#### Микросюжеты не нужны

Антропографическое исследование



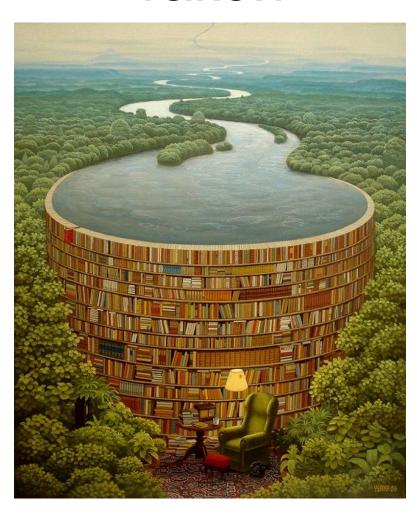
#### Антропография: задачи

- Игра-книга: текстоцентричность+нужно хранить тексты
- Магический реализм: приумножить игровую магию
- Нарративность: помочь строить истории, но не предписать их
- Алхимия: как варить-то будем?
- Челлендж: все сюжеты сделать «от игрока игроку»

## Артемиус: задачи

- Записывать и получать тексты
- Учитывать тексты и их связи
- Выдавать подсказки по стадиям
- Считать Цайтгайст
- Уметь в разворот
- Уметь в релевантность
- Следить за игроками
- Уметь жульничать

# В общем, дизайн какой-то такой



## Записывать и получать тексты

#### Алексей Кралевич, ваш текущий этап — Город.



#### Алексей, вы выходите из Города

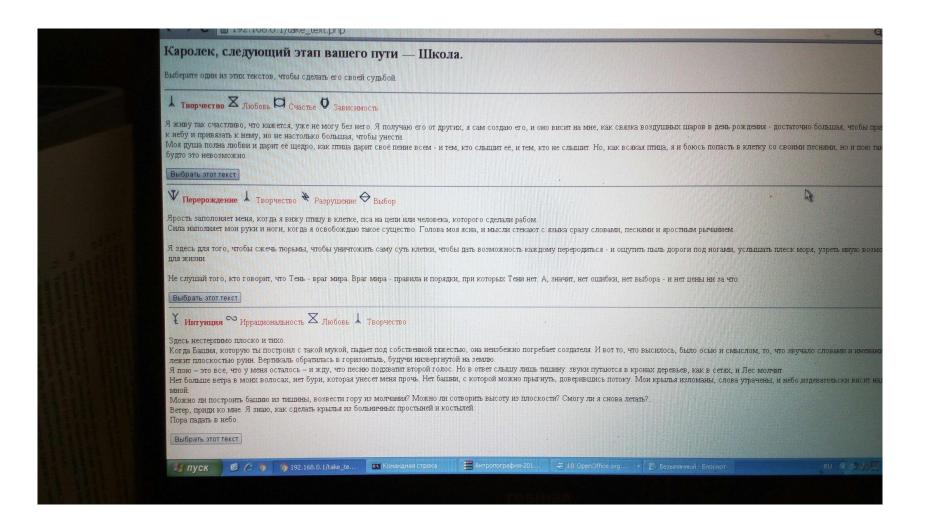
Опишите, что вы чувствуете по поводу прожитой истории, и проставьте теги	
Я женился и счастлив, но это не точно.	
Со временем я научился ценить неточности.	
В новую пенсию я вхожу столь же бесстрашно, как и в первую.	

Вы можете сменить на переходе два любых тега.

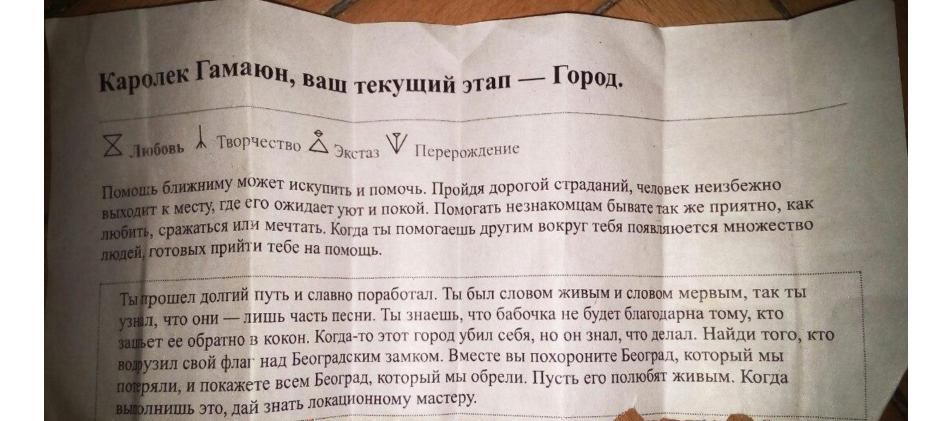
Среди 4 тегов всегда должен присутствовать хотя бы один родовой, он указывается первым.

Ваши текущие теги	→ Новые теги		
Власть	<b>О</b> Власть	*	
Вера	⊌ Bepa	*	
Счастье	<b>Счастье</b>	*	
Поиск	№ Поиск	*	
Sanucath Torct			

## Записывать и получать тексты



#### Выдавать подсказки



#### Разворот и релевантность

- 4 комбо по 4 тега: не сыграло
- Релевантность: не пригодилось

Элемент\Планета	Огонь\Лето	Вода\Весна	Воздух\Зима	Земля\Осень	РОД
Ртуть / Меркурий	Творчество	Интуиция	Инициация	Перерождение	Гамаюн
Золото / Солнце	Власть	Манипуляция	Рациональность	Эгоизм	Кралевич
Серебро / Луна	Вера	Иллюз <mark>и</mark> и	Иррациональность	Ожидание	Сребрович
Медь / Венера	Выбор	Соблазнение	Флирт	Любовь	Кипринич
Железо / <mark>Марс</mark>	Страсть	Страх	Вседозволенность	Доминирование	Рихтер
Свинец / Сатурн	Работа	Жертвенность	Созерцательность	Достижение	Шатур
Олово / Юпитер	Счастье	Волшебство	Игра	Зависимость	Ятекош
Мышьяк / Нептун	Планирование	Экстаз	Фокусы	Наследие	Арсеньевы
Сера / Уран	Разрушение	Поиск	Ограниченность	Искренность	Разорские

## Считать цайтгайст

#### Теги текстов в игре

Тег	Школа	Город	Лес	Всего	
Перерождение	10	5	5	20	
Искренность	7	7	4	18	
Творчество	6	8	3	17	
Любовь	6	7	4	17	
Разрушение	10	0	6	16	
Поиск	5	4	5	14	
Волшебство	3	7	3	13	
Выбор	5	5	2	12	
Счастье	3	4	3	10	
Интуиция	1	5	3	9	
Наследие	4	2	3	9	
Игра	2	4	2	8	
Bepa	3	4	0	7	
Вседозволенность	5	0	2	7	
Инициация	4	1	1	6	
Иррациональность	3	1	2	6	
Созерцательность	0	2	4	6	
Страсть	2	2	1	5	
Достижение	0	3	2	5	
Власть	1	2	1	4	
Жертвенность	0	3	1	4	
Доминирование	3	0	1	4	
Иллюзии	0	1	2	3	

## Следить за игроками

#### Поиск текстов по параметрам

Автор	.▼ .	Владелец	•	Пред. владельцы	
Локация	•	Статус текста	•	Качество текста	
Ter 1	•	Ter 2	•	Ter 3	
ID текста			<del>d</del> o		

Поиск

#### Уметь жульничать

Здесь мог бы быть принтскрин от Деметриуса, но его тут нет.

Короче говоря, можно подставлять для любого игрока любой текст подсказки вручную, а он будет думать, что это случайность.

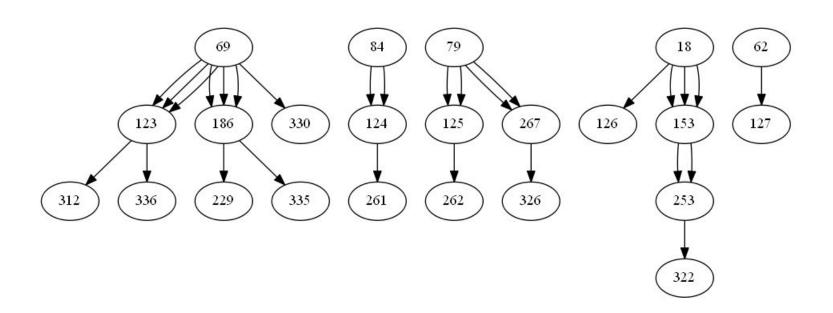
Круто, правда?..

На самом деле это называется «инструмент управления сюжетом», и мы вовсе не жулики! 8)

#### Учитывать тексты и связи

ID	Имя	Логин	Пароль	Локация	Текущий играемый текст	Прошлый написанный текст	Направление
10052	Агата Кипринич	agata_kip	nuisance	Лес	335	<u>357</u>	Нормальное
11603	Алексей Кралевич	aleksey_kra	<u>recycle</u>	Город	<u>173</u>	<u>252</u>	Нормальное
11939	Альберт Рихтер	albert_rih	depress	Школа	<u>232</u>	<u>334</u>	Нормальное
6503	Андретта Гамаюн	andretta_gam	difficulty	Лес	<u>145</u>	<u>246</u>	Нормальное
12547	Бажен Ятекош	bazhen_yate	<u>slacken</u>	Город	<u>151</u>	<u>271</u>	Нормальное
9241	Байка Сребрович	bayka_sre	report	Школа	<u>216</u>	<u>284</u>	Нормальное
12014	Бенджамин Шатур	bendzhamin_shat	commitment	Лес	<u>86</u>	<u>363</u>	Нормальное
6846	Бранко Сребрович	branko_sre	<u>improbable</u>	Лес	<u>12</u>	<u>290</u>	Нормальное
11340	Бьянка Шатур	byanka_shat	aberration	Город	<u>188</u>	<u>316</u>	Нормальное
12581	Верена Сребрович	verena_sre	<u>bathroom</u>	Школа	<u>219</u>	<u>277</u>	Нормальное
12327	Веренея Арсеньевы	vereneya_ars	secular	Лес	<u>349</u>	<u>361</u>	Нормальное
9138	Влад Арсеньевы	vlad_ars	arrogant	Лес	<u>56</u>	<u>245</u>	Нормальное
10742	Дана Кипринич	dana_kip	recess	Город	<u>167</u>	<u>322</u>	Нормальное
12575	Дмитрий Рихтер	dmitriy_rih	repudiate	Школа	<u>266</u>	<u>305</u>	Нормальное
10209	Драган Кипринич	dragan_kip	<u>imperceptible</u>	Школа	<u>264</u>	<u>335</u>	Нормальное
6675	Драган Кралевич	dragan_kra	source	Лес	<u>77</u>	<u>295</u>	Нормальное
10284	Дьёрдь Гамаюн	dyord_gam	<u>foolish</u>	Школа	185	<u>293</u>	Нормальное
7121	Дьюла Разорские	dyula_raz	recipe	Лес	<u>324</u>	<u>358</u>	Нормальное
11950	Елена Кипринич	elena_kip	coherent	Школа	317	<u>347</u>	Нормальное
12512	Елина Сребрович	elina_sre	<u>legacy</u>	Школа	135	<u>331</u>	Нормальное
9403	Зоряна Ятекош	zoryana_yate	<u>breakdown</u>	Город	207	<u>308</u>	Нормальное
12307	Илона Кралевич	ilona_kra	economics	Школа	127	<u>310</u>	Нормальное

#### Учитывать тексты и связи



# Мир крутится, цайтгайст мутится



## Артемиус: начинка

- На трех Точках перехода (на 90 игроков) было по 2 компьютера и 1 принтер.
- Технически все делалось так, чтобы можно было поднять на любом бесплатном хостинге, где есть PHP и MySQL.
- Состояние кода в проекте переходное. Т.е. поступившие в последний момент правки по ТЗ перевели проект с уровня "А, там все просто, можно не париться" на "Нет, там не все просто, надо хотя бы часть сделать хорошо".
- Хакатоны и тесты велись вплоть до ночи с четверга на пятницу, то есть уже после начала игры.
- Мы не рекомендуем так работать, но это лучшее, что сейчас есть в ролевых играх ;) Славься Хы!

#### Артемиус: люди

- 1 Танка, 1 Айлин,
- 1 Xы,
- 1 Деметриус,
- 1 Драгун, 1 Монах
- По 2 игротеха на точке

## Вы можете легко использовать такую же штуку у себя!



## Вот, что для этого нужно

- Точки контроля/рефлексии/остановки
- Заготовки подсказок
- Контент (тексты) с критериями подбора (тегами)
- Правила обмена контентом
- Компы/телефоны, сеть, логины-пароли, бд, все вот это вот

#### Что мы поняли после игры

- Тегировать подсказки
- Избавляться от игротехов на точках
- Игротехов тратить на новый контент и подсказки прямо во время игры
- Можно полностью выстроить игру для игрока так, что она будет казаться ему свободносюжетной, но есть нюансы...
- Можно всю игру не выходить с теплой мастерки