

Osmišljavanje pen and paper RPG igre

Korotaj, Janja

Undergraduate thesis / Završni rad

2018

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:760481>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

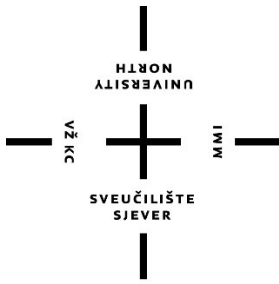
Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-10**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





**Sveučilište
Sjever**

Odjel za multimediju, oblikovanje i primjenu

Završni rad br. 607/MM/2018

Osmišljavanje pen and paper RPG igre

Janja Korotaj

5411/601

Mentor

Darijo Čerepinko, dr. sc.

Varaždin, rujan, 2018. godine

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za multimediju, oblikovanje i primjenu		
PRISTUPNIK	Janja Korotaj	MATIČNI BROJ	5411/601
DATUM	1. 9. 2018.	KOLEGIJ	Komunikologija
NASLOV RADA	Osmišljavanje pen and paper RPG igre		
NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU	Creation of pen and paper RPG		
MENTOR	dr.sc. Darijo Čerepinko	ZVANJE	docent
ČLANOVI POVJERENSTVA	1. dr.sc. Andrija Bernik, pred. - predsjednik 2. Jelena Vlašić, pred. - član 3. doc.dr.sc. Darijo Čerepinko - mentor 4. doc.art. Mario Periša - zamjenski član 5.		

Zadatak završnog rada

BROJ 607/MM/2018

OPIS

Igranje igara oduvijek je dio svakodnevnih ljudskih aktivnosti. Pojedini znanstvenici, poput Nizozemca Huizinge, čak tvrde da je 'čovjek koji se igra' (Homo Ludens) idući veliki korak u ljudskoj evoluciji. Cilj ovog rada je osmisliti igru iz tzv. "pen&paper RPG" žanra, slijedeći teorijske spoznaje iz različitih znanstvenih područja poput teorije igara, bihevioralne psihologije i sličnih. Osim razvoja samog scenarija, u radu će se, ako se pokaže potrebnim, razviti i eventualna pomoćna sredstva.

U radu je potrebno:

- Teorijski objasniti pojmove iz područja teorije igara
- Definirati najčešće igračke strategije
- Napraviti scenarij igre
- Osmisliti i kreirati pomoćna sredstva za igru
- Izraditi kreativna rješenja
- Testirati igru na ciljanoj grupi i dati zaključak o uspješnosti igre

ZADATAK URUČEN

17.10.2018.



Predgovor

Temu sam odabrala zbog velikog interesa prema igrama, konkretno prema igrama igranja uloga. Smatram kako je iznimno fascinatno kako funkcionira ljudski mozak, te činjenica da je osoba sposobna uživiti se i odigrati ulogu, ili više njih, koja joj daje priliku za kompleksno rješavanje problema, te zamišljanje života u potpuno drugačijim uvjetima nego što su oni u kojima se trenutno osoba nalazi. Iako svi mi u neku ruku igramo uloge – kćeri, sestara, učenika, studenta, prijatelja, roditelja, zaposlenika i sl. - te se na taj način donekle izvještavamo u procjenjivanju situacija u kojima se nalazimo, igre igranja uloga mogu se pokazati izazovnima, te tjeraju igrača da misli na više razina. Upravo mi je to, u spoju sa ljubavi prema pričama i pričanjem priča dalo ideju za pisanjem ovog rada.

Zahvaljujem se svom mentoru, Dariju Čerepinku, na pomoći oko završnoga rada, roditeljima i zaručniku Robertu na ustrajnosti. Također se zahvaljujem prijateljima Lauri, Christianu i Michelu što su mi dali nadahnuće za likove u scenariju.

Sažetak

Čovjek, kao socijalno biće, biće koje radi, biće koje živi i proživljava, također se igra, te je igra, iako naizgled ne-esencijalna za preživljavanje, u stvarnosti suštinski dio osobe kao cjeline i društva samog. Ovaj rad vrti se oko igre u RPG obliku, naime upravo igra igranja uloga ona je koja iskorištava potencijal uma tako da tjera igrača da se stavi u poziciju drugog i pretpostavi čitave scenarije i potencijalne situacije, te ih odigra i, u suštini, ispriča priču u kolaboraciji sa drugima, čiji pak umovi čine isto, ali rade na drugačiji način. Rad objašnjava što je to RPG, odakle je potekao, koja je razlika između tabletopa i RPG-a i nudi moguće strategije igranja povučene iz same teorije igara. Rad raspravlja o konfliktu između igrača i objašnjava rješenja ponuđena od strane teorije igara.

Naposljetku, kolaborativno pričanje priče i igranje uloga nemoguće je bez priče, te ovaj rad stoga također sadrži i scenarij za igru. Uz scenarij priložene su mape koje voditelj igre (DM) koristi kako bi proveo igrače kroz avanturu njihovih života.

Ključne riječi: Homo Ludens, tabletop, RPG, kolaborativno pričanje priče

Popis korištenih kratica

RPG Roleplaying game (igra igranja uloga)

MMORPG Mass multiplayer online roleplaying game (igra igranja uloga)

DM Dungeon Master

GM Game Master

NPC Non-player character (lik kojeg ne igra igrač)

SADRŽAJ

Janja Korotaj.....	1
[1]Uvod	2
[2]Homo Ludens, čovjek koji se igra.....	3
[3]Povijest igara.....	4
[4]Gameifikacija.....	8
[5]Teorija igara.....	9
5.1.Konflikt i strategija razrješavanja.....	9
5.2.Najčešće igračke strategije u RPG-ovima.....	11
[6]RPG i scenariji.....	13
[7]Scenarij za igru.....	15
[8]Zaključak.....	27
[9]Literatura.....	28
[10]Prilozi.....	30

[1] Uvod

Cilj ovog rada jest proučiti osnovne pojmove iz Teorije igara, koja je primarno matematičko-ekonomska disciplina, no vrlo je važna za igraće strategije, te je povezana sa sociologijom i psihologijom kroz bihevioristiku i ljudsko odlučivanje.

Glavna vrst igre kojom se ovaj rad bavi jest igra igranja uloga (skraćeno eng. RPG), te se kroz ovaj rad objašnjava što je to RPG, kakve strategije se koriste u igranju istog i zašto. Naime, svi mi igramo uloge, no one su nerijetko tek formalnost i potrebitost kako bi čovjek funkcionirao u društvu. Očita potreba za igranjem uloga van zone komfora pojedinca i izvan svijeta u kojem živi navela je na postojanje RPG-a, te na njegov razvitak i nepobitnu kompleksnost. Ovaj rad posmatra razvitak igara do tog perioda RPG-a, te njegovu povezanost sa pričanjem priča.

Pričanje priča drevni je ljudski običaj, te se održalo i do danas – u društvu najzabavniji su oni koji mogu ispričati zabavnu anegdotu iz svoga života, te često koriste pretjerivanje u ovoj aktivnosti. Pričanje priča njegovano je kroz stoljeća, a iz usmene predaje prešlo je i na papir, te su priče postale i predmetom konzumiranja diljem svijeta. Upravo zato je kolaborativno pričanje priča fenomen koji valja proučiti i u kojem treba uživati. Krajnji cilj ovog rada jest izrada scenarija za igru, koji treba testirati ne samo uspješnost konstrukcije svijeta, već i ljudsko odlučivanje i moral.

[2] Homo Ludens, čovjek koji se igra

Nizozemski povjesničar Johan Huizinga u svom je djelu "Homo Ludens" (1938.) opisao igru kao slobodnu aktivnost ispunjenu značajom, koja se odvija poradi sebe, prostorno i vremenski odvojena od zahtjeva stvarnog života, vezanu zasebnim setom pravila koja vrijede apsolutno. Njegovo djelo naglašava važnost igre kao suštinskog dijela našeg društva, te je značajno utjecalo na mnoga djela dizajnera igara i pokrenulo mnoge rasprave. [1]

Huizinga pretpostavlja da je igranje medij gdje su životna iskustva organizirana kao strukturirana situacija. To ga vodi do zaključka da metode prirodnih znanosti ne mogu kvantificirati fenomen igranja, jer uključuju kvantitativne koncepte koji se matematički mjere i izražavaju, dok se doživljena kvaliteta igre ne može izraziti ovim pojmovima. Iz ovog razloga reći da je igra ispunjena značajem suštinski znači da se također odupire kvantificiranom mjerenju i mehaničkom objašnjenju.[1]

U svom se djelu Huizinga isključivo koristi komparativnim opisivanjem, umjesto znanstvenim metodama znanstvenih objašnjenja, što smatra temeljnim medijem kulturalnog istraživanja. Ono što zovemo igračko iskustvo (player experience) pažljivo se posmatra i prikazuje, opisuje osjećajima rizika, iščekivanja, uloženog truda i drugih kvaliteta, te jedino ovaj pristup može prikazati intenzitet igre iz igračeve perspektive, bez smanjivanja singularnosti i intenziteta "ludičnog" iskustva.

Prema tome, iskustvo koje igrač dobiva igranjem nezamjenjivo je bilo kojom drugom ljudskom aktivnosti, te je nužno za pojedinca i neophodno za društvo. [1]

Svakom igraču, ovisno o igri o kojoj se radi, privlačna je i poželjna neka druga strana igre koju igra, te su stoga igračka iskustva često različita. To da smo svi različiti također pokazuje činjenica da postoji mnogo različitih vrsta i podvrsta igara, a čak i u tim, vrlo uskim krugovima igrača, svakom igraču nešto je drugo bitno, ili mu nešto drugo čini to igračko iskustvo vrijedno utrošenog vremena.

[3] Povijest igara

Bilo bi pogrešno reći da je prva igra nastala u određenom trenutku ljudske povijesti, jer, potreban nam je samo jedan pogled na životinjski svijet da shvatimo kako i životinje – psi, mačke, zamorčići – imaju svoju igru, ponekad vrlo jednostavnu i svrhovitu, a u nekim slučajevima vrlo složenu, sa mnogo raznih slojeva.

Svatko tko je ikada imao psa ili čak više njih imao je prilike primjetiti njihovu međusobnu igru – skakanje jednih na druge, grickanje, utrkivanje i tobožnju borbu. Životinjama ovakva igra često služi kao mehanizam za učenje obrane i lova, koje im često predaju roditelji.

Ljudi su kroz vrijeme razvili mnoge različite načine za zabavu, od kojih se mnogi svrstavaju upravo pod ovu kategoriju zvanu igra. Ovaj rad bavi se specifičnom kategorijom igara, a to su igre igranja uloga, tzv. RPG (role-playing games). Igre na ploči starije su i od pisane riječi, što je samo pokazatelj koliko se ljudi kao vrsta vole zabavljati. Kada spomenemo RPG mnogi ljudi pomisli upravo na videoigre, no njihova preteča jest tabletop, igra igranja uloga koja se odvija na ploči prethodno zadanoj od osobe koja vodi igru – takozvanog Dungeon Mastera ili Game Mastera (Majstor tamnica, Majstor igre), a kojoj igrači prolaze igrajući.

U svrhu osmatranja razvoja igara, te kako je došlo do RPG-a, tabletopa i, naposljetku, D&D-a, nastavku je kronološki prikaz povijesti igara, odnosno kako su se pojavljivale, koristile i razvijale kroz povijest, od 3000 g. pr. Kr. do danas:

- 3 000. g. pr. n. e.: **Senet**, staroegipatska društvena igra na ploči, pronađena u mnogim grobnicama i spominjana hijeroglifima (preteča *backgammona*); prvi igrači set - **Kraljevska igra mjesta Ur**, pronađeno na području nekadašnje Mezopotamije (danas Irak); igraće ploče **Mankala** tipa pronađene u Sahari (Mankala je riječ koja predstavlja obitelj igara „sijanja“);
- 2000. g. pr. n. e.: **Wei-qi** u Kini (kasnije **Go** u Japanu);
- 1800. g. pr. n. e.: **Psi i šakali**, pronađeni u Egipatskim grobnicama;
- 1400. g. pr. n. e.: varijacije igračih ploča **Morris (Mlin)** i **Mankala**, pronađenih u hramu u Kurni u Egiptu;
- 700. g. pr. n. e.: najranije bilješke o šesterostranim kockama;
- 200. g. pr. n. e.: Rimsko ogledalo spominje igru zvanu **Tabula** (poznatu i pod nazivom **Duodecim Scriptorum**), kao i Senet, ova igra je preteča današnjeg backgammona;
- 50. g.: car Klaudije igra **Tabulu**;
- 300. g.: spomenuto je igranje igre zvane **Nard** (također varijacija backgammona) u Babilonskom Talmudu;

- 400. g.: zapis o tome kako je Zeno izgubio partiju **Tabule**; **Hnefatafl** – vikinška igra, igrana u Skandinaviji;
- između 5. i 6. stoljeća: u Japan iz Kine dolazi **Go** (u Kini poznat kao **Wei qi**);
- ~600. g.: stara perzijska pjesma „Knjiga o Čatarangi“, pjesma o **šahu** prema kojoj on potječe iz Indije;
- 900. g.: Ballindery **Tafl** ploča, igra slična skandinavskim vikinškim **Tafl** igrama; velška literatura spominje **Tawlbwrdd**, njihovu verziju **Tafla**;
- 1100. g.: u Europi se pojavljuju igre slaganja 3 istih zaredom; **šahovski set** s otoka Lewis;
- 1200. g.: Alfonso El Sabio radi **Knjigu igara** koja između ostaloga opisuje **Šah**, **Tabulu (Backgammon)**, **Morris (Mlin)**, **Alquerque**; pjesnik Gyandev izumio je igru **Zmije i ljestve** kako bi poučavao djecu hindu vrijednosti;
- 1300. g.: Islandska Grettis saga spominje **Hala-tafl**, igru lisica i guski; najraniji spomen **igračih karata** u Španjolskoj;
- 1400. g.: u Italiji se počinju igrati **Tarot** igre; prve verzije **Mlina** sa dvanaest figurica (**12 Men's Morris**); kartaška igra **Poch** ili **Pochspiele**, predak **Rummy Royale**; u Francuskoj stvoreni standardni simboli srca, karo, tref i pik za lica karata;
- 1500. g.: **Noddy**, preteča današnjeg **Cribbagea**; **Igra guske**, preteča mnogih današnjih dječjih igra utrkivanja na ploči (poput **Čovječe, ne ljuti se!**); u Španjolskoj naisane knjige o **Dami**, objašnjena pravila;
- 1600. g.: standardizirana pravila **Cribbagea** u Engleskoj; igraće ploče za **Pasijans** pojavljuju se na dvoru Luja 11.; najraniji spomen Backgammona u Oxfordovom riječniku (igra prije znana kao **Tabula/Tables**);
- 1700. g.: kartaška igra **Pope Joan**; prvi spomen karti za **Pasijans** unutar prvih nekoliko godina prvog spomena **kartomancije** (divinacija u tarotskom smislu sa običnim igračim kartama);
- 1800. g.: iz ranijih igara razvija se **Bridž**; prvi put se spominje **Poker** na tiskanom mediju;
- 1850. g.: u Engleskoj se tiska/izdaje **Ludo**, jednostavna igra zasnovana na Indijskoj igri **Pachisi**; **Kineska igra Dame** prvi put objavljena na zapadu; **Zmije i ljestve** također prvi put dolazi u Englesku;
- 1900. g.: preteča **Monopolya** patentirana, zvana **Igra nekretninama**; **Lexico** izumljen, kasnije nazvan **Scrabble**;
- 1940. g.: počinje era **računalnih igara** – Edward U. Condon dizajnira računalo koje igra igru **Nim** s ljudima (i pobjeđuje u 90% slučajeva);

- 1950. g.: u Japanu objavljena igra **Othello**, bazirana na talijanskoj igri **Reversi** iz 16. st.; Claude Shannon i Alan Turing stvaraju **računalni program** za igranje **Šaha**; prvi **Blackjack računalni program** na IBM-ovom računalu;
- 1960. g.: stratešku igru **Cathedral** izumio Novozelandađanin i prodao je izdavaču; John Kemeny stvara
- 1970. g.: **Dungeons & Dragons** igra igranja uloga, prvo izdanje; **Tablero da Jesus** (također i **Tablero da Gucci**) igra za pijenje; izumljena strateška igra **Pente**; **Maze Wars**, prva tzv. „first person shooter“ igra (igrač puca na druge iz perspektive svog lika); Atari izbacuje igru **Pong**; tekst-igra **Adventure (Avantura)** Dona Woodsa inspirirana **Dungeons & Dragons** igrom igranja uloga preuzima svijet, te inspirira **Zork** i druge računalne igre igranja uloga;
- 1980. g.: **M.U.L.E.** multiplayer računalna igra; izumljen **Tetris**; pojavljuje se **Nintendo Entertainment System (NES)**; Shigeru Miyamoto izdanje popularnu igru **Legenda o Zeldi**; **Gameboy** konzola;
- 1990. g.: Microsoft stavlja **Pasijans** na Windows 3.0 the on postaje jedna od najpopularnijih računalnih igara na svijetu; **Sega** je objavljena i dobiva svog lika **Sonic the Hedgehog**; **Mortal Kombat** poteže pitanje o nasilju u računalnim igrama, dok iste godine **Doom** popularizira first-person shooter igre; Blizzard izdaje **Warcraft: Orcs and Humans**, računalnu stratešku igru (preteču današnjeg **World of Warcraft** MMORPG-a); Sony ispušta **Play Station** igraću konzolu; Sonyeva online igra **Everquest** vodi igrače na internet, udružuju se u guilde i zajedno se bore protiv čudovišta;
- 2000. g.: Will Wright radi najpopularniju igru simulacije stvarnog života **The Sims**;...

[2] [3] [4]

Zanimljivo je pobliže promotriti upravo razvitak Tabletopa, vrstu igre koja se odvija ponajprije kao manifestacija mašte i izmjene riječi voditelja igre i igrača. Osim što postoji zadana mapa i glavna priča, koju voditelj prethodno konstruira, Tabletop RPG je prije svega kolaborativno pričanje priče. Tabletop svoje korijene ponajprije vuče iz strateških vojnih igara u kojima su se igrači služili pločom i figuricama kako bi "odigrali" i analizirali vojne situacije. Pojavom igranja uloga tabletop se razdijelio na igranje na ploči figuricama, odnosno jedna figurica predstavila bi cijelu vojsku, bataljon i sl., te na igranje pojedinačnih likova, rađanjem i razvojem Dungeons & Dragonsa. Najraniji RPG-ovi bili su prije svega inspirirani Tolkienovim "Gospodarem Prstenova" i "Conanom" Roberta Howarda, te su u svojoj suštini bili *fantasy* prirode. Danas, D&D nosi titulu oca ove vrste RPG-a koji se igra papirom i olovkom, ali je i prenesen na računalne igre i igre na konzoli, no otad su se rodili razni sustavi i priče, od *fantasy*

stila, preko horrorra, sci-fi, cyberpunka, pa sve do priča u modernom dobu. [5] [6]

S druge strane, "originalni" tabletop, potomak onog militarističkog pristupa igri na ploči također zauzima svoje mjesto među obožavateljima ove igre, a najpoznatiji primjer jest "Warhammer 40k", u kojem se igrači koriste ručno obojanim figuricama i pločama vlastite izrade, te u zadanim scenarijima odigravaju pretežno ratne, vojne situacije.[5] [6]

Konzole i igre dalje se redaju kao po traci, neprestano netko nešto novo radi i izmišlja kako bi na tržištu konkurirali jedni drugima. U moru MMORPG igara (massive multiplayer online role-playing game, odnosno RPG kojeg igra velik broj ljudi, zajedno, na internetu), voice-chat programa koji su se razvili isključivo iz potrebe igrača da se čuju tokom igre i da bolje surađuju u borbi jedni protiv drugih ili okolišta (PvP – igrač protiv igrača, PvE – igrač protiv okoliša), besplatnih i igara koje se plaćaju teško je naći originalnost, razliku ali i, začudo, kvalitetu. Neki, ipak, prevladavaju. [7]

Danas vrlo veliki broj ljudi igra računalne igre, koje su uglavnom RPG/MMORPG/MOBA tipa ili FPS (first-person shooter) tipa, te strateške igre, te se u *gaming* industriji okreće vrlo velik novac. U ovom trenu također svjedočimo zori novog trenda "Battle Royale" igara. Trendovi u *gaming* svijetu se, doduše, neprestano mijenjaju. Pojavile su se platforme za igranje igara, gdje igrači platformu koriste kao svoju osobnu biblioteku igara (odakle ih mogu skinuti i nadograditi), forum gdje daju kritike na igre, te svojevrсну trgovinu gdje igre i dodatke za igre mogu kupovati (primjer: Steam, Arc, Gameforge Live, itd.).

Smart tehnologija ušla je u naše živote, stoga su se pojavile mnoge razne igre na mobitelima, no one su vrlo često tek varijacija na već postojeće igre. Tehnologija ekrana na dodir omogućila je razne igre i zabavu, donoseći ih neočekivanim publikama.

[4] Gameifikacija

Utjecaj i važnost igara proširio se i na poslovni svijet, te se tako vrlo često u svojem dnevnom surfanju ili radu možemo susresti s gameifikacijom – procesom integracije i primjene igre i mehanika igre na Internet stranice, portale, aplikacije, i online zajednicu u svrhu promoviranja proizvoda, usluge ili tvrtke kroz interakciju sa korisnicima od kojih se traži sudjelovanje i vjernost, a koje se podupire nagradama.

To ne mora nužno značiti stvaranje neke sasvim nove i originalne igre, već tek korištenje postojećih mehanizama koji se koriste u igrama za poslovne svrhe i promoviranje onoga što se radi.

Gameifikacija je također česta pojava u učenju, kako bi se djecu i učenike bilo koje dobi navelo da uče, te da učenje bude zanimljivije i stimulativnije. [8]

[5] Teorija igara

Teorija igara jest matematičko-ekonomska disciplina koja se bavi situacijama konflikta između dva ili više sudionika, a razvila se krajem 20.-tog stoljeća. Unatoč tome da je motivacija za razvojem teorije igara bila čisto ekonomska, ona je našla svoju primjenu i u drugim poljima, npr. vojnim znanostima, te u biologiji (Richard Dawkins je koristi u svojoj knjizi "Sebični gen").

Teorija igara stremi definirati najpovoljnije ponašanje sudionika igre, pod uvjetom da su oni racionalni. Također pretpostavlja da je konflikt između sudionika reguliran strogo definiranim pravilima, kao u društvenim igrama poput *pokera*, *monopolya* ili *Čovječe ne ljuti se*.

Zato što teorija igara nije primjenjiva na konflikte u stvarnom životu, jer oni nisu podložni jednostavnim pravilima, ona ostaje tek u okvirima akademskih primjera, te se radi o teoriji koja povezuje razne grane matematike, ekonomije, te spaja ljudsku psihologiju i sociologiju, te teoriju evolucije, dajući uvid u ljudsko odlučivanje viđenu kroz prizmu konflikta. [9]

5.1. Konflikt i strategija razrješavanja

Za igru se općenito kaže da je pojednostavljeni model konflikta koji obuhvaća ukupnost pravila ponašanja različitih strana u igri. Igrač predstavlja pojedinu stranu u konfliktu. Igrači mogu biti pojedinci, poduzeća a čak i grupe pojedinaca.

Svi igrači imaju različite interese, a glavni zajednički cilj je doći do rješenja koje će osigurati najveću korisnost za sve sudionike. Igra određuje njihove moguće poteze kao i potencijalne rezultate njihovog izbora, zbog toga je potrebna strategija. Ona predstavlja raspoloživu akciju kao i skup pravila ponašanja igrača u svakoj konkretnoj situaciji. Izborom strategije ostvaruje se jedan korak odnosno potez u igri. Nakon što svaki igrač odabere svoju strategiju ili korak dobiva se situacija. Broj mogućih situacija je određen brojem strateških kombinacija. Cilj igrača je da za sebe stvori prihvatljivu situaciju odnosno onu u kojoj on ne može ostvariti povoljniji rezultat izborom neke druge strategije. Optimalna strategija je ona koja dovodi do situacije ravnoteže. Najprihvatljivija situacija za sve igrače jest situacija ravnoteže u kojoj svi sudionici jednako beneficiraju.

Igra, odnosno strateška interakcija, može se predstaviti na različite načine u ovisnosti o tome kako želimo vršiti analizu. U tu svrhu potrebno je razlikovati strateški, ekstenzivni i koalicijski oblik igre. Igra u strateškom ili normalnom obliku predstavlja se matricom isplate odnosno kao rezultat kombinacije strategija koje su igrači odabrali. Za pojašnjenje strateške igre najbolje je promatrati jednostavnu situaciju. Dva igrača koji polažu novčiće. Od izbora strane na koju pojedini igrač polaže novčić ovisi rezultat igre (P - pismo, G - glava). Možemo pretpostaviti da

igrač treba odigrati igru, a da mu nije omogućeno prisustvovanje samom polaganju novčića. U tom slučaju on može izabrati neku osobu da ga zamijeni ali tada mora zamjeniku davati instrukcije koje treba izvršiti. To znači da igrač mora svom zamjeniku odrediti pravila za odlučivanje za svaki informacijski skup koji mu pripada. Recimo da prvi igrač daje instrukcije svom zamjeniku. One mogu imati slijedeću formu: Prvi put izaberi P i ako protivnik odgovori sa P onda izaberi G, a ako drugi igrač odgovori sa G onda u drugoj fazi izaberi P. Ovakav se skup instrukcija u teoriji igara naziva strategijom. Ekstenzivni oblik igre predstavlja se u vidu stabla igre. U ekstenzivnoj formi igra tek počinje kada jedan igrač poduzme jednu akciju. Nakon toga ostali igrači moraju odgovoriti svojim akcijama. Postupci se ponavljaju sve dok igra ne završi, a tada svaki igrač dobiva isplatu ili obračun (eng. Payoff).

Moguće je predstaviti ekstenzivnu igru i u normalnoj formi ukoliko na odvijanje igre utječe i priroda s različitim stanjima. Priroda se tada pojavljuje kao igrač "0" koji bira stanja prirode na osnovi distribucije vjerojatnosti, koja je poznata svim ostalim igračima. Kada je vrijeme za igrača da poduzme neku akciju on se nalazi u točki odlučivanja. Istovremeno se poduzimanje akcija dva ili više igrača modelira na osnovi informacijskih skupova. Ukoliko igrač prije odabira svoje akcije točno zna u kojoj točki se nalazi, onda ta točka predstavlja informacijski skup.

Koalicijski oblik je treća forma igara koja se predstavlja sa karakterističnom funkcijom. Za takvu vrstu igre karakteristično je da se podgrupa igrača pregovara i dogovara prije početka igre o tome što će raditi u igri. Rezultat pregovaranja može se zaključiti i potpisati kao sporazum koji obvezuje sve potpisnike. Podgrupa igrača koja je uključena u sporazum naziva se koalicija. Zbog suradnje među koalicijama u središtu pažnje su payoff mogućnosti koje stoje na raspoloaganju svakoj koaliciji, zato se ove igre predstavljaju karakterističnom funkcijom. Karakteristične funkcije pokazuju preferencijsku strukturu igre koja određuje sporazume koji su izvedivi i dodjeljuje se svakoj koaliciji.

U ovisnosti o međusobnom odnosu između igrača razlikujemo nekooperativne i kooperativne igre. Kod kooperativnih igara igrači na temelju dogovorenog sporazuma formiraju koalicije. Kod nekooperativnih igara između igrača ne postoji suradnja, svaki igrač vrši izbor samostalno bez koordinacije s drugim igračima.

Jednopotezna igra se igra samo jednom tako da se rezultati analize ne mogu primijeniti ako se ista igra ponavlja dva ili više puta.

Kod igara s ponavljanjem ista igra se ponavlja s istim igračima. Ovisno o broju ponavljanja razlikujemo igre s beskonačnim i igre s konačnim ponavljanjem. Ako nijedan igrač prilikom donošenja odluke nije upoznat s odlukama koje su donijeli drugi igrači, riječ je o igri sa simultanim izborom odnosno o statičkoj igri. Ako jedan igrač donosi odluku nakon što vidi koju odluku je donio drugi igrač, tada se radi o igri sa sekvencijalnim izborom ili dinamičkoj igri.

Važna je klasifikacija igara ovisno o informacijama s kojima igrači raspolažu, klasifikacija se vrši ovisno o tome ima li svaki igrač informaciju o najvažnijim elementima igre. Bitno za igrača je da zna: tko su igrači u igri, koje strategije stoje na raspolaganju svakom igraču i koje su potencijalne isplate za sve sudionike odnosno igrače. Ako igrač zna odgovore na ove tri elemente, radi se o igri s potpunom informacijom. Ako se igra promatra u ekstenzivnoj formi, svaki igrač u potpunosti je upoznat s cijelim stablom igre kao i s isplatama u svakoj završnoj točki. Ukoliko jedan ili više igrača ne poznaje neki dio stabla odlučivanja odnosno ne zna odgovor na neko od navedenih elemenata radi se o igri s nepotpunom informacijom. Razlikujemo četiri vrste igara: Statičke igre s potpunom informacijom, statičke igre s nepotpunom informacijom, dinamičke igre s potpunom informacijom, dinamičke igre s nepotpunom informacijom. Ako se svaki informacijski skup sastoji od samo jedne točke odlučivanja onda je to poznato kao igra sa savršenom informacijom. Ako neki igrač mora napraviti izbor, a da prethodno ne može utvrditi ranije ili simultane izbore nekog drugog igrača, u pitanju je igra s nesavršenom informacijom. [9]

5.2. Najčešće igračke strategije u RPG-ovima

Kada se govori o tabletop RPG-u, pa čak i MMORPG-u, igranje se može podijeliti na više načina.

Tabletop/pen'n'paper RPG uglavnom podrazumijeva kolaborativno pričanje priče, prije svega. To znači da igrači trebaju ući u koaliciju, što podrazumijeva određenu dozu međusobnog povjerenja.[7] Zadaci koje dobivaju od voditelja igre često zahtijevaju suradnju, no to ne znači da igrači ne mogu "začiniti" igru direktnim ili indirektnim radom jedan protiv drugog. Njihova motivacija u ovakvom slučaju može biti različita, od pohlepe za blagom, preko želje za moći slavom, do dublje motivacije uzrokovane pozadinskom pričom lika.

Zanimljivost ove situacije nalazi se u tome da su igrači predstavljeni izazovom igranja svojih uloga vjerno svojim likovima, bez takozvanog meta-igranja. Meta-igranje jest korištenje znanja vlastite osobe – igrača – kako bi se pomoglo igračevom liku znanjem stečenim kao igrač koji sjedi za stolom sa svojim suigračima i voditeljem igre i čuje razgovor voditelja i suigrača. Ukoliko su likovi suprotstavljeni u svojim nakanama, te to moraju prikriti do krucijalnog trenutka, rivalstvo i prikrivanje stvarnih namjena mora biti dobro "odglumljeno" i odigrano. U svojoj suštini to je koalicija održana i održiva tek onoliko dugo koliko treba družini da dostigne zajednički cilj, ili do onog trenutka u kojem se likovima ukaže prilika da dostignu svoj prikriveni cilj. [6][7]

U MMORPG-u postoje modusi igranja koji se dijele na dvije važne razlike: PvE – igrač

protiv okoline, što će reći igrač dobiva zadatke, misije i mora se boriti protiv čudovišta, te PvP – igrač protiv igrača, što podrazumijeva međusobnu borbu igrača. [10] [11]

U oba modusa igrači mogu surađivati ili biti suprotstavljeni jedni drugima. Naime, za postizanje cilja u PvE-u igrači često moraju udružiti snage jer u suprotnom jedan igrač nije dovoljan. Rivalstvo se javlja ukoliko igra nudi samo jednu nagradu na kraju, pri čemu se koalicija može vrlo brzo raspasti, ili ukoliko jedan ili više igrača ne igra dobro svoju ulogu, te ostatak zaključi kako bi bilo bolje da ga zamijene. [10] [11]

Također, borba u PvP-u može uključivati udruženje snaga dvoje ili više igrača kako bi se pobijedili protivnici (2v2, 4v4, 5v5 itd.). Unatoč tome, ukoliko igrači ne poštuju ili loše igraju svoje uloge, suigrači mogu postati iritirani i prekinuti koaliciju. [11]

[6] RPG i scenariji

Kada se radi o RPG-ovima priča je često navedena kao upravo onaj najvažniji element u kojem igrači uživaju. Način na koji ih se sprovodi kroz tu priču također je važan, što uključuje sustav igranja. Kod pen'n'paper RPG-a sustav igre uključuje kockice, no ne samo one "obične" sa šest stranica, već kockice sa 4, 5, 6, pa sve do 20 ili više stranice. [12][13]

Najpoznatiji sistem igre uključuje igranje takozvanim D20, kockicom sa 20 stranica. Sustav je vrlo kompleksan i počiva na pripisivanju brojeva atributima i sposobnostima koje lik može imati u tom svijetu, počevši od nekih glavnih koji ga opisuju fizički i mentalno, te koji objašnjavaju sposobnost lika da se bavi magijom ili da se bori. Sve ovo upisano je na igračev list (*player sheet*).

Važan dio igranja RPG-a jest stvaranje lika, pri čemu su opcije gotovo beskonačne, a ovise o svijetu u kojem se nalazi priča, te varijacije mogu sadržavati različite rase i klase za igranje. Najpoznatiji primjer jest upravo praotac RPG-a D&D, koji ima vrlo razvijenu glavnu priču, razne rase, klase, jezike, čudovišta, pa čak i mape i vlastitu izmišljenu zemlju Faerun.[12][14]

Pri stvaranju idealne družine za igru mora se misliti na balans grupe, te kako pojedinačni darovi svakog lika povoljno utječu na razrješavanje bilo kakve situacije pred kojom se družina može naći. Pri tome govorimo o raznim klasama koje se mogu pojavljivati u igri, od kojih su bazne klase: borac iz blizine tipa ratnik, zaštitnik, vitez (*warrior, fighter, guardian, knight*), netko tko se koristi magijom mag, čarobnjak, vještac (*mage, wizard, sorcerer...*), netko tko s lakoćom otključava brave i detektira zamke tipa lopov, nitkov (*thief, rogue*), te netko tko će ih sve liječiti tipa klerik, druid.[12][14]

Uz klasu igračima je vrlo važno da odaberu rasu, jer im to daje pozadinsku priču, koja može biti vrlo kompleksna i vezana uz motivacije i ciljeve koje imaju. Priča se pri ovome može zakomplicirati i produbiti korištenjem prethodno postojećeg materijala za svaku od rasa koje su uključene u priču. D&D, Pathfinder, Ravenloft tek su neke od postojećih igara koje svaka imaju vlastitu kompleksnu priču i svemir već izgrađen, u kojem DM-ovi mogu raditi svoje igre.[12]

S obzirom na to da igrači imaju slobodu pri igranju te da to znači da mogu učiniti vrlo nepredvidljive poteze pisati scenarij od riječi do riječi bilo bi pogubno, stoga je scenarij koji sam napravila zapravo vrlo grubo planiranje, te je tek primjer kako se situacija za igru može postaviti. U svojoj suštini pen'n'paper RPG jest kolaborativno pričanje priča, te se igračice tek vodi kroz postavljen i postojeći svijet, a oni su ti koji čine sve od sebe da put na koji su pošli učine zabavnim i vrijednim svoga vremena.[13]

U slučaju da igrači pretjeraju sa prevelikim udaljavanjem od svog glavnog cilja, tzv. "main questa" na mjestu su neki rigorozniji mehanizmi kako bi ih se u tome spriječilo ili čak "kaznilo"

ukoliko čine to samo radi zabave. Na primjer, igrači u mom scenariju imaju određeni broj dana da ostvare svoje ciljeve.

Scenarij u nastavku zamišljen je za četiri igrača, maksimalno pet, te je zamišljen da ga je moguće odigrati u vremenskom razdoblju od jednog sjedenja (tzv. "oneshot") do maksimalno četiri sjedenja.

[7] Scenarij za igru

Na početku scenarija predstavlja se primjer razgovora DM-a i igrača, a nakon toga je napisan samo opći sadržaj scenarija, koji se u drugom dijelu raskoli na dvije opcije ponuđene igračima, između kojih su oni prisiljeni odabrati. Opcija 1 nudi put koji igrače navodi na put samo-žrtvovanja, dok ih druga opcija navodi na put sebičnosti. Pretpostavlja se da će većina grupa odabrati altruističnu prvu opciju, no nikada nije sigurno što će igrači učiniti. Zato scenarij i jest napisan općenito, ostavlja se prostor igračima za igranje svojih uloga kako žele, no kako bi ih se ostavilo na pravom putu dodan je ograničavajući faktor manjka vremena.

PRVI ČIN

DM: Poštovani prijatelji, igrači, skupili smo se ovdje da zajedno ispričamo priču. Počnimo tako što ćemo se svi kratko predstaviti.

Igrač 1: Moje ime je Karmen, ja sam polu-vilenjakinja. Imam crvenu kosu i smatram da se magija ne može učiti iz knjiga, već da je ona nešto prirodno samoj osobi, i ona znanje treba vući iznutra. Želim se dokazati svojoj obitelji i okolini kao čarobnica.

Igrač 2: Moje ime je Faerveren, ja sam isto polu-vilenjakinja, plave kose. Ja sam druid, sa fokusom na napitke i ljekovite trave, te imam životinjskog suputnika koji je vuk. Životna mi je misija olakšati ljudima oko sebe život svojim napicima.

Igrač 3: Moje ime je Vik Ghell, i ja sam patuljak. Potičem iz duge loze uspješnih ratnika, ali moj klan je u mene razočaran, te sam krenuo na put da povratim čast svom obiteljskom imenu. Volim pivo i obaranje ruku.

Igrač 4: Moje ime je Entori, i ja sam sylph, potomak ljudi i džinova. Vrlo sam radoznala, te me najviše fasciniraju stanovnici lučkog grada Nartha. Raznim trikovima i vještinama skrivam se od ljudi, ali uživam u promatranju njihovih dnevnih života.

DM: Hvala svima! Da započnemo!

DM: Nalazite se u gradiću zvanom Narth, Karmen i Faerveren su ovdje rođene, dok je Vik avanturist koji je trenutno u prolazu. Entori ti...

Entori: Ja živim u šumi pokraj grada i špijuniram ih. (smijeh)

DM: Dobro! Dan je predivan, more šumi, galebovi klikću. Grad je izgrađen nešto na brdu, uspinje se na planinu. Na jugoistočnoj strani, na liticama iznad mora, te malo dalje od grada nalazi se Akademija za vještice i čarobnjake, na samom jugu grada nalazi se luka u koju uplovljavaju brodići, a jugozapadno nalazi se svjetionik. U centru grada se nalaze hram, gradska vjećnica i palača. Grad vrvi ljudima jer se priprema ljetni festival, lokalni izgovor za partijanje i pijančevanje.

Igrači: (nasmiju se).

DM: Sada je četiri sata poslijepodne. Gdje se nalazite i što radite?

Vik: Ja sam u taverni i pijem pivo!

DM: Ali tek je četiri.

Vik: Ja sam patuljak! Tek se zagrijavam za zabavu!

DM: Dobro. Karmen?

Karmen: Ja sam kod kuće i učim magiju.

Faerveren: Ja imam pauzu od posla, pa idem kod Karmen da se družimo.

DM: Entori, a ti?

Entori: Ja se skrivam na drvetu ispred Karmenine kuće i gledam kako isprobava čarolije.

DM: Dobro. Vik, ti kako piješ, vidiš jednog čovjeka, obučenog u oklop gradske straže kako dolazi do šanka i naručuje nešto. Taverna je poluprazna ali on sjedne za stol pokraj tebe, i pridruže mu se još dvojica. Po odori shvatiš da je on kapetan gradske straže.

Vik: Pričekam da dođe konobarica i naručim pivu za njega.

DM: Ok, ona mu donese pivu, a on te pozove za svoj stol.

DM-Mel: Bok! Ja sam Mel, kapetan straže u ovom gradu!

Vik: I mislio sam si! Ja sam Vik Ghell!

(Rukuju se.)

DM-Mel: Odakle nam dolaziš, Vik?

Vik: Kako znaš da nisam odavde?

Mel: Zato što, kao kapetan straže, poznajem sve stanovnike Nartha!

Vik: Aye! Ja sam iz klana Hammerfista, sjeveroistočno od ovog vrlo dražesnog gradića!

Mel: Popijmo u zdravlje tvom klanu i tvojim avanturama!

Vik: Može dečko!

DM: Ok, Karmen, na prozor ti dođe ptica s porukom.

Karmen: Uzmem poruku.

DM: Poruka je od Mela, kapetana straže. U poruci te pita bi li išla s njim na Ljetni festival.

Faerveren: Došla sam do Karmenine kuće i kucam na vrata.

Karmen: Uđi!

Faerveren: Bok Karmen!

Karmen: Bok! Što ima?

Faerveren: Imam malu pauzu od učenja. Što ti radiš?

Karmen: Vježbala sam čarolije.

Faerveren: Što to imaš u ruci?

Karmen: A, to je pismo od Mela. Zove me na Ljetni festival. Hoće li ti smetati ako nam se

pridruži?

Faerveren: O! Pa to je super! Mel je dobar čovjek. Mogu vam se ja maknuti...

Karmen: Ne! Ne, nek on ide s nama, a ne mi s njim!

Faerveren: Hahaha, ok!

DM: (kuca) U sobu ulazi tvoja mama (pokaže na Karmen).

DM-mama: Karmen! O, bok Faer! Što to radite? Karmen, kasniš na satove čarolija s Majstorom Angolonom!

Karmen: A... joj, zaboravila sam! OOC: uzimam svoje stvari.

DM-mama: (prema Faerveren) Kako ti ide? Je li Majstor Olist dobar prema tebi?

Faerveren: Jest, dobro nam ide. Uči me kako spravljati ljekovite napitke i tako to.

DM-mama: Super, super!

Karmen: Moram ići... OOC: Izazim iz sobe.

Faerveren, OOC: Ja je slijedim i pozdravljam njezinu mamu.

Karmen: Faer, kada se nalazimo za festival?

Faer: Može u sedam.

Karmen: Može. OOC: Šaljem Melu poruku da se nalazimo u sedam kod hrama.

Nakon poduke kod Majstora Angolona za Karmen, spravljanja napitaka kod Majstora Olista za Faerveren te špijuniranja Karmen za Entori, Karmen i Faerveren nalaze se pored hrama sa Melom i Rubenom, Faervereninim udvaračem.

Družina treba imati priliku da se upozna, stoga se pretpostavlja da će Vik sresti Karmen i Faerveren na Ljetnom Festivalu.

Kada malo prošeću gradom i pogledaju svečanost, na binu dolazi gradonačelnik i održi govor o gradu, za kojeg Karmen i Faerveren primijete da je svake godine gotovo isti. Nakon toga družina partija s Vikom, a kasnije im se pridružuje i Entori, no prerusena je kako bi se uklopila.

U gradu se nalaze i stranci koji su došli podržati Narth u stoljetnoj tradiciji Ljetnog Festivala.

Zabava potraje do duboko u noć. Ujutro su svi mamurni, pogotovo Vik, koji je lokalnoj taverni uzrokovao nestašicu piva.

Svi se probude na drugom kraju grada, na hridima. Igrači to shvate tek kasnije, no kada se probude na sebi imaju kletvu, koju misteriozni mag baci na njih dok spavaju omamljeni medovinom. Karmen dobije viziju velikih, žutih, zlih očiju i shvati da gradu prijete opasnost; Faerveren osjeća da nešto nije u redu, kao da se zemlja buni protiv nečega što nadolazi. Vik je pre mamuran, a Entori se nakon takvog izlaska skriva i špijunira ih i dalje, želeći živjeti život među ljudima, kao jedna od njih (pretpostavka igračevih namjera na početku).

Ukoliko dobro observiraju okolinu, Karmen i Faerveren, te Entori (koja se vjerojatno skriva),

moгу primijetiti da stranci nešto smjeraju. Ukoliko u to žele uvjeriti Mela, ne uspijevaju, bez obzira na to koliko rolaju kockice, jer je strance ugostio Melov otac, plemić i mecena u Narthu.

Predvečer je ponovno vrijeme za okupljanje na Ljetnom Festivalu, te se družina treba ponovno sastati.

Prije zalaska sunca i Karmen i Faerveren osjete da se nešto loše događa (za Karmen to je pasivni skill, kao i za Faerveren "wild senses"). Entori primijeti da nešto ne štima zbog toga što je sylph, a Vik, pošto je ratnik, ne primijeti ništa.

Oko vremena zalaska sunca nad grad se nadviju crni oblaci, zrak postane gust i počne puhati jak vjetar. I daljini se čuje glas koji baja nešto na jeziku kojeg nitko od družine ne razumije.

Ubrzo se tlo počne suptilno tresti, a potom sve jače i jače. Igrači u tom trenu shvate da se radi o potresu. Ponuđene su im dvije opcije:

Pobjeći glavom bez obzira, prema brdu,

Pomoći svim stanovnicima da izvuku žive glave.

Bez obzira na ishod, nakon inicijalne pomutnje, družina shvati da potres ima neke veze sa strancima koji su došli u grad na Festival.

Kada dospiju na brdo, grad se već sav ruši od jačine potresa, a valovi su vrlo veliki. Gledajući centar s vrha brda, unatoč tami, družina vidi kako se centar grada raskoli oko onih pet čunjastih kamenova u sredini, te se sve uruši. Uz grmljavinu i viku, začuje se vrlo glasno praskanje, poput lavine. Zatim iz prašine koja je nastala izađe velika glava, a potom se protegnu i velika, kožasta krila. Karmen, Vik i Faerveren prepoznaju da se radi o zmaju, Karmen iz poučavanja Majstora Angolona, Vik iz drevnih priča i klesarija koje je naslijedio njegov klan, Faerveren iz priča koje joj je majka čitala.

Zmaj se protegne, te ispusti glasan krik, upola kojeg mu pukne glas, a potom opet krikne. Od ovog se zvuka družini sledi krv u žilama, te osjećaju dubok strah koji ih prožima jednu minutu. Polako, ali sigurno, zmaj izađe iz duboke jame u kojoj je do sad ležao ispod grada, a potom, uz nekoliko neuspješnih pokušaja koji su srušili preostale zgrade u gradu, uzleti, napravi nekoliko krugova iznad grada i mora, a potom odleti na sjever, uz krikove.

Kada svi dođu k sebi povuku se na vrh brda do šume. Od razaranja grada i zmaja svi su u velikom šoku, ali Mel je spreman, te pomaže građanima da naprave vatru i ispituje ih kako se osjećaju.

Iako se većina stanovnika grada izvukla i čini se da su svi u redu, pred jutro pojave se simptomi neke bolesti kod svih stanovnika, uključujući i družinu. Majstor Olist otkrije kako se radi o kugi koju je zmaj uzrokovao svojim preletom.

Nakon bližeg pregleda, Majstor Olist zaključi da Karmen, Faerveren i Entori osim kuge imaju i na sebi curse, zbog litica na kojima su bile to jutro.

Svoje pronalaskе igrači trebaju prenijeti Melu i gradonačelniku. Oni se slože da ntko treba otići pronaći lijek protiv kuge kako bi se izliječili stanovnici grada, te gradonačelnik svima održa kratki govor.

Družina se u ovom trenu treba skupiti i pripremiti na put.

DRUGI ČIN

Svi u gradu doniraju nešto novaca za putnike. Nakon kratkog razgovora s Majstorom Angolonom o zmaju, družina dobi naputke o mudracu na vrhu planine koji zna kako liječiti ovakve egzotične bolesti. Majstor Angolon im da kratki opis puta, a kako je Vik prolazio tuda pri ulasku u grad zna gdje se nalazi planina (roll Geography).

Pri samom podnožju planinskog lanca koji okružuje grad nalazi se portal. To je građevina u obliku valja s kupolom. Ukoliko igrači odluče ući na tlu pronađu simbol za kojeg Karmen i Faerveren otkriju da se koristi pri ulasku u portal da se odabere mjesto dolaska (roll Arcana). Ukoliko prođu roll "Intelligence", igrači shvate da bi bilo dobro da zapamte ili zapišu simbol kako bi se mogli brže vratiti.

Prolazak kroz klanac je dug i mukotrpan ali za 4 sata hoda družina se probije do guste borove šume kroz koju prolazi više puteva. Pri odabiranju pravog smjera trebaju koristiti kombinacije Vikovog znanja prostora, te Faervereninih druidskih sposobnosti.

Na putu susretnu čopor divljih vukova, te iskuse borbu po prvi put kao družina, koja također dodaje koheziji grupe. Ovdje dolaze do izražaja uloge klasa u grupi, npr. Vik će uvijek jurišati ispred, a Faerveren će se pobrinuti da svi budu zaliječeni (očekivanja i testiranje reakcije igrača u borbi).

Putovanje po glavom putu traje nekoliko dana. Druga bitka koja očekuje družinu su banditi koji vrebaju na putnike i karavane koje prolaze šumom. Razlika u toj bitci i prethodnoj nalazi se u tome da se sada bore protiv ljudi.

Nakon bitke protiv bandita družina nastavi po putu i za polasata stigne do malog selca u podnožju planine.

Selce je dražesno i sastoji se od hrama, koji je točno u podnožju planine, taverne te kućica okruženih farmama.

U tom trenutku družina je već vrlo gladna i umorna. Ukoliko odluče otići u tavernu tamo se nalazi nešto starija žena punašna i istrošena izgleda, koja vodi tavernu. U njoj se također nalaze domaći ljudi iz sela koji dolaze u tavernu odmoriti od teškog posla na farmi.

Igrači u taverni mogu naručiti hranu i piće, a mogu unajmiti i sobu da se odmore (preporučeno, pošto su putovali cijeli dan).

Ukoliko pitaju konobaricu/vlasnicu taverne za starca na vrhu planine, ona im da sljedeće informacije:

Konobarica: "Da, na vrhu planine živi mudrac, star čovjek. Do njega možete stići jedino stepenicama koje su uklesane u planinu. Nekada je gore bio hram i mnogo hodočastitelja, ali više nitko ne dolazi... tek tu i tamo rijetki putnik u potrazi za prosvjetljenjem."

"Put je dug i opasan. Savjetujem vam da uzmete zalihe hrane. I pazite se, planinom divljaju razne zvijeri. Bilo bi najbolje da ne putujete po mraku, staza nije dobro označena i lako se izgubiti."

Ukoliko družina odluči prespavati noć, ujutro primijete da im se stanje pogoršalo (isto vrijedi i ako ne prespavaju, na otkucaj sata kada ih je zmaj prokleo i dao im kugu).

Blizu planinskog puta koji je označen potrganim platnenim zastavama, sa izbljedjelim simbolom boga čiji hram je na vrhu planine, nalazi se portal.

Uspon na planinu je težak, te traje pola dana. Po putu družinu prvo napadnu banditi, a potom strahovuci. Pri vrhu planine susretnu se s medvjedicom (Faerveren može iskoristiti svoje druidske moći da zaustavi tu borbu, tj. da želi/pokuša).

Gotovo pri vrhu planine nalazi se sravnjena površina, prekrivena kamenom, zaklonjena od sjevernih vjetrova, na kojoj je sagrađen hram. Ispred hrama nalazi se kameni oltar koji stoji prazan. Pri istraživanju mjesta družini se prvo čini da je mjesto prazno, no iza njih se pojavi starac, slijep i usahao.

Kosa mu je sijeda, a lice naborano, oči mliječnobijele. Nosi sivu, ispranu, ofucanu tuniku punu rupa, te stare i istrošene sandale, a u ruci ima štap izrađen od tvrdog, vrlo starog drveta, sa velikim, narančastim jantarom.

Mudrac: "Znam zašto ste došli."

Mudrac: "Tu ste zato što je netko probudio zmaja." Mudrac pregleda družinu pa nastavi: "A vas je netko prokleo. Vidim da imate i nekakvu kugu na sebi... Tko vas je poslao?"

Karmen: "Poslao nas je Angolon."

Mudrac: "Ah, dobri stari Angolon... Za vaše boljke postoje rješenja. Kako biste skinuli sa sebe kugu morate skupiti sastojke s ovog popisa. Primijetit ćete da se na popisu nalazi zmajska krv, dakle morate ubiti zmaja koji vam je to učinio."

Mudrac: "S druge strane, kletve su veći problem."

Entori: "Kako može postojati veći problem od ubijanja zmaja?"

Mudrac: "Ako ubijete zmaja, kletva će i dalje ostati na vama. Smrt onoga koji vas je prokleo ne skida kletvu. Kletve se skidaju vrlo teško, te za to morate pronaći osobu koja će kletvu skinuti sa vas. Toj će osobi biti potrebni sastojci. Potražite Mistika Piasa. Obično plovi rijekom Antares,

te se mota oko ruba obližnje šume. On možda može skinuti ovaj urok. Pripazite! Imate sedam dana da učinite ili jedno ili drugo! Budite svjesni toga da ovakva kletva ne može biti uklonjena običnim "remove curse", bez obzira na to tko je pokušao ukloniti."

Mudrac također savjetuje družini da se ne razdvajaju, jer mogu uspjeti u pothvatu jedino sa kombiniranim moćima cjelokupne družine.

Mudrac: "Ne mogu vam pomoći više od onoga što sam rekao, ali mogu vas blagosloviti prije no što pođete", reče, podigne ruke, izmrmrlja nekoliko riječi na jeziku nepoznatom svima u družini. "Želim vam sretan put", reče i nestane.

Po mudracovome blagoslovu cijela družina privremeno na jedan dan dobije +1 na HP i Staminu.

Mapa koju su primili od Mudraca jasno prikazuje da se njihova dva cilja nalaze na suprotnim krajevima zemlje, te je nemoguće stići i ostariti oba cilja.

Družina treba odabrati put kojim će poći nakon silaska s planine, te pritom treba raspraviti. Razdvajanje družine označava siguran neuspjeh oba pothvata, iako oni to ne znaju (ubiti zmaja nije lak posao).

Prvi put je put žrtvovanja, a drugi put je put sebičnosti i samo-očuvanja, te svaki od ovih nosi sa sobom svoje posljedice. Ukoliko odaberu prvi, žrtvuju sebe kako bi spasili svoje građane od sigurne smrti, a drugi nosi spas njihovih života, ali smrt svih građana.

U nastavku se nalazi razložen prva, a potom i druga opcija, te završetak priče kao posljedica igračevih odluka.

OPCIJA 1

Nakon odlaska s planine družina se treba otputiti sjeverozapadno, prema ruševinama dvorca na takozvanom "Željeznom brdu". Vik zna da su nekada, vrlo davno, njegovi preci sagradili rudnik i kopali duboko, duboko u planinu.

Dvorac je malen, te gotovo potpuno razrušen. U njemu je moguće pronaći škrinju sa malo zlata i napicima za HP. Družina također tamo može pronaći vrata koja vode u malenu tamnicu, u kojoj se samo nalaze kosturi i okovi.

Iz tamnice se ulazi u prastare rudnike koje su izgradili patuljci. Veliki dio rudnika je zarušen, a također postoje i razne zamke i čudovišta koja inače vrebaju u takvim mračnim, vlažnim mjestima. Rudnik ima dva kata, a ostatak je nedostupan. Izlaz iz rudnika dostupan je iza cilja.

Mapa tamnice je priložena.

Na kraju tamnice nalazi se tron, a iza njega se nalazi škrinja sa blagom. Pored trona nalazi se slabašan izvor, no ta je voda blagoslovljena od starih bogova, te je potreban sastojak za napitak.

Izlaz iz tamnice nalazi se pored izvora, ali je dobro skriven, te Entori treba proći provjeru u bacanju kockica kako bi pronašla vrata.

Nakon izlaska iz patuljačkih rudnika družina čuje glasan krik zmaja u daljini, i vidi ga kako kruži iznad planine, a potom slijeće negdje daleko sjeverozapadno.

Kako bi ubili zmaja moraju krenuti u tom smjeru.

TREĆI ČIN

Put do planine traje dugo, te se zbog iscrpljenosti družina treba odmoriti u podnožju planine i pripremiti čarolije kroz spavanac.

Kada se ujutro probude svi izgube 1 HP i 1 Constitution point zbog kuge (ne gube zbog kletve jer još imaju na sebi blagoslov od mudraca).

Penjanje na planinu traje neko vrijeme i sukobljavaju se sa strahovucima.

Zmajске stope na zemlji daju im do znanja da se zmaj nalazi u špilji na koju naiđu. Kako bi došli do njega trebaju proći kroz kratke tunele, prepune kostura koji ožive kada im se približe, te se trebaju protiv njih boriti.

Kada naiđu na veliku špilju vide zmaja kako spava, sklupčan, na hrpi zlata i blaga u dnu špilje. Špilja je tamna i vlažna, ali je dovoljno velika da zmaj u njoj zamahne krilima i da bude u niskom letu. Na podu se nalazi nekoliko raštrkanih svježih kostura koji ne ožive (očito zmajev ručak ili večera).

Družina mora smisliti način kako da ubije zmaja i preživi. Iako na vrlo dugačkom, zmaj je prikovan za lanac koji je zabijen u zid, te ne može pobjeći, a kretanje mu je ograničeno.

Nakon bitke Faerveren može skupiti zmajevu krv i oči, a Vik može skupiti njegovu krljušt i zub, te kasnije načiniti oklop od zmajске krljušti.

Ukoliko bolje pogledaju okolo, družina primijeti da su zlatnici na kojima je zmaj ležao pretežno novog kova, dok je blago vrlo staro, i potječe iz pretežno jedne plemenitaške kuće – čiji je emblem izuzetno poznat Karmen, no ne može ga smjestiti.

Iza blaga družina pronađe sakriveni prolaz, koji vodi u tunel koji se penje petsto metara prema gore. Kada izađu na površinu, družina se nađe u kuhinji, prošavši kroz vrata skrivena u podu. Vatra u ognjištu je upaljena, na stolu se nalaze ostaci hrane, što može družinu navesti na pomisao da još nekoga ima u blizini.

Prostorija ima troja vrata, jedna od kojih vode u spremište, jedna vode u hodnik, a treća vode u veliku halu. Hala je u rasulu, na stropu su veliki stakleni lusteri, očito ne iz ovoga doba, a na zidovima su stare, prašnjave tapiserije koje su izjeli moljci, ponovno, koje ne prikazuju neke poznate prizore. Na potpornim stupovima nalaze se štitovi sa emblemom kojeg je družina srela u

zmajevom blagu. Hala je očito nekada služila kao blagovaonica, no veliki stol sada je odmaknut u kut, a na raspucalom podu nalazi se mnogo malih, jeftinih stolaca, okrenutih prema istočnom dijelu hale, gdje se nalazi veliki kameni oltar, na kome počiva lijes.

U trenutku ulaska igrača u hali nema nikoga, no velike dveri širom su otvorene, te se kroz njih vidi predvorje i ulaz, kroz koji četvorica muškaraca odjeveni u crno-crvene halje sa istim emblemom kao i na štitovima, nose veliko tamnosivo jaje, dok im muškarac odjeven u sasvim crne halje daje upute u vrlo zapovjedačkom tonu glasa. Uz njih stoje još dvojica u istim haljama koji gledaju što se zbiva, naoružani štapom i mačem. Jedan od njih dvojice kroz vrata spazi družinu, te upozori "glavnoga", koji se okrene i oni tada krenu u napad prema družini.

Nepoznati mag: "Što ovdje radite?" vikne glasno, trčeći prema družini.

Kada se primakne blizu, Karmen i Faerveren ga prepoznaju. To je Melov tata, Eson Vahrihd. Kada malo bolje porazmisli, Karmen shvati da ga dugo nije vidjela.

Eson: "Odlazite, smjesta!"

Računam na to da družina neće htjeti otići, te će ih Melov otac napasti, zajedno sa dvojicom kultista koji su s njim.

Nakon bitke Melov otac na samrti prizna sve:

Eson: "Melova majka umrla je na porodu... i to nikada nisam prebolio... potičemo iz bogate plemenitaške obitelji, i u svom pothvatu da oživim Ernu otkrio sam ovo staro mjesto, prepuno blaga... čitao sam knjige, priklonio se nekromanciji i pomiješao je sa čarobnjaštvom... i onda shvatio da je najmoćnije biće na svijetu zmaj. Slučajno sam otkrio da ispod Nartha postoji jedan, zakopan, davno zatočen drevnim čarolijama... Ali vi ste se morali pojaviti! Morali ste upropastiti moje planove!" kašlje, a potom izusti: "Nemoj reći Melu", dok držio Karmen za ruku i izdahne.

Ukoliko istraže kuću, ne pronađu mnogo, jer je Eson očito poskidao sve sjajne i zlatne predmete koji su postojali kako bi zmaju – očito zmajici – napravio gnijezdo. Zlatni su okviri bili poskidani, pehari i posuđe, sve što je bilo vrijedno nalazilo se dolje na hrpi.

Ispred kuće ne pronađu nikoga, a kultisti sa jajetom nestali su bez traga. Družina ima još samo jedan dan da napravi i podijeli napitak prije nego što građani, i oni sami, umru.

Nekoliko metara dalje od kuće nalazi se portal, koji družina može iskoristiti da se vrati u grad ukoliko su zapamtili/zapisali simbol.

Kada se vrate Faerveren može početi kuhati, ali još mora samo skupiti pijesak sa mjesta na kojem je zmajica spavala prije nego što je razrušila grad.

Uz dobro skuhani napitak, Faerveren mora izreći nekoliko riječi, i napitak je gotov. Dvije kapljice dovoljne su da izliječe sve građane, a družini je savjetovano da ga prva kuša da vide radi li.

Građanima je očito mnogo bolje, te su gotovi sa podijeljenjem napitka tik pred sumrak.

Očekujući smrt, igračima se pridruže Angolon i misteriozni mudrac sa planine. Obojica se vrlo zadovoljno smješčaju.

Mudrac im kaže kako, za nagradu što su bili voljni žrtvovati se kako bi spasili građane Nartha, bog im daruje oslobođenje od kletve (što se automatski primjenilo blagoslovom koji je stavio na njih), te da neće umrijeti.

KRAJ

OPCIJA 2

Nakon odlaska s planine družina se treba otputiti sjeveroistočno, prema rijeci Antares i šumi koja ju okružuje. Put traje jedan dan. Po prolasku 24 sata nakon što ih je zmaj prokleo i dao im kugu družina izgubi 1 HP i 1 Constituion. Ovo se ponavlja svakih 24 sata.

Kada stignu do plovnog dijela rijeke, družina na rubu šume pronade kola, zatvorena i bez konja, sa ugašenim ognjištem ispred njih. Očito pripadaju nekom lualici. Ukoliko se otpute uz rijeku na sjeveroistok pronadu grad, ispred kojega je maleno naselje, uglavnom sačinjeno od kočija parkiranih u krug. Nedaleko se nalazi portal.

Klima je ovdje toplija nego u planinama u kojima su dosada bili. Seljani su svi tamnije kože, kućice su im malene i sagrađene od drveta. Po blatu se najurcavaju djeca obučena u šarene prnje, igraju se sa psima. Žene i muškarci na glavama nose marame preko vrane kose, te su okićeni žutim zlatom i jantarnim perlama. Neki sjede pored ognjišta i sviraju neki žičani instrument i tamburin, te pjevaju na jeziku koji nitko iz družine ne razumije, no u njima budi nostalgiju i nepoznatu čežnju.

Stara, naborana žena sjedi ispred velike kočije parkirane na začelju sela, puši lulu i prati družinu mrkim pogledom. Unatoč starosti, kosa joj je crna i valovita.

Nitko iz sela ne želi razgovarati sa družinom jer su stranci, te ih upute k toj ženi, za koju se čini da je poglavarica sela.

Igračima ovo ne spominjem, ali ovisno o tome kako se ponašaju u razvorou sa poglavaricom dobit će prave ili lažne informacije, a ukoliko budu bezobrazni, i izgon iz sela. Naime, radi se o nomadskoj skupini ljudi tajnovite prošlosti, koji putuju od mjesta do mjesta i nigdje se dugo ne zadržavaju, te su vrlo zatvoreni i nepovjerljivi prema strancima.

Poglavarica se prvo predstavi – ime joj je Ena i ona vodi tu skupinu nomada, a potom pita družinu koje su im namjere. Iskrenost se jako cijeni kod ove stare gospođe, stoga njezine odgovore prilagođavam njihovom ponašanju.

Ukoliko su iskreni u svojim namjerama, te pitaju za Piasa, Ena im da iskreni odgovor i reče im da ga mogu pronaći u šumi, ili kod njegovih kola u sumrak.

Ukoliko lažu, Ena ih pošalje duboko u šumu, tamo gdje zna da će se izgubiti. Iz ove će se situacije igrači morati vaditi pomoći Faervereninog traganja i Entorinog poznavanja vjetrova (racial ability).

Ukoliko su bahati i bezobrazni Ena ih onesposobi prahom za spavanje i ostavi svezane u šumi.

TREĆI ČIN

Kada se vrate da pronađu Mistika Piasa kraj njegovih kola u sumrak čuju glasni pljusak u vodi. Ugledaju konja kako se e može izvući iz blata u blizini, gdje je rijeka plitka. Kada spase konja, Pias se pojavi, te im u znak zahvalnosti što su mu spasili konja ponudi jednu uslugu – družini se tu savjetuje da zatraže da skine s njih urok.

Za ovo Pias im daje popis sastojaka koje treba: 1 bočica svete vode, 1 kristal života iz Kripti ispod grada, 4 latice mističnog cvijeta iz močvare, 4 kapi krvi nevine osobe.

Družina kao prvi zadatak ide u Patuljačke ruševine po svetu vodicu – ista tamnica kao na početku Opcije 1. U ovom trenu družina se stigne predomisliti – vremena bi bilo naknap, ali stigli bi spasiti svoje sugrađane. Ukoliko se ne predomisle, svi dobivaju jedan evil bod na svoj alignment.

Drugi sastojak je kristal života po kojeg moraju potajno ući u kriptu, koje su strah i trepet grada, te koje su prepune kostura, zombija i paukova. Glavni protivnik na kraju kripti jest neumrla čarobnjak čija je duša u kristalu, kojeg je sam izradio. Po smrti čarobnjaka njegov se duh oslobodi tijela i prije odlaska ispriča družini kratku priču o tome kako je volio svojeg najboljeg prijatelja, no kroz život je prošao ignorirajući to, te mu je najveća greška u životu što ga je proveo na ispraznu magiju, a ne na voljenu osobu. Po završetku misije i povratku Piasu svi iz družine dobivaju jedan evil point.

Za treći sastojak družina treba otputovati do močvare koja je na sjeveru i udaljena pola dana hoda. Cvijet o kojem je Pias govorio nalazi se u sredini močvare. Svi su mokri do gležnja i močvara zaudara. Također ih okružuju žabe, komarci i slična flora i fauna, ali vrebaju i čudovišta, koja moraju pobijediti kako bi se probili do cvijeta.

U krugu od dvjesto metara od cvijeta ne postoji nikakva životinjska prisutnost, što upućuje na snažnu magiju. Cvijet je velik, ima mnogo svijetlozelenih vitica i svijetli bijelo. Iza cvijeta družina može vidjeti predivnu ženu, svijetleće kože, uhvaćenu u vitice cvijeta.

Kada mu se približe i žele dodirnuti cvijet, biljka se pokrene i sveže družinu u vitice, iz kojih se moraju osloboditi. Kada uspješno pobijede biljku, slučajno oslobode ženu koja je bila zarobljena u njoj. Fareveren ima priliku ubrati cvijet, odnosno njegove latice.

Žena koju su oslobodili reče da je nimfa, te je vrckastog karaktera.

Nimfa: "O, dražesni moji, dražesni... hvala što ste me oslobodili!"smije se. "Zauzvrat ću vas izliječiti ove grozne kuge koju imate!"

Nimfa zamahne rukama, progovori nekoliko riječi i nasmije se. "Pa-pa!"mahne im i nestane.

Na ovaj način družina je oslobođena kuge i sada sam mora brinuti o zgotavljanju lijeka protiv uroka. Kako su uz zadatak također oslobodili nekoga, družina uz ovaj zadatak ne dobije minus bodove na alignment.

Što se tiče krvi nevinoga, kreativnost družine je potrebna. Ukoliko je uzmu od nekoga bez bespotrebnog nasilja i krvoprolića, ekipa dobije samo jedan evil bog na alignment, a ukoliko netko izgubi život za ovo, ekipa dobiva dva evil boda.

Kada Piasu donesu posljednji sastojak, ili sve sastojke odjednom, on ih posjedne oko vatre i počne krčkati napitak u malenoj kositrenoj posudici, te razgovara sa igračima.

Pias: "Kakvo vam je bilo putovanje?"

Svaki igrač treba odgovoriti za sebe.

Pias: "Postoji li išta što biste promijenili?"

Ponovno, igrači trebaju odgovoriti.

Pias: "A postoji li nešto što biste voljeli da niste učinili?"

Nakon što igrači odgovore, začuje se glasni urlik, te družina zagleda zmaja na obzoru, kako leti i obrušava se na neko selo u daljini.

Pias: "Je li vas taj zmaj prokleo?"

Bez obzira na to što igrači odgovore, Pias mahne glavom kao da zna.

Pias: "Kako bismo dovršili napitak, trebate se vratiti na mjesto gdje ste prokleti i uzeti prah s tla gdje je obitavala osoba koja vas je proklela."

Portalom se družina vrlo lako vrati natrag u grad. Ondje ih dočekaju građani, iščekujući lijek, no družina samo mora pokupiti prah iz centra grada. Kada ga donesu natrag, Pias ih prezirno pogleda i posoli skromno napitak u bočici.

Pias: "Napitak je gotov. Isplazite jezike", reče, a kad oni to učine svakome na jezik kapne dvije kapi, a potom izgovori neke riječi njima nerazumljive. "Sada ste izliječeni ove kletve, no na sebi nosite drugu, težu, i neuklonjivu kletvu. A to je spoznaja da ste, suočeni s izborom, odabrali onaj koji spašava samo vas."

Družina preživi, praćena tužnim i razočaranim pogledima svojih sugrađana, koji do kraja dana umru, a zmaj u daljini i dalje razara i terorizira sela.

KRAJ

[8] Zaključak

Igra, sama po sebi, važna je za ljudsko stanje duha i njegov rast i razvoj, naime igramo se od djetinjstva, a nerijetko to i prenosimo na odraslu dob, u drugim oblicima (npr. kartaške igre, igre ispijanja, društvene igre i sl.). Upravo zato nije ni čudno da se igranje razvilo i razgranalo na razne kategorije, preuzelo čak i poslovne pothvate, dotaknulo edukaciju i načinilo čitavu industriju koja vrti mnogo novca na temelju te fundamentalne ljudske potrebe da se igra.

Jedna posebna grana igre zaintrigirala me je, kao i tisuće drugih: igra igranja uloga (RPG). Naime, ova vrst igranja nudi jedinstvenu mogućnost da se igrač stavi u ulogu nekoga drugoga, te da odigra, u suštini, odglumi, osobu sasvim odvojenu od sebe, i od stvarnosti. Kako su korijeni RPG-a fantasy prirode, a razvitkom i popularizacijom pojavilo se mnogo drugih svijetova, igraču su ponuđene beskonačne opcije da bude netko drugi, da stiče nagrade, riskira sve i da se zaputi na legendarno putovanje.

U Varaždinu, studeni 2018

Janiša Korotaj

IZJAVOM
AUTORSTVA

Sveučilište
Sjever



SVUČILIŠTE
SJEVER

**IZJAVA O AUTORSTVU
I
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU**

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, JANJA KOROTAJ (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica ~~završnog~~/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Osmišljavanje pen and paper RPG igre (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

Janja Korotaj
(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, JANJA KOROTAJ (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom osmišljavanje pen and paper RPG igre (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

Janja Korotaj
(vlastoručni potpis)

[9] Literatura

- [1] Hector Rodriguez: The Playful and the Serious: an approximation to the Huizinga's *Homo Ludens* <http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues> (pristupljeno u kolovozu, 2018.)
- [2] Ancient Origins, Fun for everyone: The Evolving History of Board Games <https://www.ancient-origins.net/artifacts-other-artifacts/fun-everyone-evolving-history-board-games-007250> (pristupljeno u kolovozu, 2018.)
- [3] Interaction design foundation: A brief history of games <https://www.interaction-design.org/literature/article/a-brief-history-of-games> (pristupljeno u kolovozu, 2018.)
- [4] Viddler's: The fascinating history of board games <https://www.vidlers5and10.com/blog/the-fascinating-history-of-board-games> (pristupljeno u kolovozu, 2018.)
- [5] Unwinnable: A Brief History of Role-playing <https://unwinnable.com/2011/07/28/tabletop-wizard-01-a-brief-history-of-role-playing/> (pristupljeno u kolovozu, 2018.)
- [6] Impossible Journeys: A short history of tabletop roleplaying <https://impossiblejourneys.com/about-roleplaying-games/a-short-history-of-tabletop-roleplaying/> (pristupljeno u kolovozu 2018.)
- [7] Plarium; Difference between MMO and MMORPG <https://plarium.com/en/blog/difference-between-mmo-and-mmorpgs/>
- [8] What is gamification <https://www.bunchball.com/gamification> (pristupljeno u kolovozu 2018.)
- [9] Doc. dr. sc. Tunjo Perić, Pojam konflikta i definicija teorije igara (2.3.2017.)
- [10] Techopedia; Definition PvE <https://www.techopedia.com/definition/27051/player-versus-environment-pve>
- [11] Techopedia: Definition PvP <https://www.techopedia.com/definition/1922/player-versus-player-pvp>
- [12] Dungeons & Dragons: What is D&D? <https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-is-dd> (pristupljeno u srpnju, 2018.)
- [13] Screenplay readers; What Playing D&D Can Teach Screenwriters <https://screenplayreaders.com/dungeons-and-dragons-screenwriters/>

[13] Drs. Marinka Copier: Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.50594.pdf>

Korišteni resursi:

1. Za mapiranje tamnica: <http://www.yeoldemapmaker.com/>
2. Za mapu svijeta: <https://inkarnate.com/>
3. Za jednostavne player sheetove: <https://simplifiednd.wordpress.com/creating-characters/character-sheet/>

[10] Prilozi

1. Mapa Patuljačkog rudnika razina 1
2. Mapa Patuljačkog rudnika razina 2
3. Mapa Zmajskog brloga
4. Mapa palače
5. Mapa Kripti razina 1
6. Mapa Kripti razina 2
7. Zemljopisna karta područja na kojem se igra odvija (u boji)
8. Primjerak *player sheeta*