Микросюжеты не нужны

Антропографическое исследование

Перемещение между локациями возможно только в порядке “Школа-Город-Лес”, если явно не сказано иного.

На каждой точке перехода вы оставляете текст, получаете новый текст и нарративную подсказку.

Å

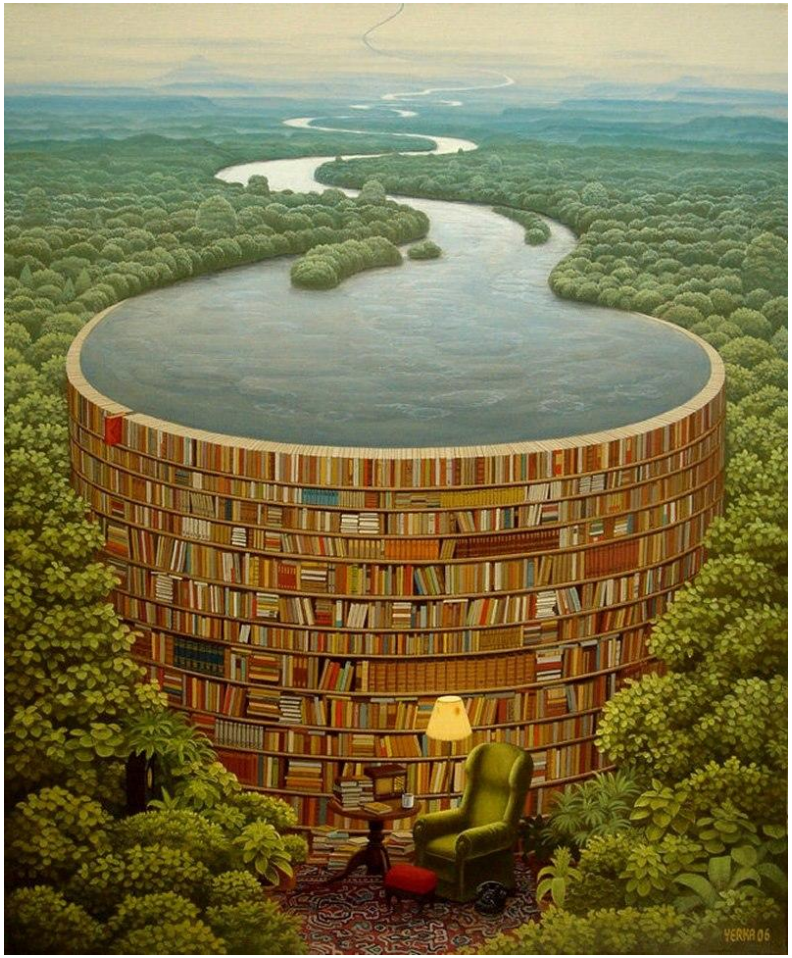
Антропография: задачи

- 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.

Власть Вера Счастье Поиск

Что такое власть и какова ее природа?
Умение брать у других не испытывая при этом чувства долга и искренне отдавать свое.
Ничего так не тянет вниз и не гнетет как память о прошлых своих неудачах или победах. Власть над собой это жизнь в настоящем, свобода от призраков прошлого и иллюзий будущего.
Власть над другими это умение видеть общие цели людей за столь разными проявлениями желаний. Только когда соревнование превращается в созидание появляется свобода настоящего творчества, в котором каждый из участников находит свое счастье.
Способствовать такому ходу вещей значит проявлять власть.

Ты найдешь учителя и наставника, он научит тебя самомуважному в жизни. Затем он покинет тебя, уйдёт в сторону старости. Ты сможешь идти дальше, когда сам найдёшь себе ученика.

Разлогиниться

Выйти из Города и отправиться дальше

Алексей, вы выходите из Города

Опишите, что вы чувствуете по поводу прожитой истории, и проставьте теги

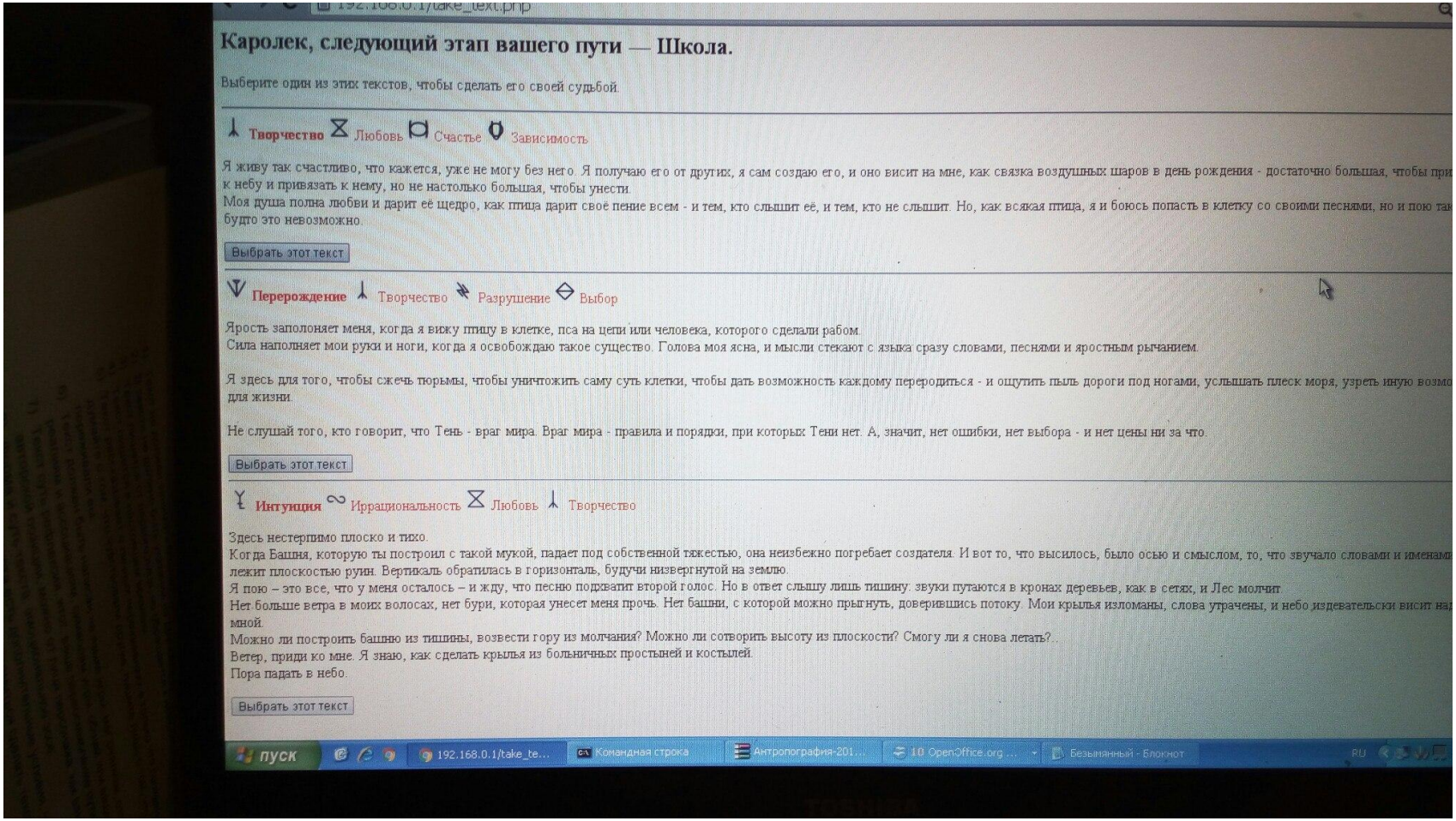
```
Я женился и счастлив, но это не точно.
Со временем я научился ценить неточности.
В новую пенсию я вхожу столь же бесстрашно, как и в первую.
```

Вы можете сменить на переходе два любых тега.
Среди 4 тегов всегда должен присутствовать хотя бы один родовой, он указывается первым.

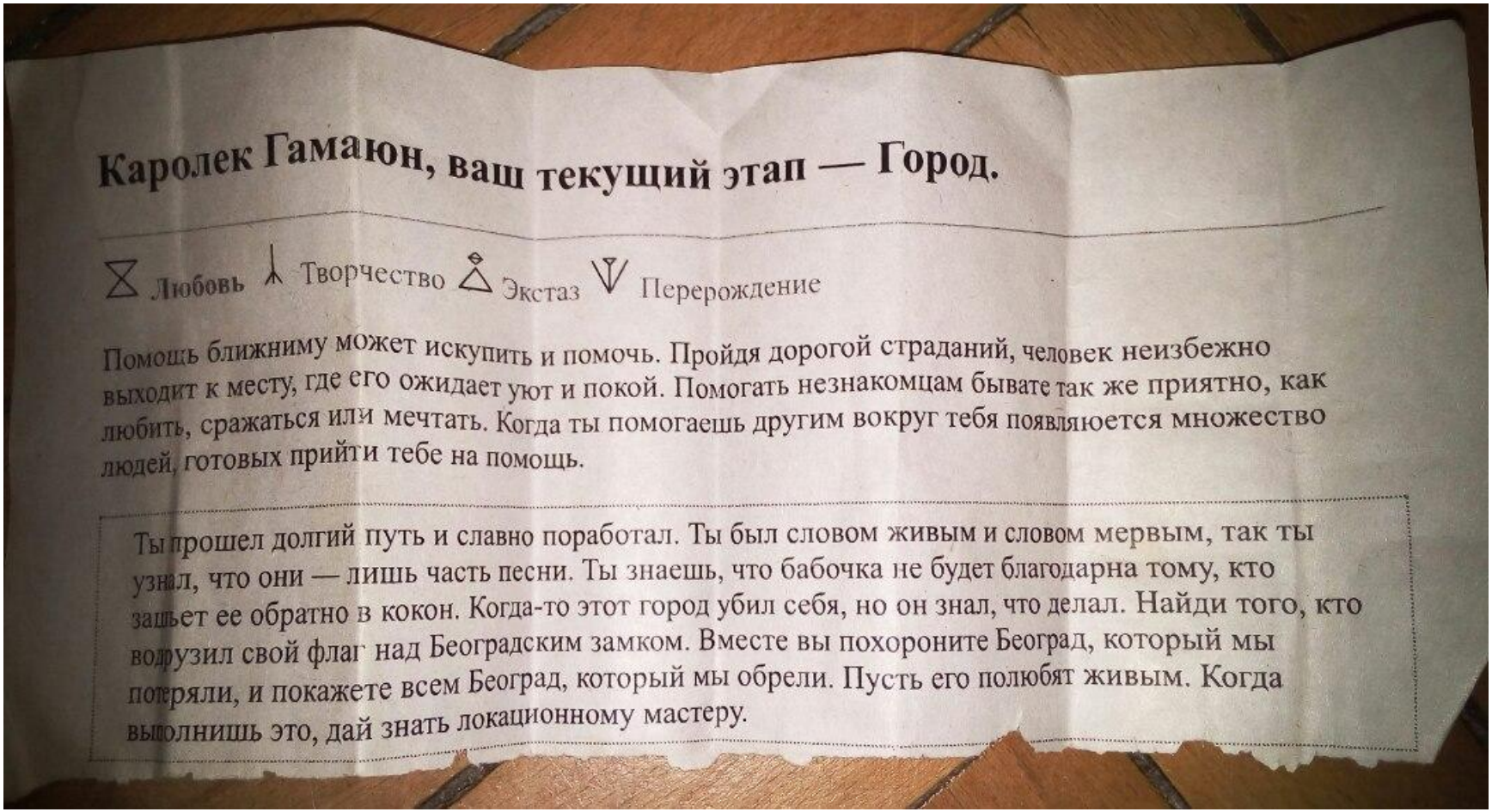
Ваши текущие теги	**→ Новые теги**
Власть	Власть
Вера	Вера
Счастье	Счастье
Поиск	Поиск

Записать текст

Записывать и получать тексты



Выдавать подсказки



Каролек Гамаюн, ваш текущий этап — Город.

Любовь Творчество Экстаз Перерождение

Помощь ближниму может искупить и помочь. Пройдя дорогой страданий, человек неизбежно выходит к месту, где его ожидает уют и покой. Помогать незнакомцам бывате так же приятно, как любить, сражаться или мечтать. Когда ты помогаешь другим вокруг тебя появляюется множество людей, готовых прийти тебе на помощь.

Ты прошел долгий путь и славно поработал. Ты был словом живым и словом мервым, так ты узнал, что они — лишь часть песни. Ты знаешь, что бабочка не будет благодарна тому, кто зашьет ее обратно в кокон. Когда-то этот город убил себя, но он знал, что делал. Найди того, кто водрузил свой флаг над Београдским замком. Вместе вы похороните Београд, который мы потряли, и покажете всем Београд, который мы обрели. Пусть его полюбят живым. Когда выполнишь это, дай знать локационному мастеру.

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	Иллюзии	Иррациональность	Ожидание	Сребрович
Медь / Венера	Выбор	Соблазнение	Флирт	Любовь	Кипринич
Железо / Марс	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
Вера	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	▾
Тег 1	▾	Тег 2	▾	Тег 3	▾
ID текста					

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.

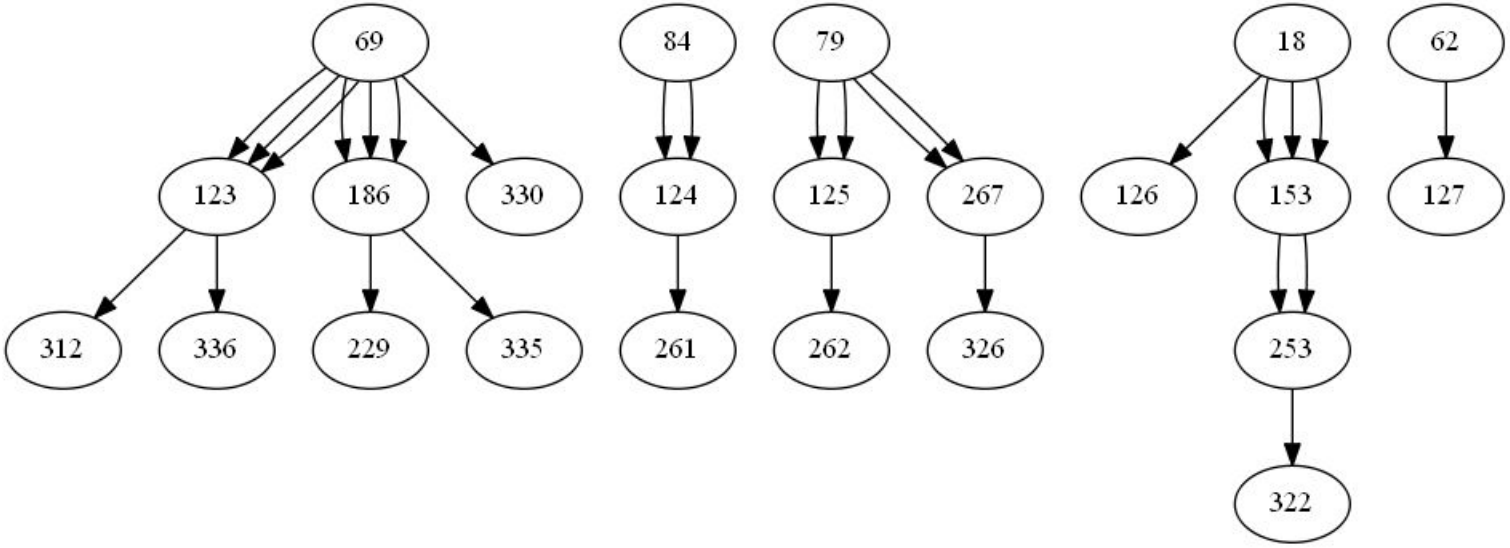
Круто, правда?..

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

Учитывать тексты и связи



Мир крутится, цайтгайст мутится

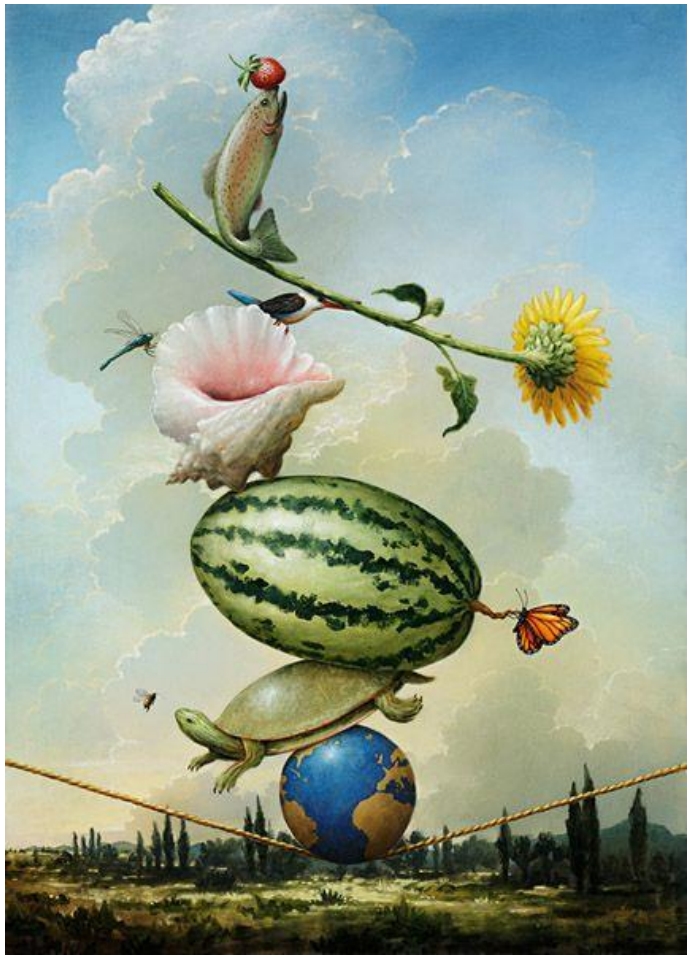
Артемиус: начинка

- 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 Хы,
- 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