komplexní systémy: vyváženost

- **beta-testing**
- **stejná schopnost za stejnou cenu**
- **antipravidla**
- **náročnost provedení => účinek**
- **technické získávání informací jen
berlička**

Komplexní systémy

Možným řešením je udělat pravidla tak komplexní, jaké jsou představy hráčů o jejich postavách.

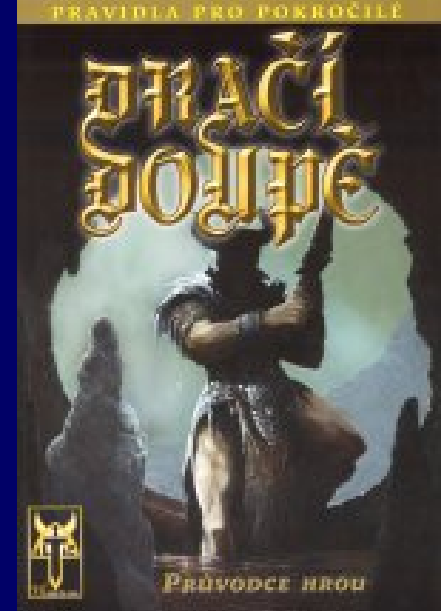
Papírové systémy

V RPG je osobní deník postavy, kostky na náhodu a trpělivý PJ, který počká, až si to vše spočtete a naházíte.

**NIC Z TOHO V LARPU
POUŽÍT NELZE!**

Dračí doupě

- **zkušenosti za nestvůry** (power play, player killing)
- **přestup na úrovně** (proč?)
- **hodně životů** (velká čísla)
- **degradace životů**



Papírové systémy

nepřeveditelné pravidlo  **zrušit**
nahradit

- zjednodušování a prořezávání systému
- snižování počtu čísel
- pravidlo vs. RP
- + vše jako u vlastního systému

Papírové světy



- přílišná komplikovanost pro neznalé

neznalé postavy

- znalci zjevně špatně přijímají

! NENÍ NUTNÉ PŘEJÍMAT CIZÍ SVĚTY!

založeno na světě, neústupnost

- možné jiné pochopení světa oproti jiným

Teorie her

- **J. von Neuman & O. Morgenstern 1944**
- **obor aplikované matematiky vyvinutý pro ekonomii, ale užívaný i v biologii, sociologii aj.**
- **řeší rozhodování v modelových systémech s danými pravidly**
- **LARP je hra s pravidly**

Teorie her

„System složený z jedinců rozhodujících se určitým způsobem se bude v čase vyvíjet do stavu, ve kterém bude za definovaných podmínek stabilní.“

Teorie her - příklad

Jak ovlivní počet životů akčnost a průběh hry?

Běžná ovlivnění:

- zrušit souboje – definitivní řešení
- spousta životů, snadné léčení a zrušení fatální smrti – nesmyslnost bojů

Teorie her - příklad

Pokud postava hráče nemůže zemřít a začít od znovu, není ten nijak za své chování sankcionován a nic mu nebrání si s ostatními zabojovat.

Ti pak mohou začít s vendetami, což pohřbí jakýkoli příběh.

Teorie her - příklad

Př.A: každá postava má 10 životů (žt)

Př.B: každá postava má 2 žt

pravděpodobnost zásahu 1 na 1 $P_0 = 0,5$

pravděpodobnost zásahu 1 na 2 $P_1 = 0,33$
(nutnost více se krýt, sehranost protivníků)

pravděpodobnost zásahu 2 na 1 $P_2 = 0,66$
(početní převaha, sehranost)

Teorie her - příklad

1 na 1

pravděpodobnost, že útočník udolá druhou postavu a sám bude nezraněn
(druhému vezme všechny žt a zároveň nepřijde o žádný svůj žt):

$$\begin{aligned} P_0 &= (P_0)^{\text{žt}} \times (1-P_0)^{\text{žt}} = (0,5)^{\text{žt}} \times (1-0,5)^{\text{žt}} = \\ &= (0,5)^{2\text{žt}} \end{aligned}$$

Teorie her - příklad

1 na 1

Př.A:

$$P_0 = (0,5)^{2 \times 10} = (0,5)^{20} = 9,54 \times 10^{-7}$$

Př.B:

$$P_0 = (0,5)^{2 \times 2} = (0,5)^4 = 6,25 \times 10^{-2}$$

Pravděpodobnost vyvážnutí bez zranění je u př.A o 5 řádů nižší.

Teorie her - příklad

1 na 1: závěr

Velkým počtem životů jsou penalizováni dovední bojovníci na úkor šmrdlalů, protože ti se spíš alespoň jednou trefí.

Teorie her - příklad

2 na 1

pravděpodobnost, že útočníci udolají napadeného a budou nezraněni:

$$P_u = (P_2)^{\text{žt}} \times (1-P_1)^{\text{žt}} = (0,66)^{\text{žt}} \times (1-0,33)^{\text{žt}} = \\ = (0,66)^{2\text{žt}}$$

a naopak:

$$P_o = (P_1)^{\text{žt}} \times (1-P_2)^{\text{žt}} = (0,33)^{\text{žt}} \times (1-0,66)^{\text{žt}} = \\ = (0,33)^{2\text{žt}}$$

Teorie her - příklad

2 na 1

Př.A:

$$P_u = (0,66)^{20} = 2,46 \times 10^{-4}$$

$$P_o = (0,33)^{20} = 2,35 \times 10^{-10}$$

Př.B:

$$P_u = (0,66)^4 = 1,89 \times 10^{-1}$$

$$P_o = (0,33)^4 = 3,91 \times 10^{-3}$$

V př.A má
napadnutý

šanci o 6 řádů

nižší, že

nezraněn pobije

útočníky oproti

2 řádům v př.B

Teorie her - příklad

2 na 1: závěry

Při velkém počtu životů se mnohem více vyplatí seskupovat se do velkých skupin.

Teorie her - příklad

2 na 1: závěry

Ač je poměrně nepravděpodobné, že by z těchto modelových roztržek vyšla jakákoli ze stran nezraněna (1 až 2 případy ze 100 v případě útočníků v př.B), **je velmi reálná ztráta 1žt v př.B mnohem větším postihem (0,5žt) oproti př.A (0,1žt).**

Teorie her - příklad

2 na 1: závěry

Případně snadné nabývání životů pak degraduje postih ze ztráty žt, nehledě na to, že doléčit se půjdou útočníci, kteří v př.A přežijí prakticky pokaždé.

Teorie her - příklad

2 na 1: závěry

Pokud by každá postava umírala po prvním zásahu (i divadelní ztvárnění), může se situace z 2 na 1 rychle stát situace 1 na 1, kde platí jiné pravděpodobnosti, nehledě na ještě vyrovnanější P.

Teorie her - příklad

Závěr:

Velký počet žt je cesta do pekel, protože úspěšně bojovat pak může každý a skupina poskytuje agresorům mnohem lepší úkryt, než u malého počtu žt.



...děkuji za pozornost