

IT «Shadowrun: Россия» Картомагия. Духи и веб-приложение магии

Тимофей NtsDK Речкалов

26 сентября 2021

Об игре

- ПРИ «*Shadowrun: Россия*»

- Мастерская группа *WE team & Co*
- Формат игры *600+ игроков*
- Сроки *28 июля - 31 июля 2021 года*
- Место *Калужская область, «Изумруд»*

- Самое главное

- Киберпанк с магией. Бизнес и трущобы. Матрица и астрал, аугментации и импланты. Кибер-самураи, риггеры, декеры, маги и шаманы. Мир, где платить нужно за всё, а чтобы оставаться на месте, нужно бежать изо всех сил.

- Про что игра

- Про погружение в будущее (проживём несколько дней в настоящем киберпанке), посмотрим на это близкое будущее вживую, посмотрим, как люди адаптируются к инновациям. Игра про всё то, что цепляет нас (и вас) в жанре киберпанка и урбанистского фэнтези. Городской детектив и приключения.

IT Зоопарк

- Биллинг
- Модельный движок
- **Карты и магия** – *мой раздел*
- Сайт web.evarun.ru
- Хакерство
- Gateway
- Позиционирование
- Мобильное приложение
- Прошивка Bluetooth-маячков
- Сайт shadowrun2020.org

Подразделы карт и магии

	Где используется?	Задачи	Число страниц в админке	Число сущностей в БД
Админка позиционирования	админка	Подготовка карт, разметка полигона, расстановка маяков, карта МЧС, отслеживание игроков	8	3
Океан маны	админка	Расчёт изменений океана маны и изменение свойств океана маны	3	2
Духи и веб-приложение магии	админка, веб-приложение магии	Управление духами, взаимодействие игроков с духами, трансляция аудио игрокам о состоянии локации, расследование инцидентов	11	4

Модель духов

ОСНОВЫ

Есть *реальный мир* и есть параллельный ему *астральный мир* или *астрал*.

Маги находятся в реальном мире.

Духи это существа, обитающие в астрале и действующие по своему разумению.

Духи могут быть пойманы в *тотемы* (это физический объект).

Маг может воплотить *тело духа* из тотема в реальном мире и на время перенести в него своё сознание.

Находясь в астральном теле маг получает все *способности духа*.

Характеристики духа

Способности - что может делать маг, если воплотится в теле духа

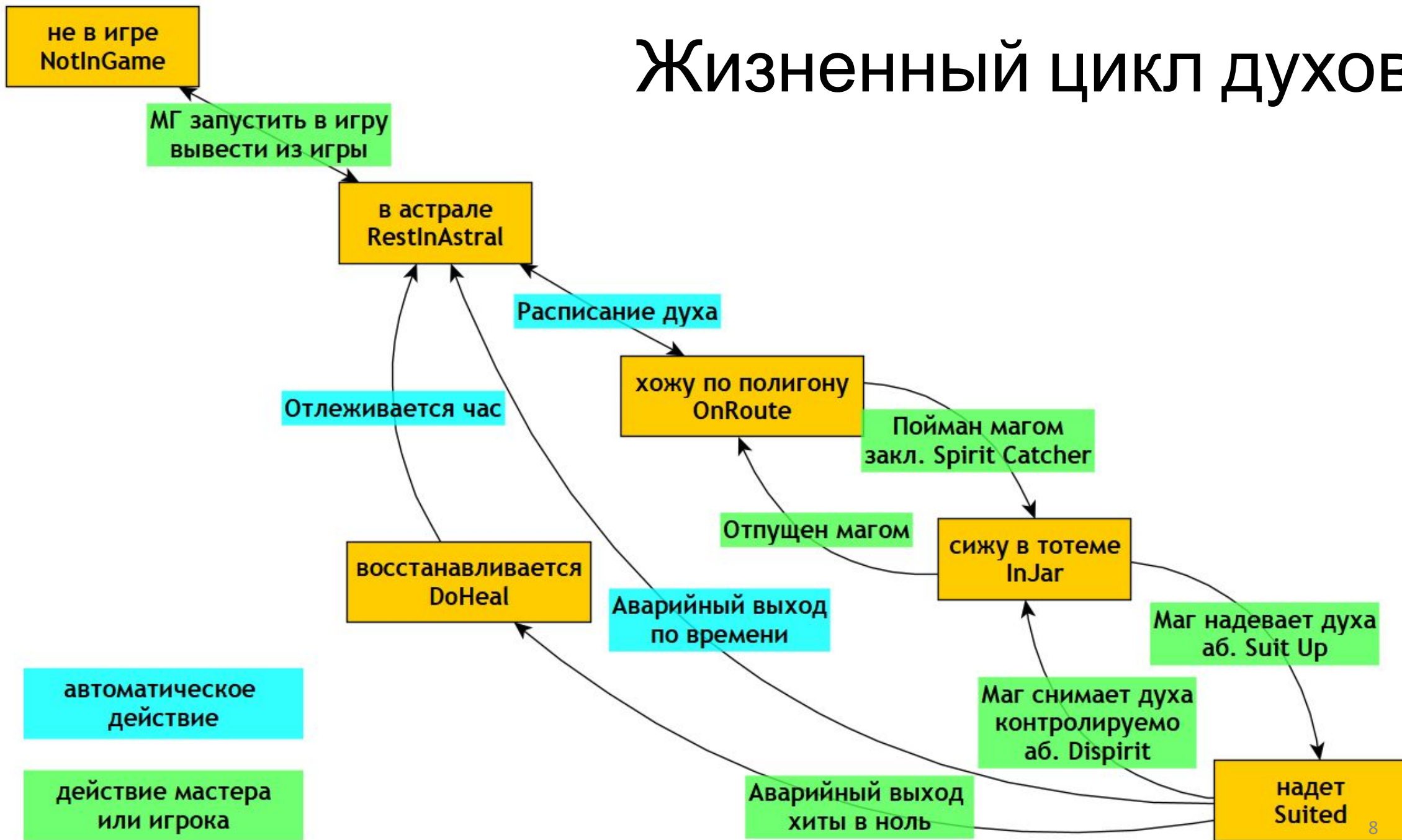
Хиты - количество хитов у воплощённого тела

Уровень (от 1 до 3) - условная единица силы духа. Для ловли более сильных духов магам требовались *продвинутые способности*

Фракция - духи делились на 4 фракции - Баргузин, Култук, Сарма и Без фракции. *Фракционные способности* это способности, которые были у всех духов из фракции.

Маршруты - расписание хождения духов по локациям, чтобы их могли ловить маги.

Жизненный цикл духов



Обзор состояний

Дух создаётся в состоянии НЕ В ИГРЕ. В этом состоянии мастер назначает духу необходимые характеристики и переводит его в состояние В АСТРАЛЕ.

С этого момента дух начинает учитываться движком маршрутов. При наступлении времени выхода на маршрут дух переходит в состояние ХОЖУ ПО ПОЛИГОНУ и дух начинает идти по маршруту - последовательно стоять в указанных локациях некоторое время.

По окончании маршрута дух снова оказывается В АСТРАЛЕ.

При хождении по полигону маг может поймать духа в тотем и его состояние будет СИЖУ В ТОТЕМЕ.

Если духа наденут, то он будет в состоянии НАДЕТ.

Если у тела духа сняли все хиты, то после снятия дух будет восстанавливаться в астрале в состоянии ВОССТАНАВЛИВАЕТСЯ.

Характеристики маршрута

Название

Время
нахождения в
локации

Список локаций,
которые
необходимо
посетить

Выпить-закусить

Городовой

Знаменский

Каторжники

Китай-город

Мастеринг

Низы

Парад

Райские кущи

Склеп

ФЛ2-3

ФЛ3-2

Каторжники

Время нахождения в локации, мин

Остановки

⋮

 Дорога в Катакомбы (3401)

⋮

 Катакомбы Подвал Без Греха (3396)

⋮

 Катакомбы - 4 (3405)

⋮

 Шелехов - Катакомбы (3395)

⋮

 Катакомбы Баклаши (3394)

⋮

 Катакомбы 5 (3406)

⋮

 Окраины Ангарска (3393)

⋮

 Межрайонье 06 (3397)

Промежуточный итог

Создали и настроили духов, запустили их на маршруты и минимально модель начала работать.

Но как мы можем посмотреть текущее состояние духов и что всё работает как планировалось?

Какие есть инструменты контроля?

Текущее состояние духа

можно
посмотреть в
редакторе
духов

← Я ↻ maps-n-magic2.evarun.ru Дух Сохиho - id 276 - На маршруте

Карты Духи Словарь маяков

🔍 маршрут ✕

Сахилгаан, id 275
Баргузин. На маршруте, routeId 18

Сохиho, id 276
Баргузин. На маршруте, routeId 18

Эли, id 238
Сарма. На маршруте, routeId 21

Сохиho

Статус На маршруте Фичи загружаются...

```
{ "route": { "id": 18, "name": "Городовой", "waypoints": [3416, 3412, 3380, 3381, 3423, 3383, 3382, 3424, 3384, 3398, 3392, 3399, 3371, 3370, 3385, 3400, 3379] }, "time": 170, "routeId": 18, "speedPercent": 50, "waypointIndex": 6 }
```

Сбросить состояние

Фракция Баргузин

Уровень 1

Хиты 2

Абилки

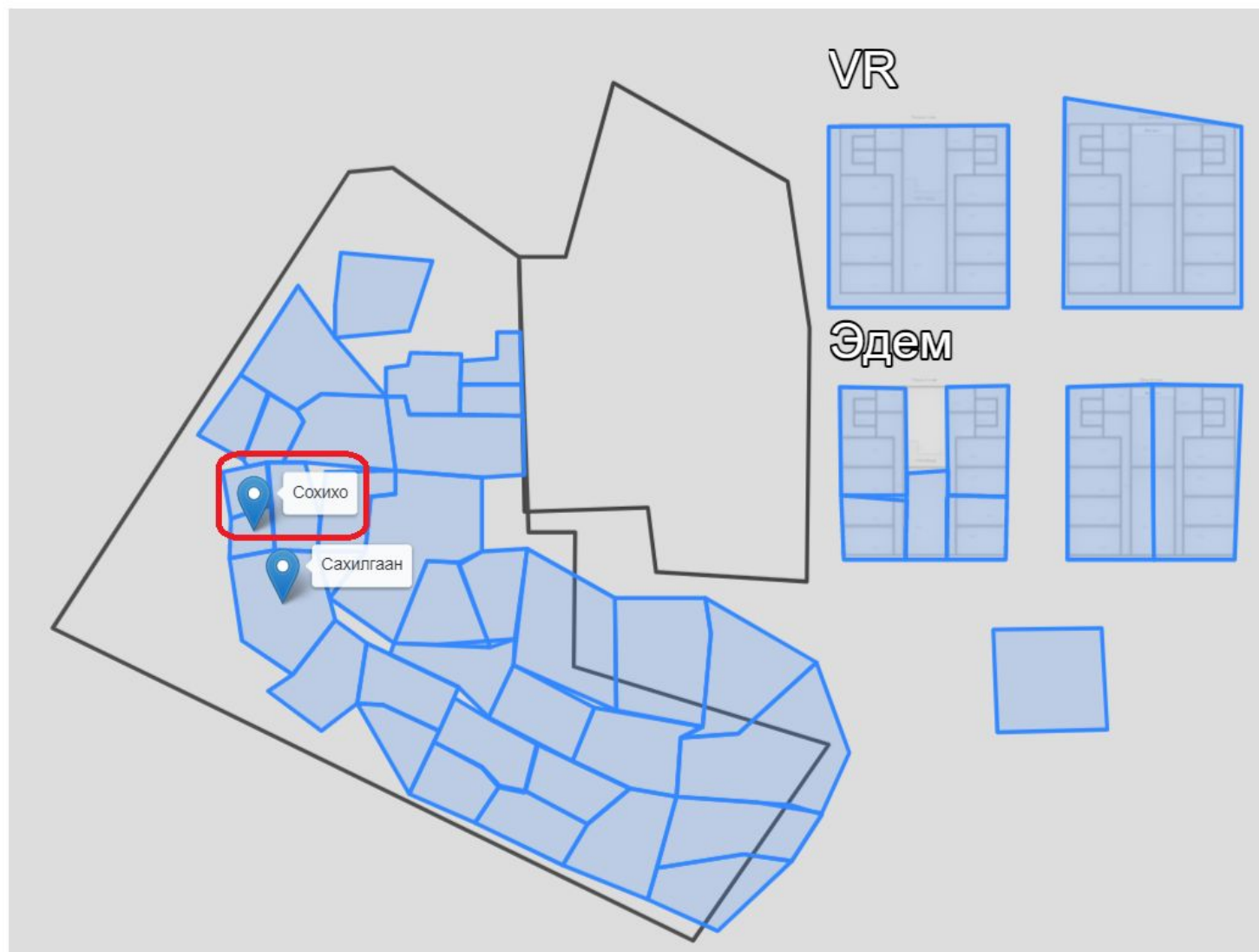
Маршруты

hammer-time ✕ fireball-back ✕

Время	Маршрут	Скорость, %	Время в пути, мин
23:50	Городовой	50	170.0 ✕

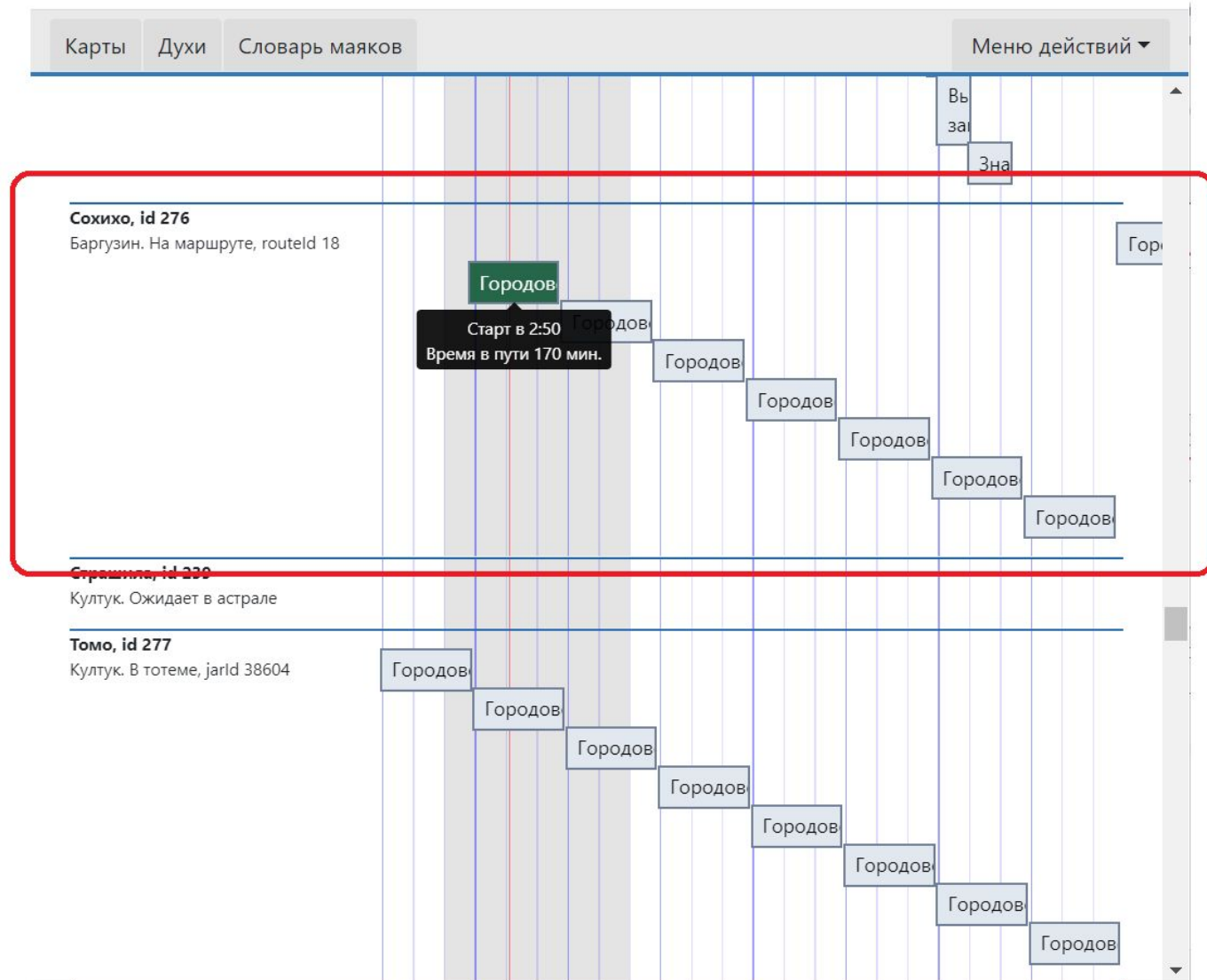
На карте духов

можно
посмотреть в
каких локациях
находятся духи
прямо сейчас



На обзоре маршрутов духов

визуально
представлены
маршруты, легко
увидеть
наложения
маршрутов и
сколько времени
будет ещё
двигаться по
маршруту



Веб-приложение для магов

Задачи веб-приложения

Аудиальное представление океана маны и духов - маг слышал океан маны и духов, которые находились с ним в одной локации

Взаимодействие с духами - просмотр характеристик духа, ловля, надевание/снятие, общение с духами

Просмотр *истории действий* в приложении

Про аудио

Аудиосцена это звуковое представление окружения игрока. В аудиосцене два канала воспроизведения: фон и ротация. *Фон* проигрывает звук непрерывно.

В фоне звучал океан маны.

manaLevel_4.mp3	manaLevel_4.mp3	manaLevel_5.mp3	
-----------------	-----------------	-----------------	-------

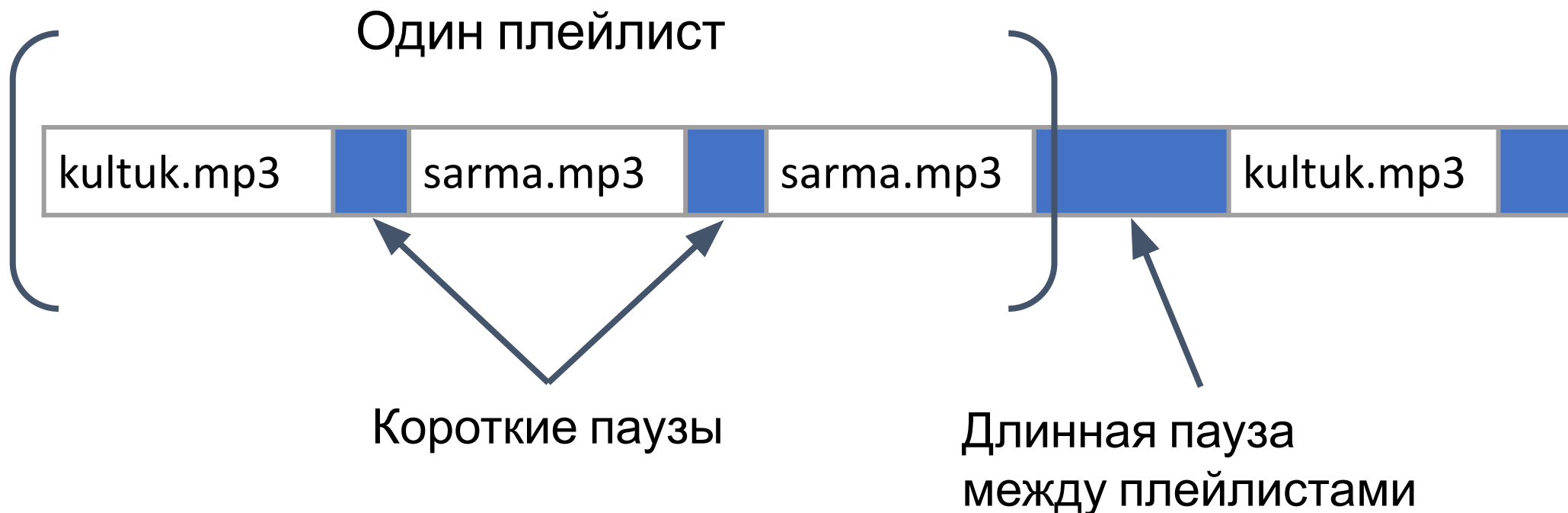
Ротация формирует *плейлист* и если он не пустой проигрывает звуки с паузами.

В ротации были звуки духов.

Ротация

Например игрок зашёл в локацию с духом фракции *Култук* и двумя духами фракции *Сарма*.

Будет сформирован плейлист: Култук, Сарма, Сарма.



Про расхождение звука и картинки

Есть особенность, про которую нужно подумать.

Визуальный интерфейс меняется СРАЗУ при получении новых данных.

А аудиальный интерфейс сначала ДОИГРЫВАЕТ текущий звук, а потом переключается на новый.

Например, игрок перешёл в новую локацию - список духов на экране сразу новый, а звук ещё секунд 10 будет доигрывать от старого.

Когда ты смотришь в смартфон хотелось бы, чтобы и картинка и звук менялись одновременно.

Но если ты в него не смотришь, то и запаздывание не ощущается.

Тут есть что ещё улучшить.

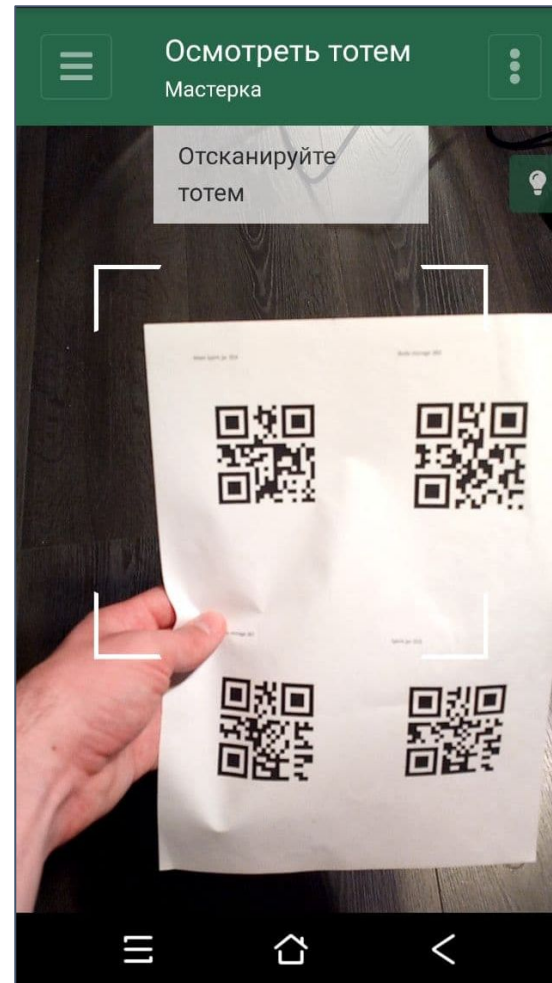
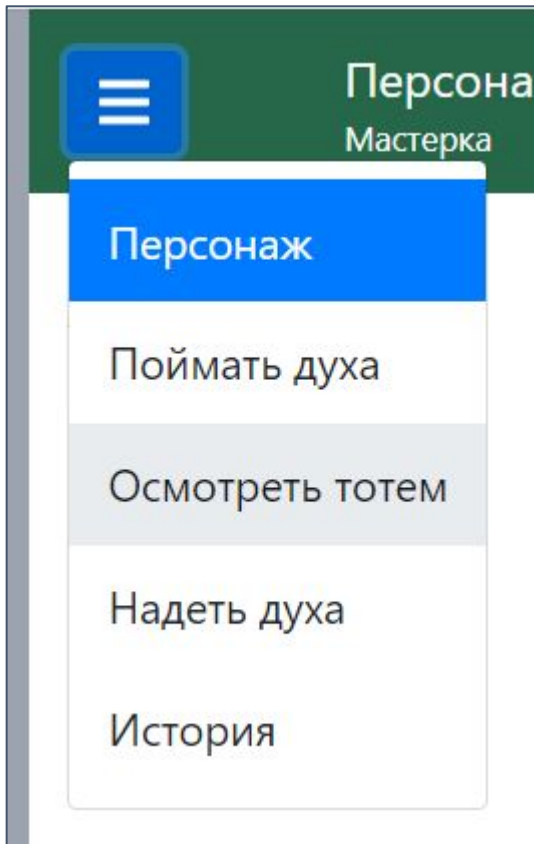
Порядок взаимодействия с приложением

Игрок логинился на magic.evarun.ru. Приложение доступно только магам.

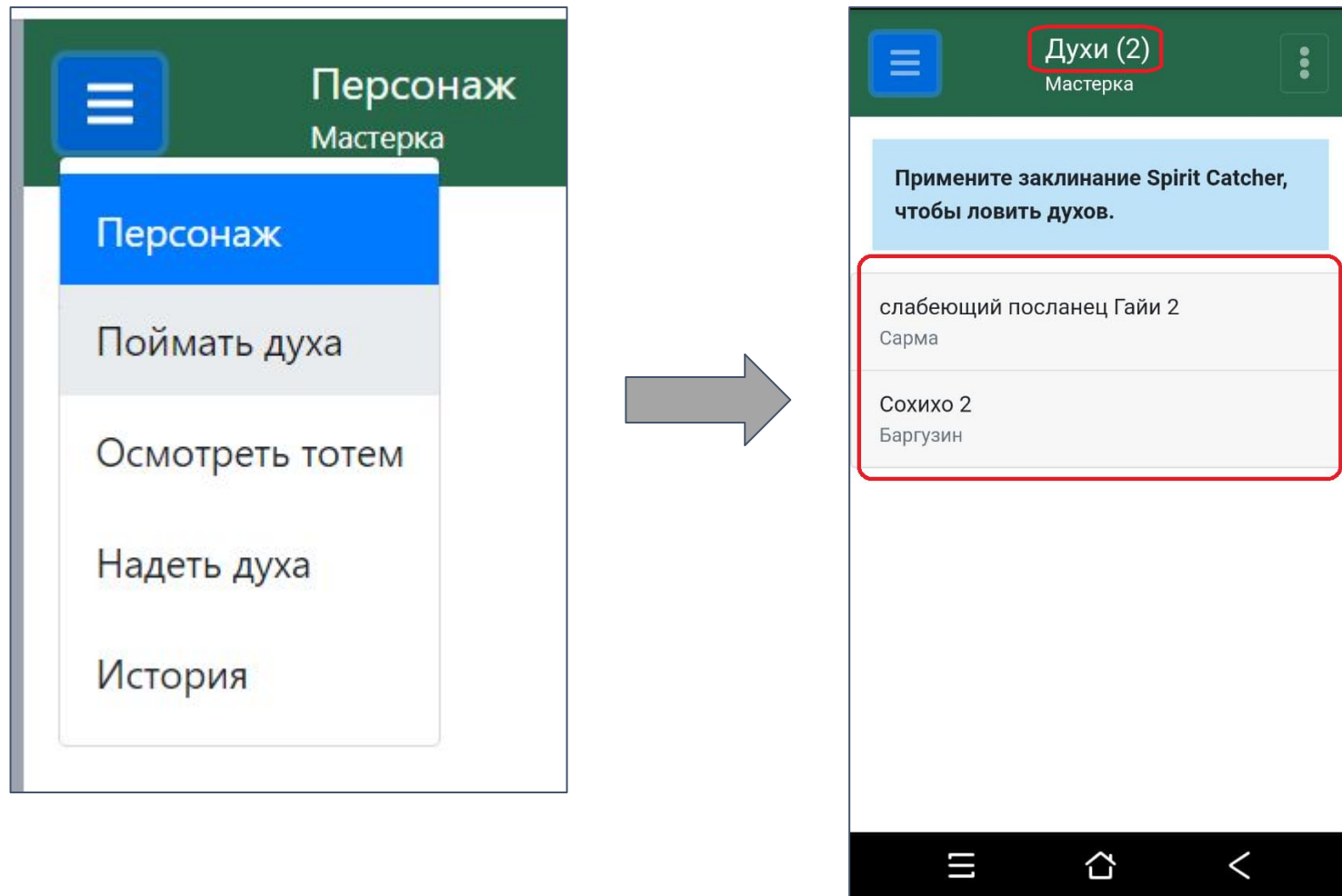
Если маг здоров, то он слышит океан маны и может выполнять действия в приложении

- Осмотр тотема с духом
- Список духов в локации
- Ловля/освобождение духа
- Надевание/снятие духа
- Общение с духами
- Просмотр истории действий

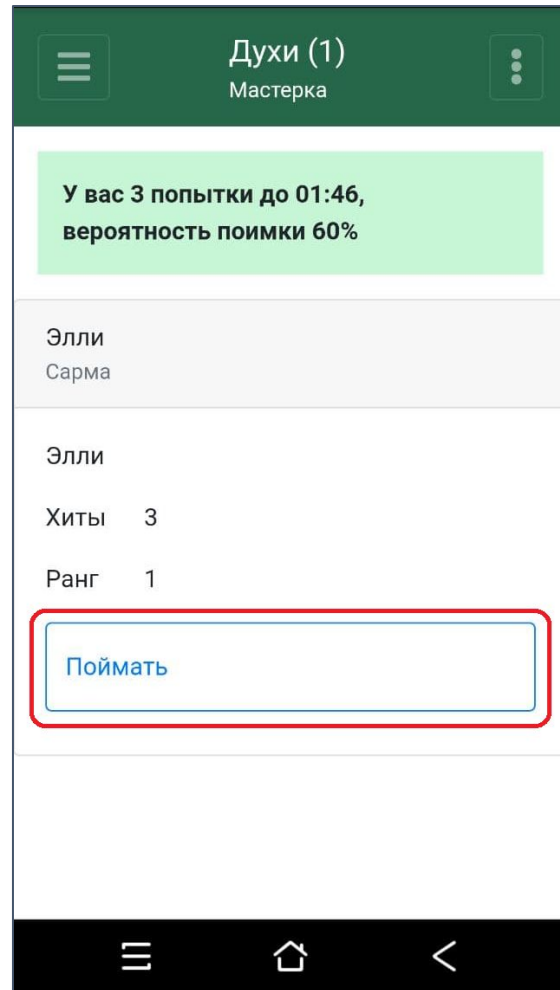
Осмотр тотема с духом



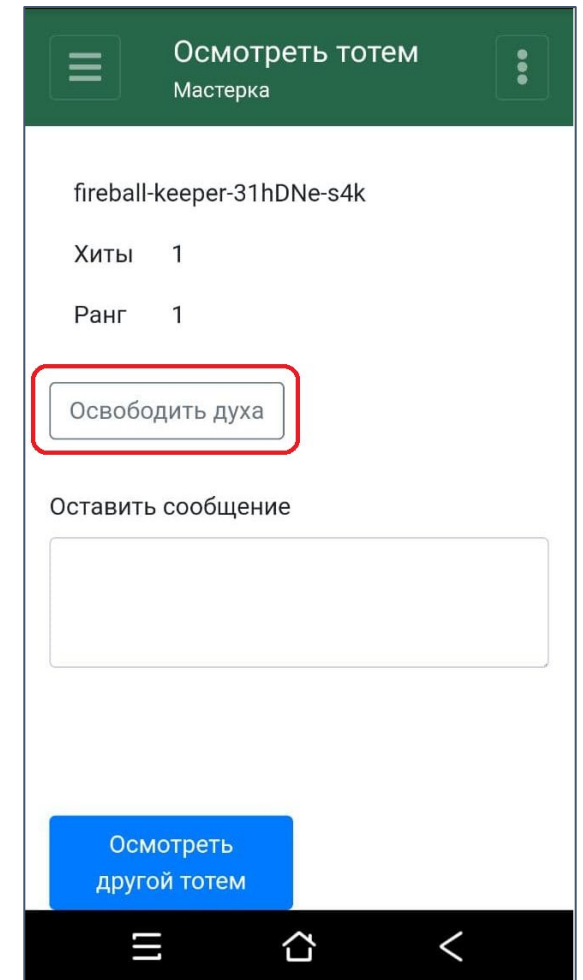
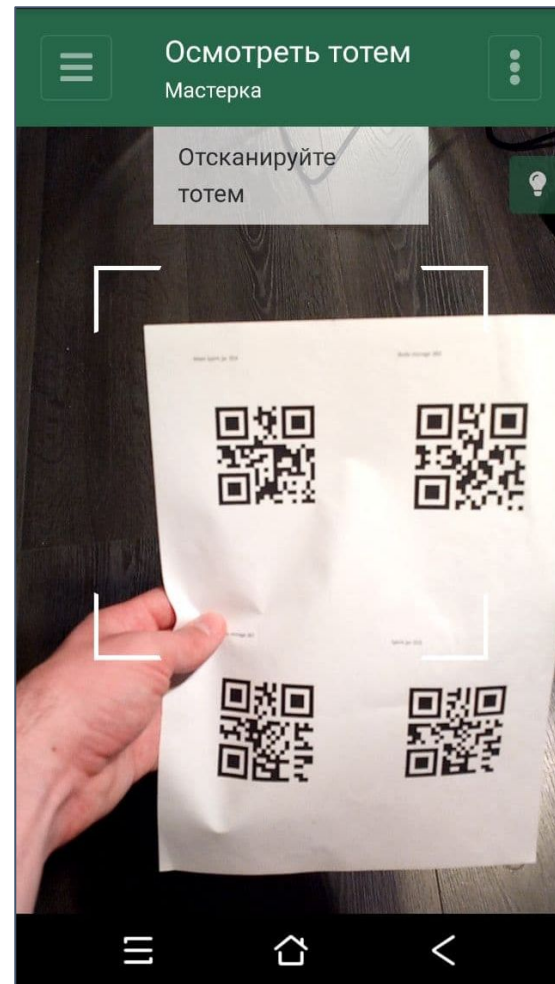
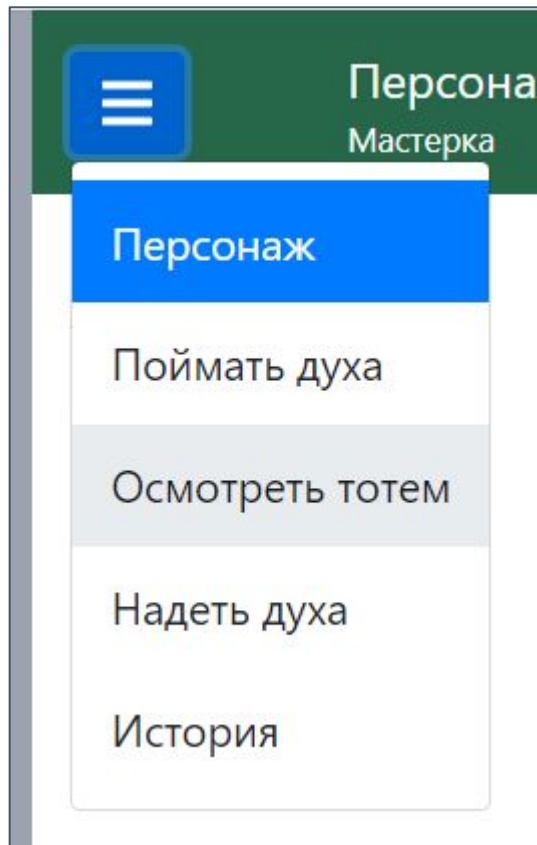
Список духов в локации



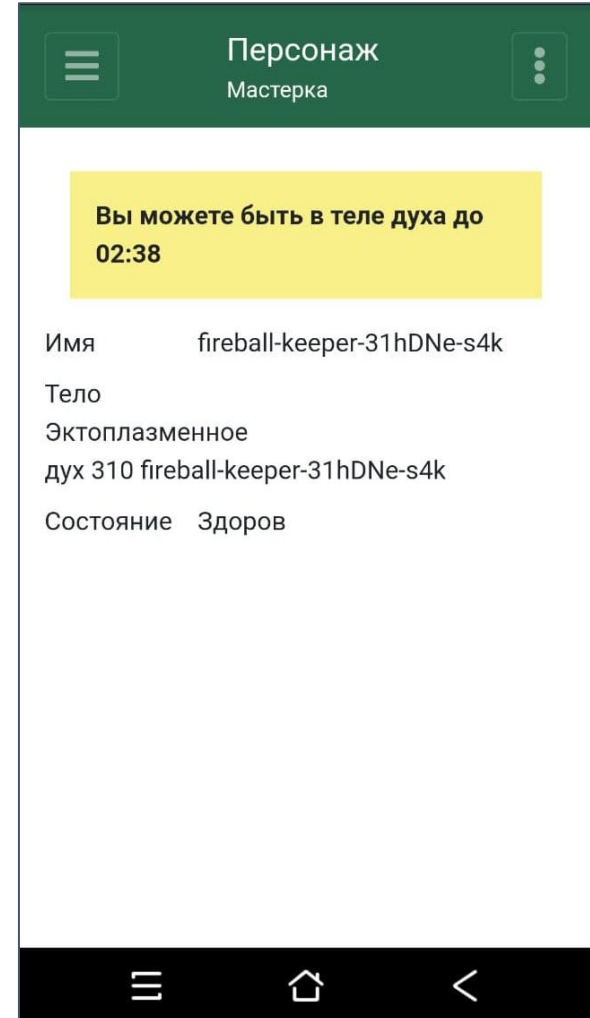
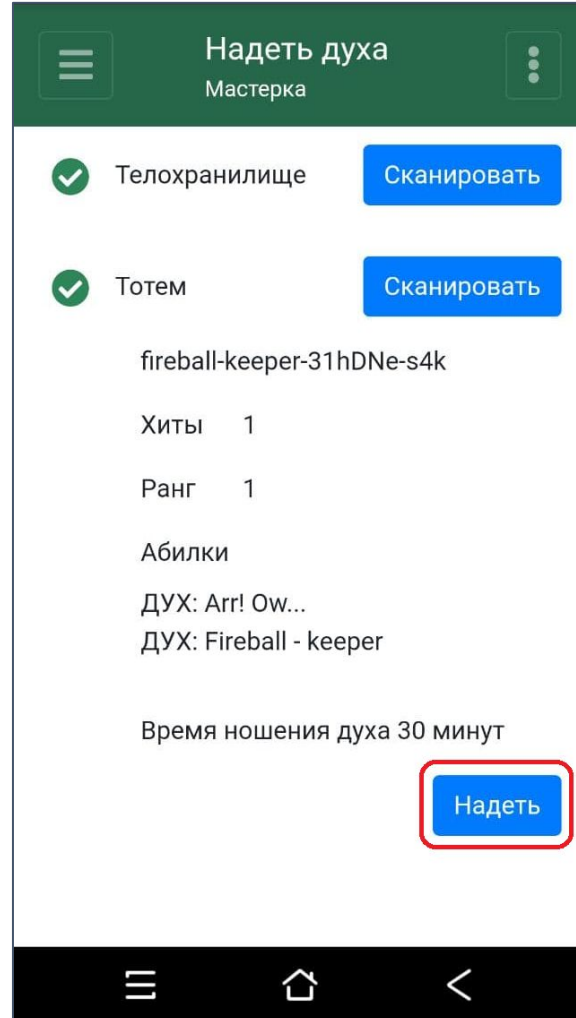
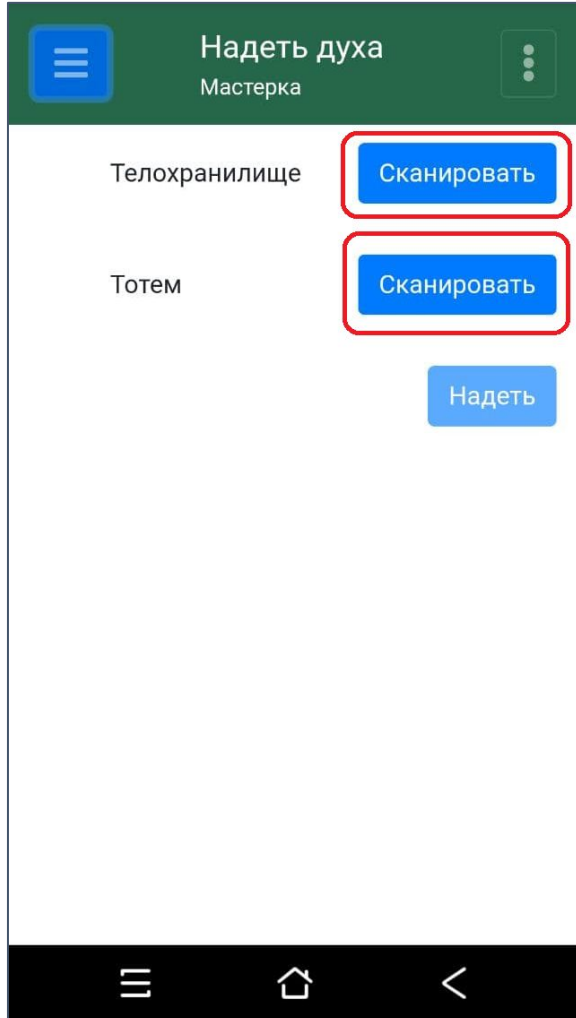
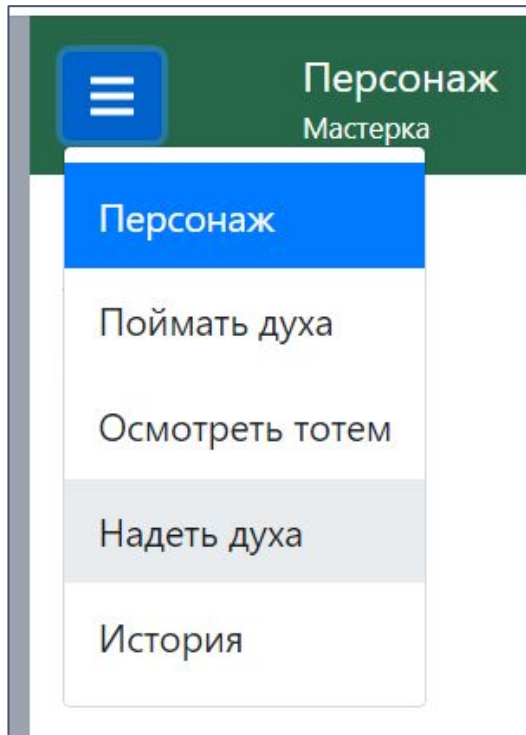
Ловля духа



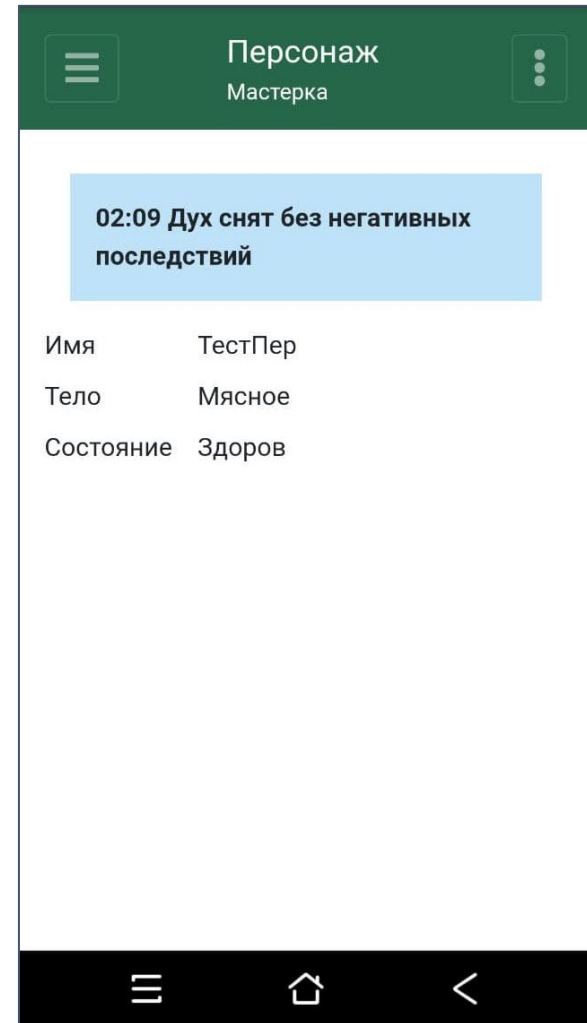
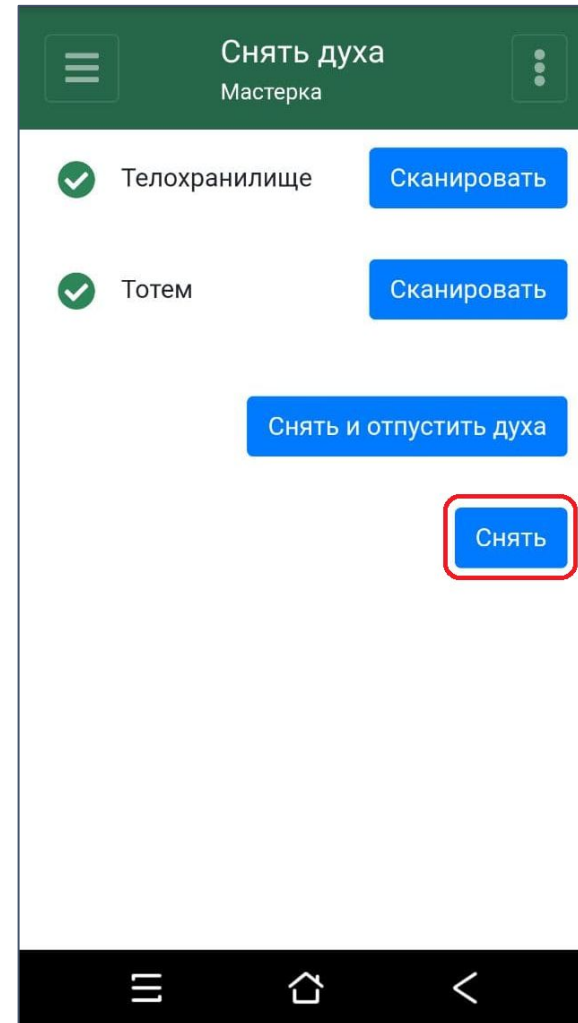
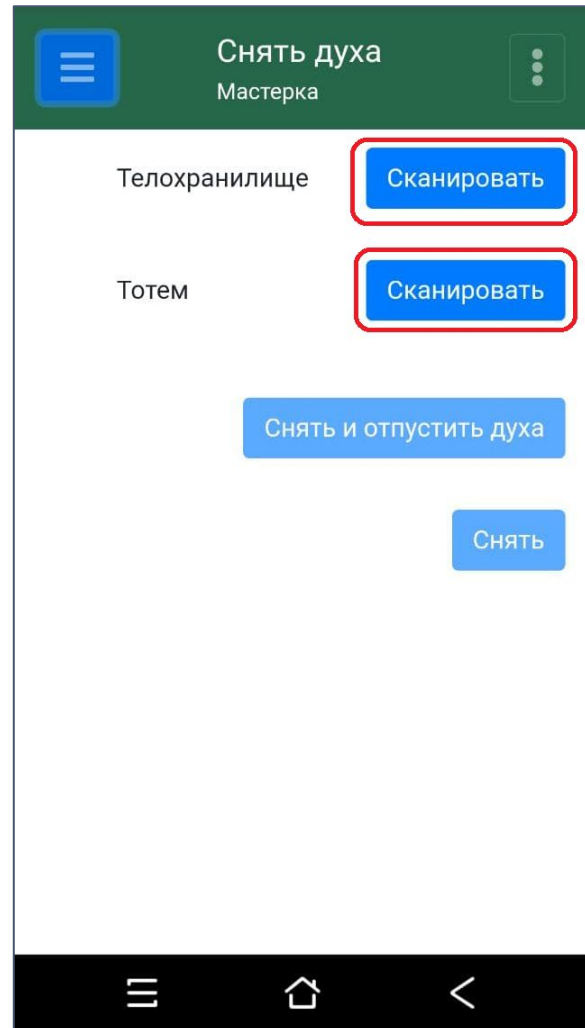
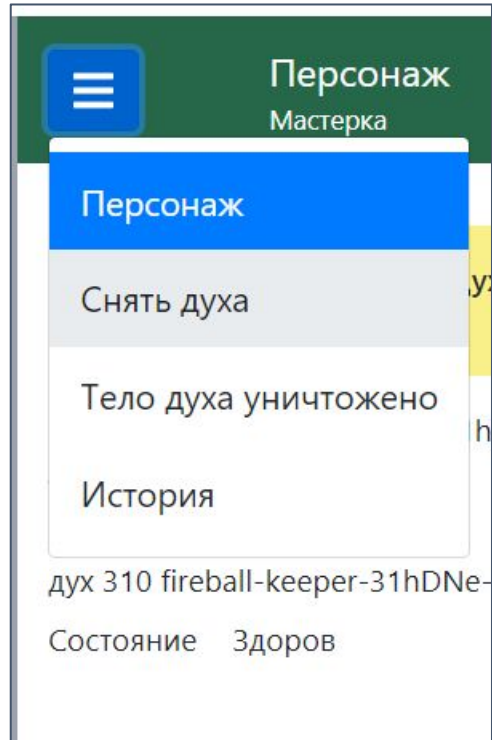
Освобождение духа



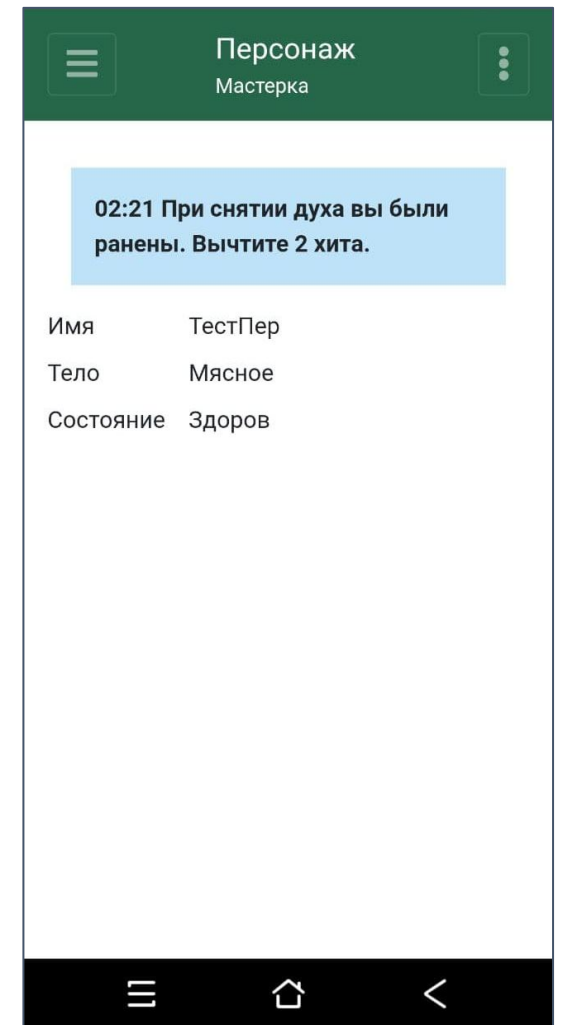
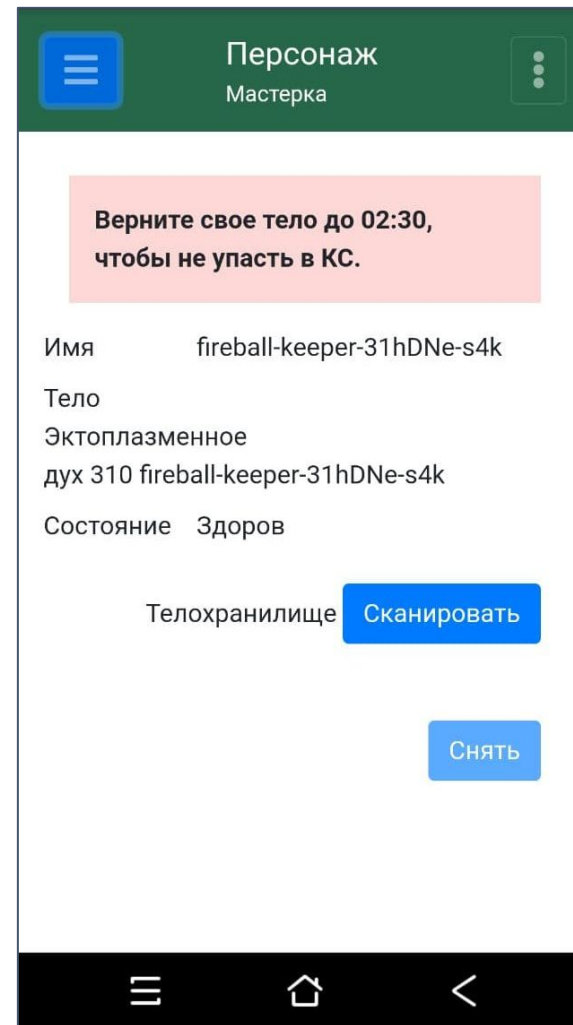
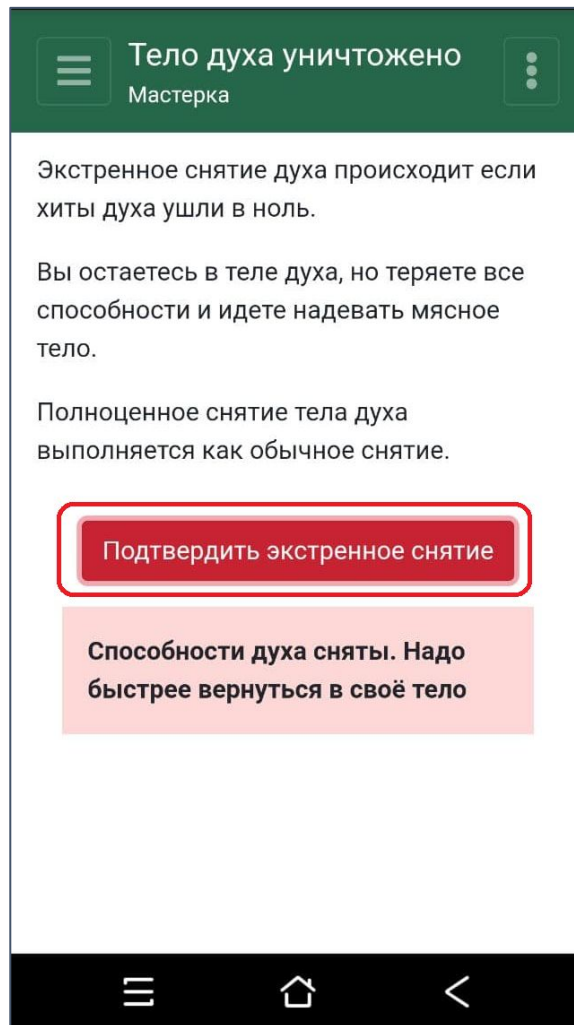
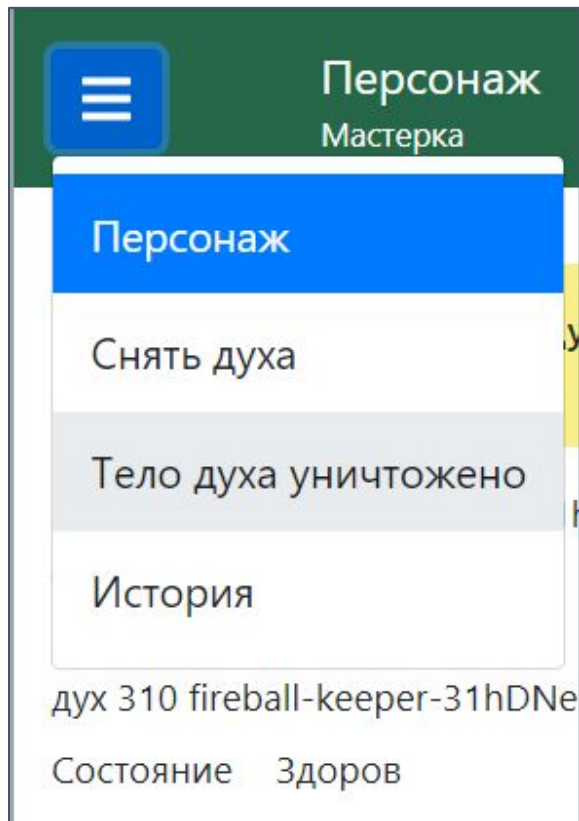
Надевание духа



Снятие духа



Экстренный возврат в тело (тело духа уничтожено)

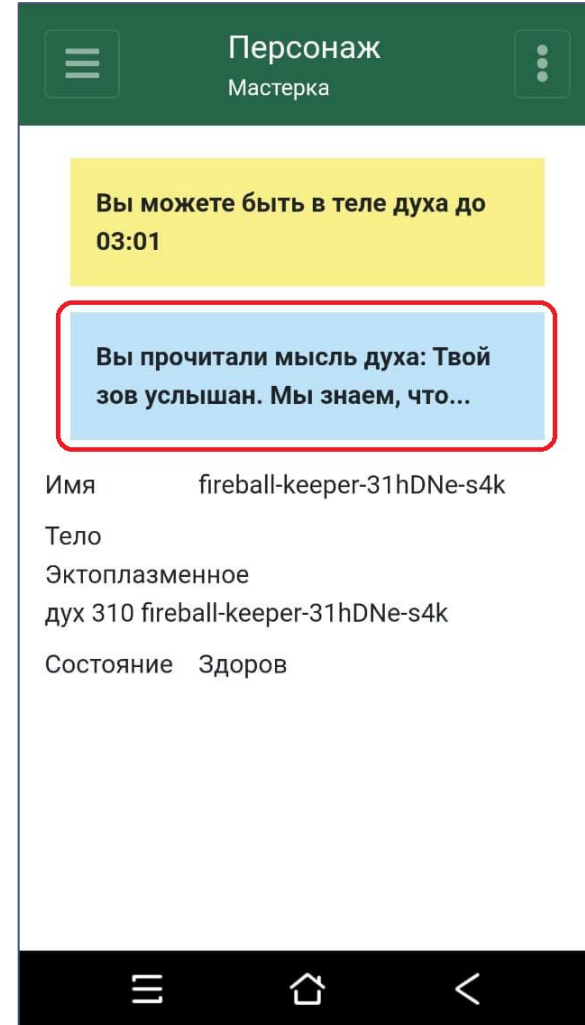
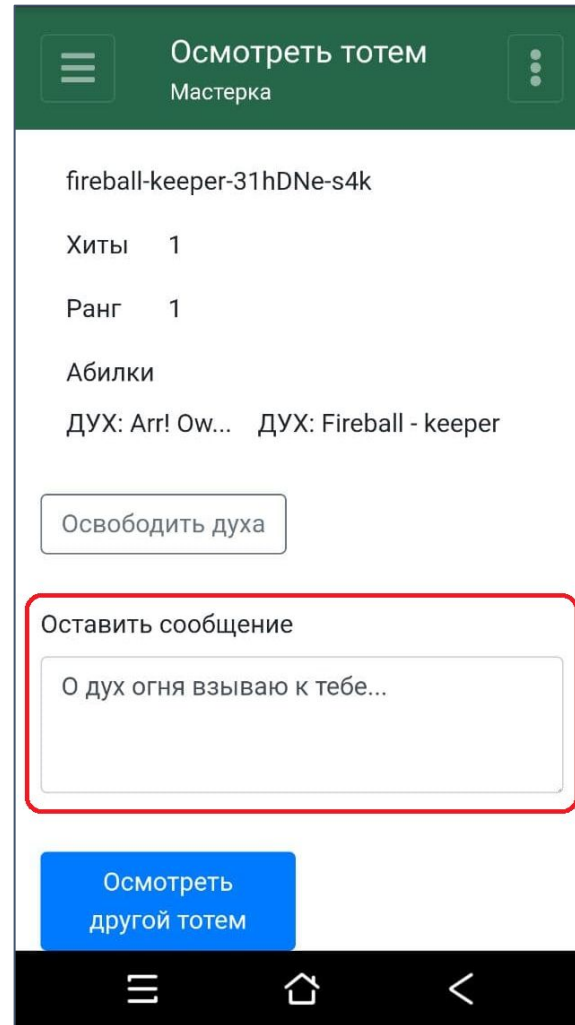


Общение с духами

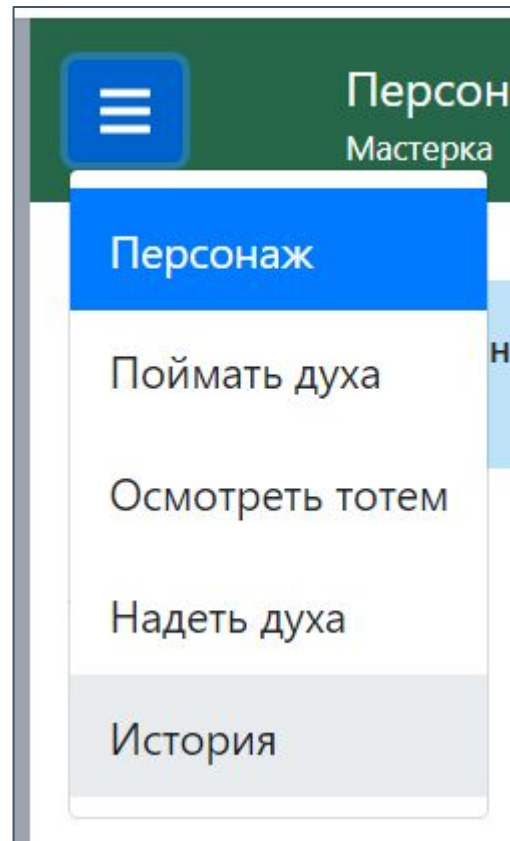
Духа можно было отпустить с сообщением.

Сообщение передавалось мастерам и они могли оставить ответное сообщение.

Маг получал сообщение от мастеров при надевании духа.



История



Основные мастерские инструменты для духов

Сообщения игроков - сообщения от игроков, которые духи передают мастерам.

Редактор фраз духов - сообщения от мастеров, которые духи передадут игрокам.

Логи персонажа - страница для расследования инцидентов при обращении в техподдержку.

Сообщения игроков

←

↻

🔒

maps-n-magic2.evarun.ru

SR2020 Карта и магия

Карты

Духи

Словарь маяков

Игрок 51935 отпустил духа 310 из фракции 2

Баргузин

О дух огня взываю к тебе...

20 Sep 2021 02:28:07

Игрок 43909 отпустил духа 398 из фракции 1 Без фракции

Дети должны быть со своей матерью Тревор Колби

2 Aug 2021 21:02:21

Игрок 43909 отпустил духа 399 из фракции 1 Без фракции

Дети должны быть со своей матерью Тревор Колби

2 Aug 2021 21:02:06

Игрок 43909 отпустил духа 400 из фракции 1 Без фракции

Дети должны быть со своей матерью Тревор Колби

2 Aug 2021 21:01:15

Редактор фраз духов

← ↺ ↻ 🔒 maps-n-magic2.evarun.ru

SR2020 Карта и магия

🔍 📍 | Отзывы | 📖 | ... | 🗨️ ⬇️

Карты | Духи | Словарь маяков

Меню действий ▾

Создать фразу

Start date	End date	Message	Character id	Fraction id	Delivered	
28.7.2021 22:00 ✕ 📅	31.7.2021 22:00 ✕ 📅	Гайа говорит: Я чувствую, что жизнь в Матрице зарождается, но они ещё не освои	42075	Не выбран ▾	true	Меню действий
28.7.2021 22:00 ✕ 📅	30.9.2021 22:00 ✕ 📅	Хелло		Не выбран ▾		Меню действий
28.7.2021 22:00 ✕ 📅	31.7.2021 22:00 ✕ 📅	Гайа говорит: дети уходят, дети возвращаются. Жизнь это любовь.		Не выбран ▾		Меню действий
28.7.2021 22:00 ✕ 📅	31.7.2021 22:00 ✕ 📅	Спасибо тебе. Гайа будет спокойна, когда большинство её детей вернётся	43915	Не выбран ▾	false	Меню действий
28.7.2021 22:00 ✕ 📅	31.7.2021 22:00 ✕ 📅	Спасибо тебе. Гайа будет спокойна, когда большинство её детей вернётся	37313	Не выбран ▾	false	Меню действий
28.7.2021 22:00 ✕ 📅	31.7.2021 22:00 ✕ 📅	Я дала тебе ключ к движению волн, дитя. Используй мудро и на благо жизни вокр'	42784	Не выбран ▾	false	Меню действий
28.7.2021 22:00 ✕ 📅	28.8.2021 22:00 ✕ 📅	Гайа говорит: Я великая мать всего живого. Иногда духи говорят своим голосом, н		Не выбран ▾		Меню действий
28.7.2021 22:00 ✕ 📅	31.7.2021 22:00 ✕ 📅	Гайа говорит: спасибо, сын. Ты сможешь остановить продажу духов? Они слабы, и	43666	Не выбран ▾	false	Меню действий
28.7.2021 22:00 ✕ 📅	31.7.2021 22:00 ✕ 📅	Твой зов услышан. Мы знаем, что...	51935	Не выбран ▾	true	Меню действий

Логи персонажа

Здесь можно посмотреть мастерские и игроцкие логи по id персонажа.

← ↻ 🔒 maps-n-magic2.evarun.ru SR2020 Карта и магия 🔍 📍 🗨️ Отзывы 📖 ... 🗂️ ⬇️

Карты Духи Словарь маяков Меню действий ▾

Id персонажа

51935

Показать логи

Лог мастерский:

Timestamp	Type	Message
20 Sep 2021 02:35:47	DISPIRIT_SUCCESS	uGcciyzou Character 51935 dispirit 310 fireball-keeper-31hDNe-s4k, consequenceStatus noConsequences
20 Sep 2021 02:35:46	DISPIRIT_ATTEMPT	uGcciyzou data {"spiritJarId":359,"bodyStorageId":367,"characterId":51935,"messageBody":""}
20 Sep 2021 02:31:12	SUIT_SPIRIT_SUCCESS	2zKAwPaI_ Character 51935 spirit 310 fireball-keeper-31hDNe-s4k says message "Твой зов услышан. Мы знаем, что..."

Ссылки

- Соцсети

- <https://vk.com/shadowrun2020> – группа игры
- <https://t.me/shadowrun2020> - новостной канал
- <https://t.me/sr2020chat> - чат-флудилка

- Сайт <https://shadowrun2020.org/>

- Отчеты

- IT-отчет SR2020
https://docs.google.com/document/d/e/2PACX-1vSQjSz2ZmuzZOVkC_GhJI6SjPgs4TECRxBu7YEppnCpuLBSbInAVgL3Babf7aJRdrUIFdxSPVsN02ITn/pub
- Инструкция по прошивке Bluetooth маячков
https://ovalhalla.ru/my/docs/beacons/html/group__manual.html

Спасибо за внимание!