

IT «Shadowrun: Россия» Картомагия. Океан маны

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 океана маны

Основы модели

В каждой геолокации есть магическая энергия - *мана*.

Количество маны в локации измеряется числом *от 1 до 7*.

Количество маны влияет на *мощь* колдуемых *заклинаний*.

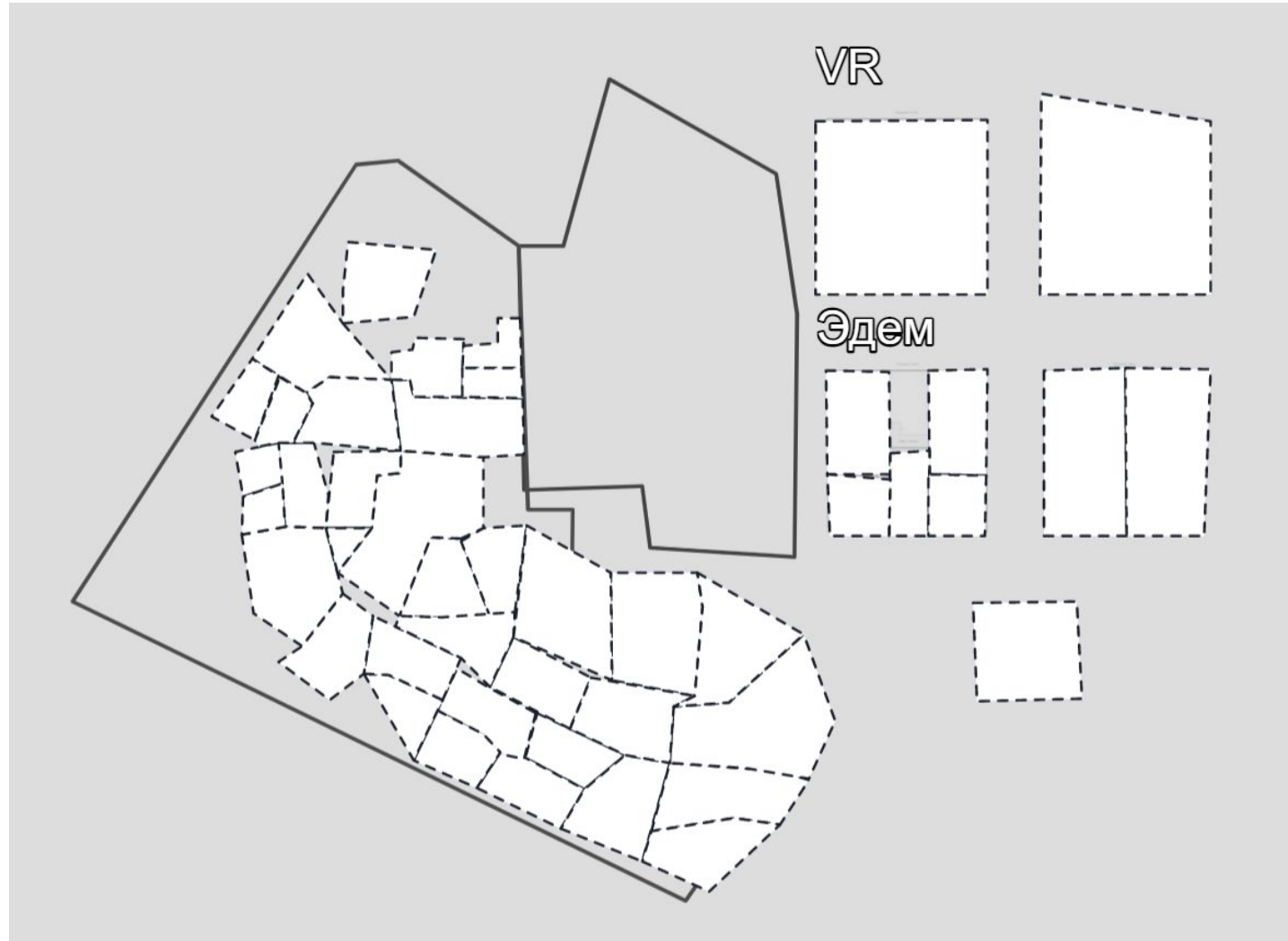
Нейтральный уровень маны 4.

Уровень маны в локациях меняется при наступлении ряда *эффектов игровых событий* и по *циклу приливов и отливов* управляемому мастерами.

Океан маны это система вычисления и обновления уровня маны во всех локациях.

Цвета уровней маны на карте	
	7
	6
	5
	4
	3
	2
	1

Океан маны в нейтральном состоянии без приливов и эффектов



Цикл приливов и отливов

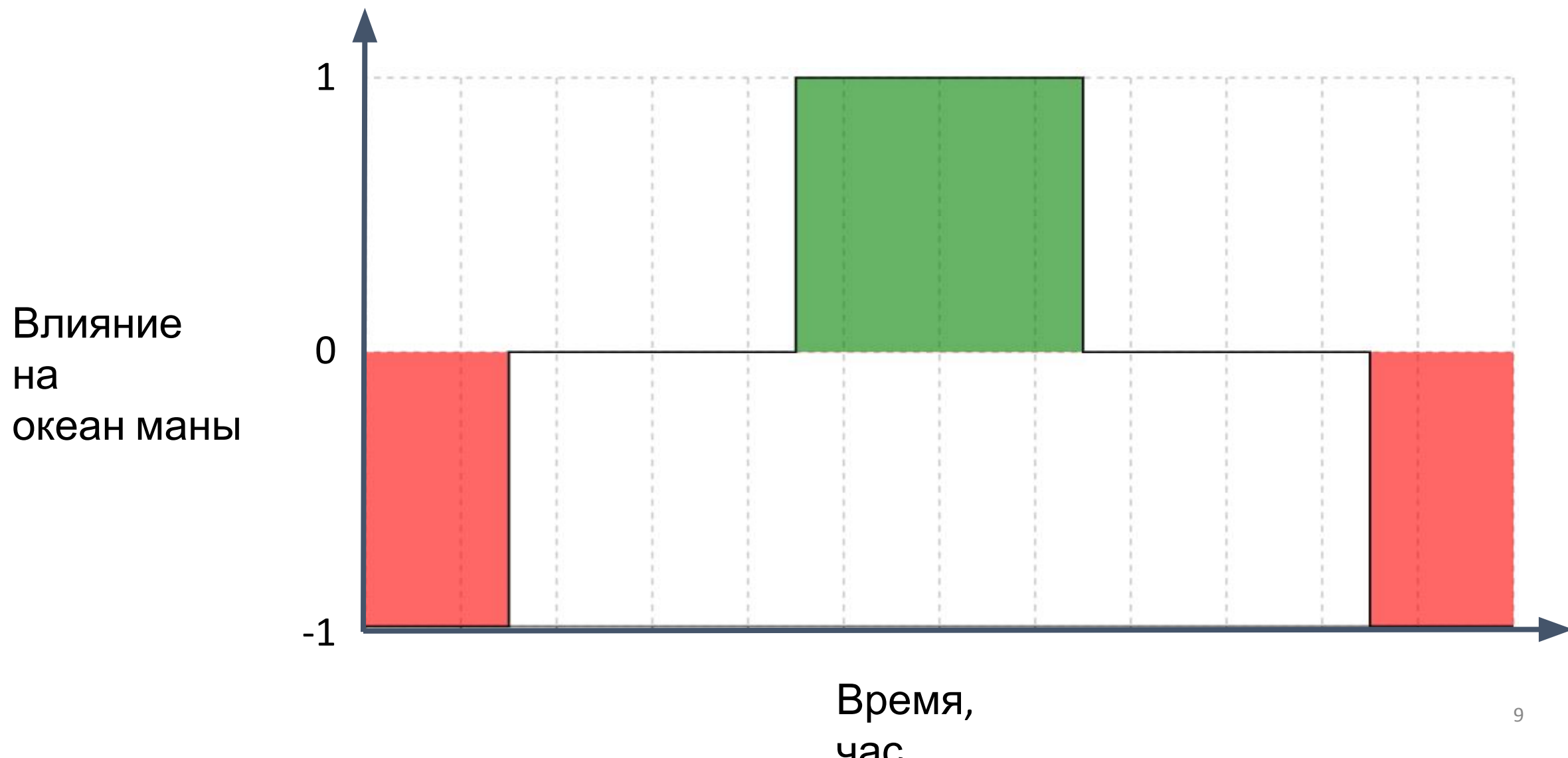
Цикл приливов и отливов суточный - от полуночи до полуночи.

В мире игры было 2 луны.

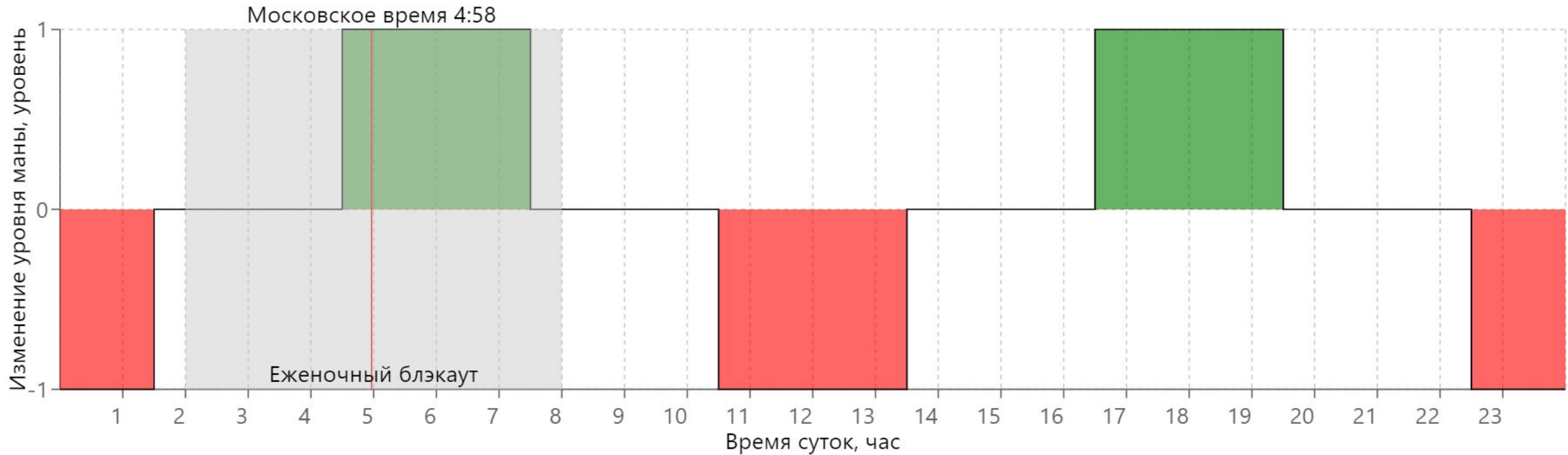
У каждой луны есть своя *длительность цикла* и *смещение начала цикла от полуночи*.

В цикле луны есть *фаза прилива* (уровень маны +1 во всех локациях), 2 *полуфазы отлива* (-1 к мане) и 2 нейтральных фазы.

График прилива для одного цикла луны

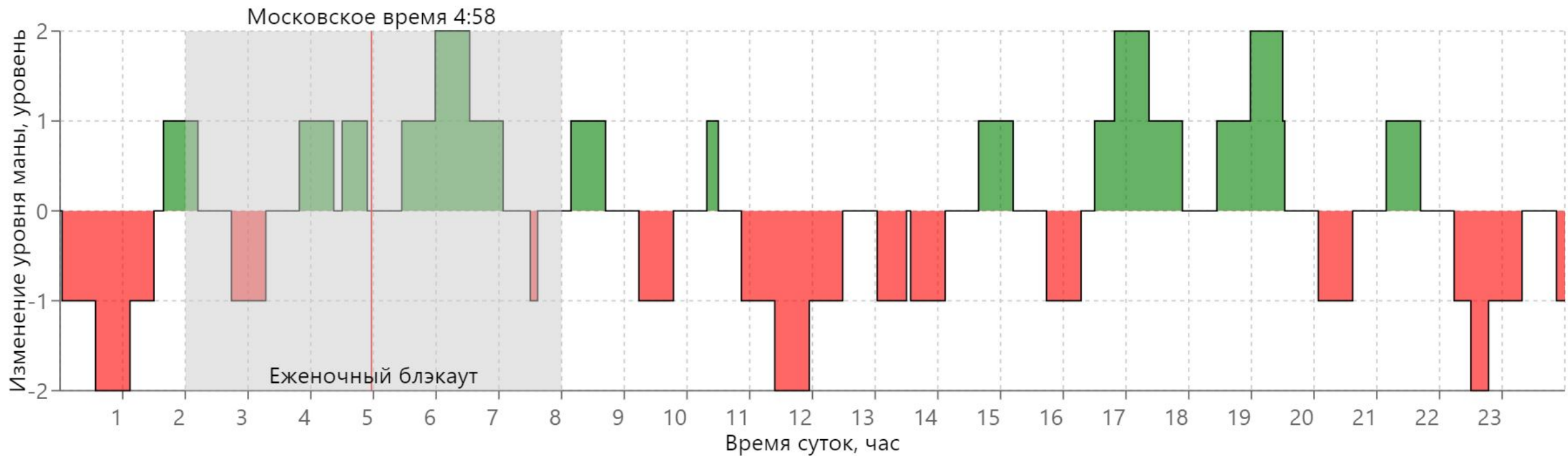


Суточный график приливов для одной луны



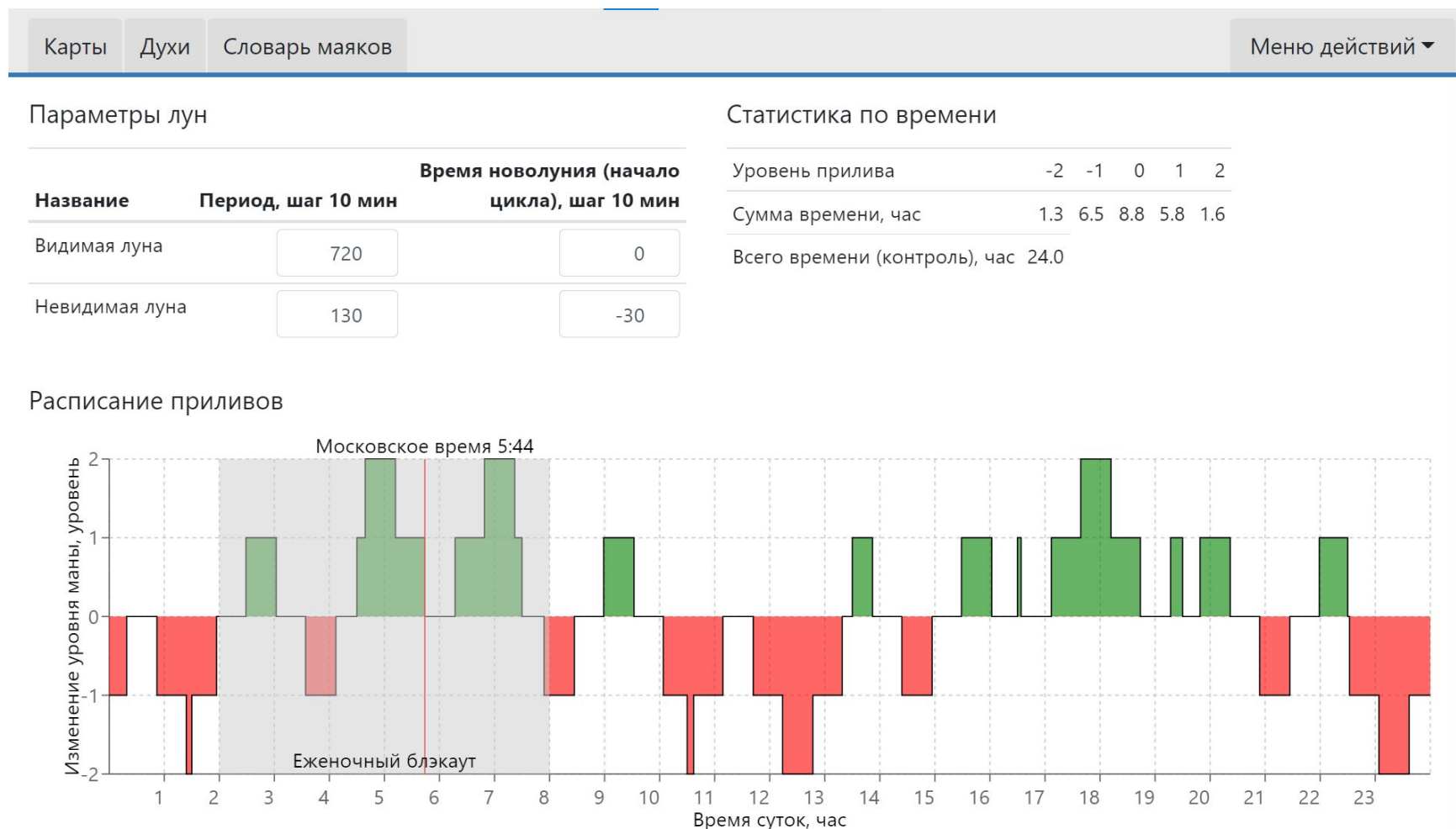
Пример графика приливов для двух лун (не настоящий)

Расписание приливов

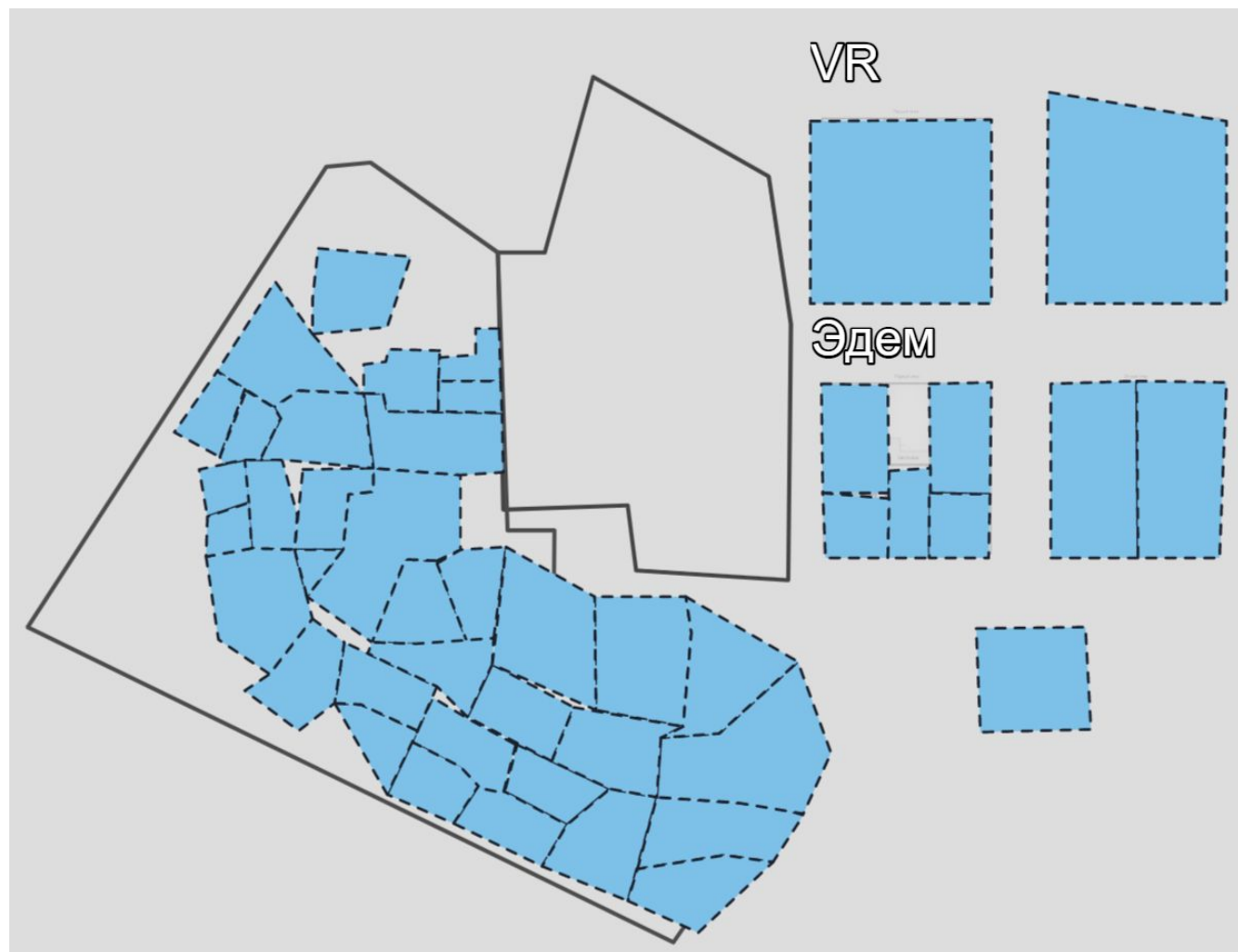


Мастерские инструменты

Параметры лун и эффектов в океане маны можно было менять в процессе игры на соответствующих страницах.



Океан маны только с приливами

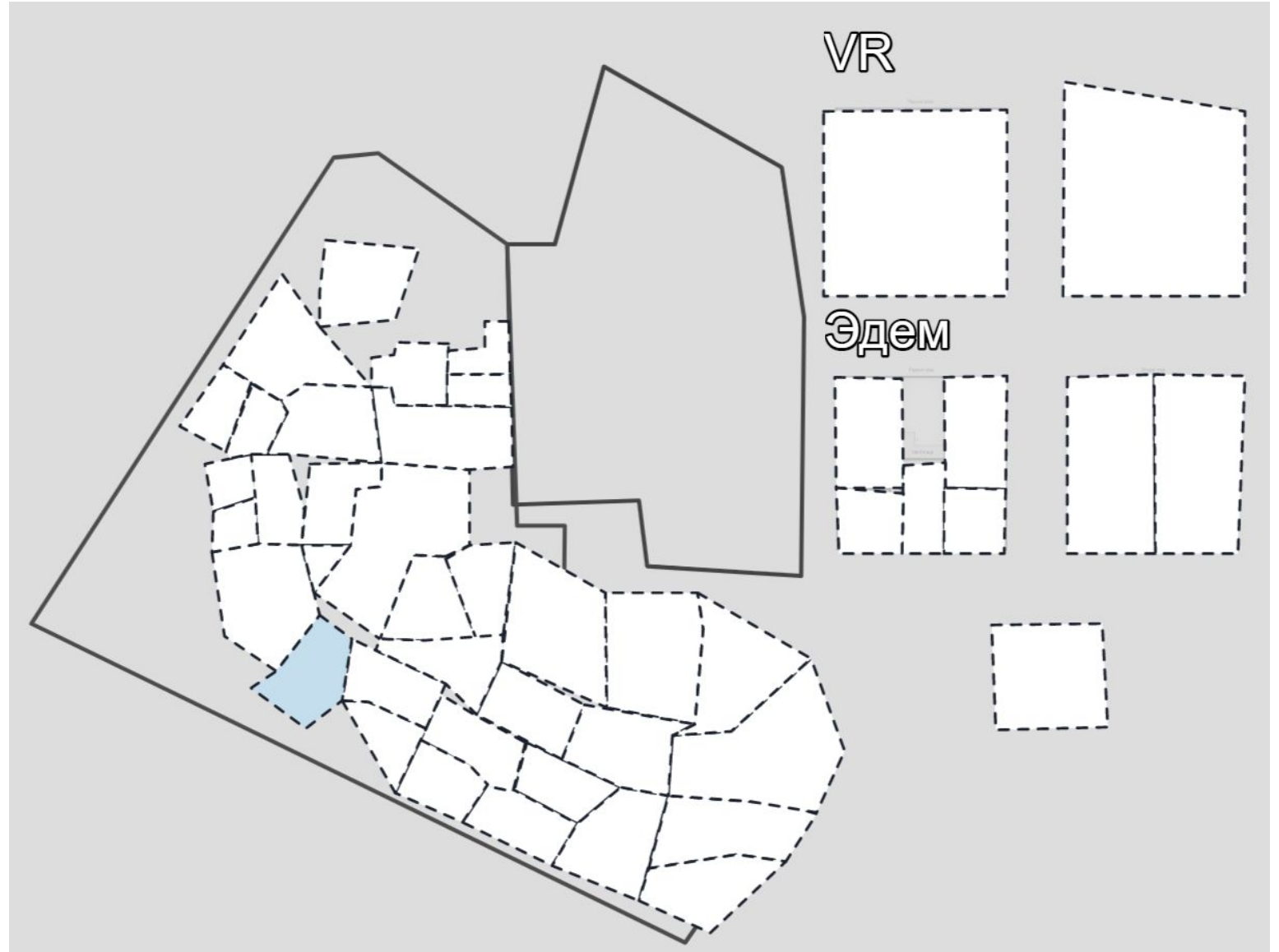


Игровые события влияющие на океан маны

Массакры

Массовое падение
с тяжёлыми
ранениями в
локации в короткое
время *временно*
увеличивало
уровень маны в
локации

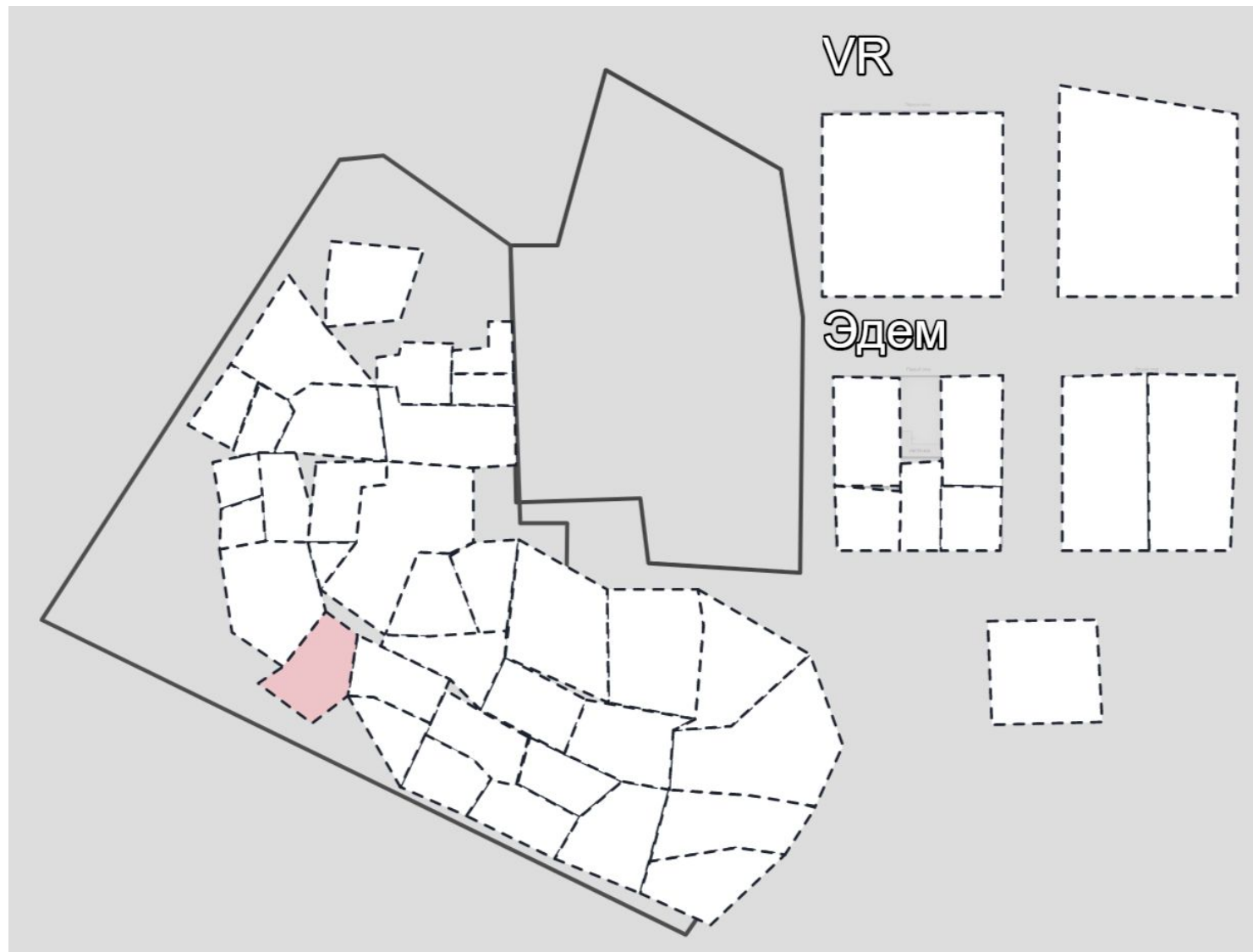
Конкретные числа -
6 тяжранов за 5
минут



Откат мощного заклинания

временно снижал
уровень маны в
локации

Минимальная мощность
заклинания для
наступления
эффекта 5



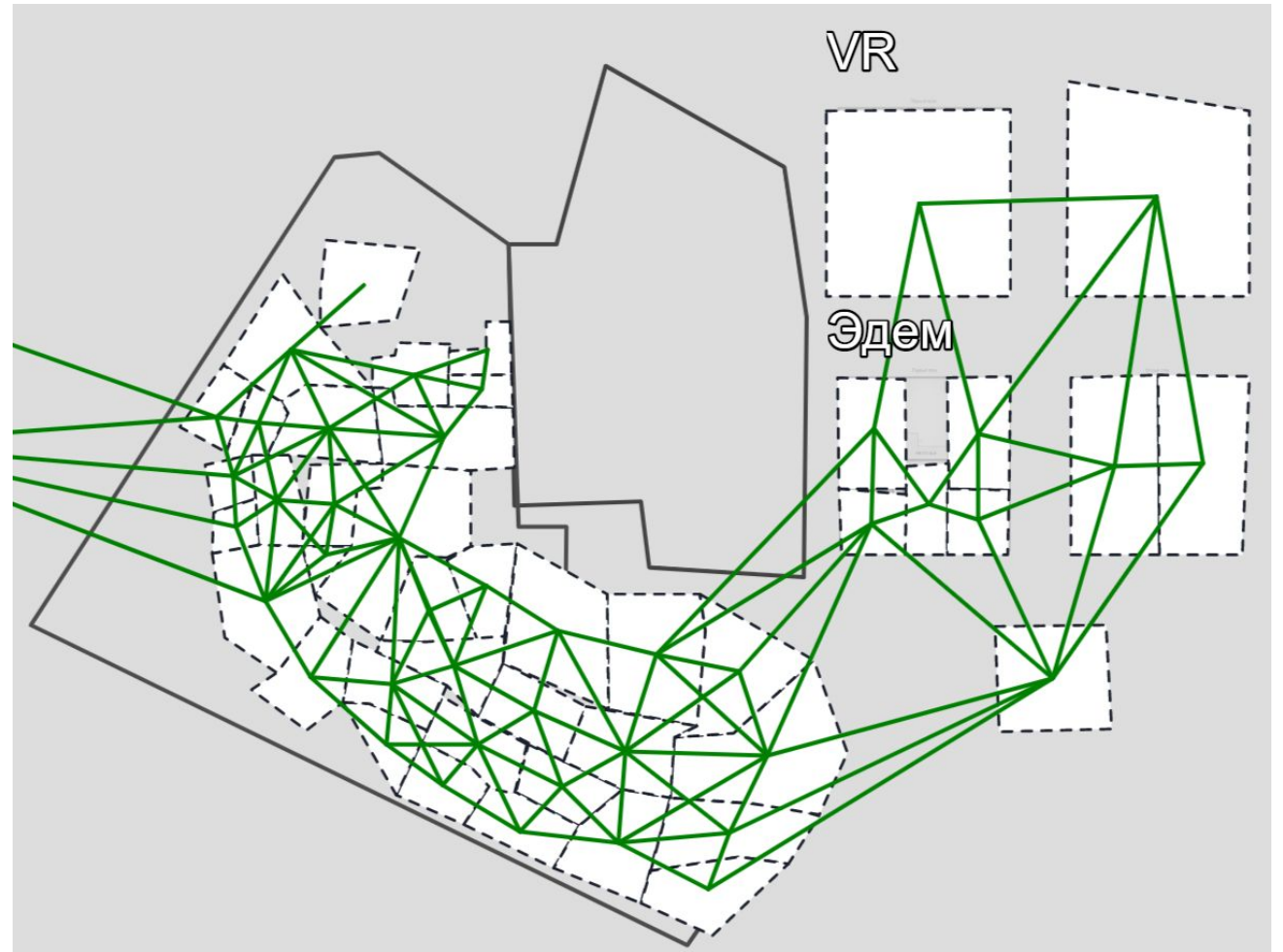
Про соседние локации

Сложные эффекты оказывают влияние на соседние локации.

Определение соседних локаций выполнялось в автоматическом режиме по контурам локаций.

Для близко расположенных локаций оно работало лучше, чем для удалённых блоков.

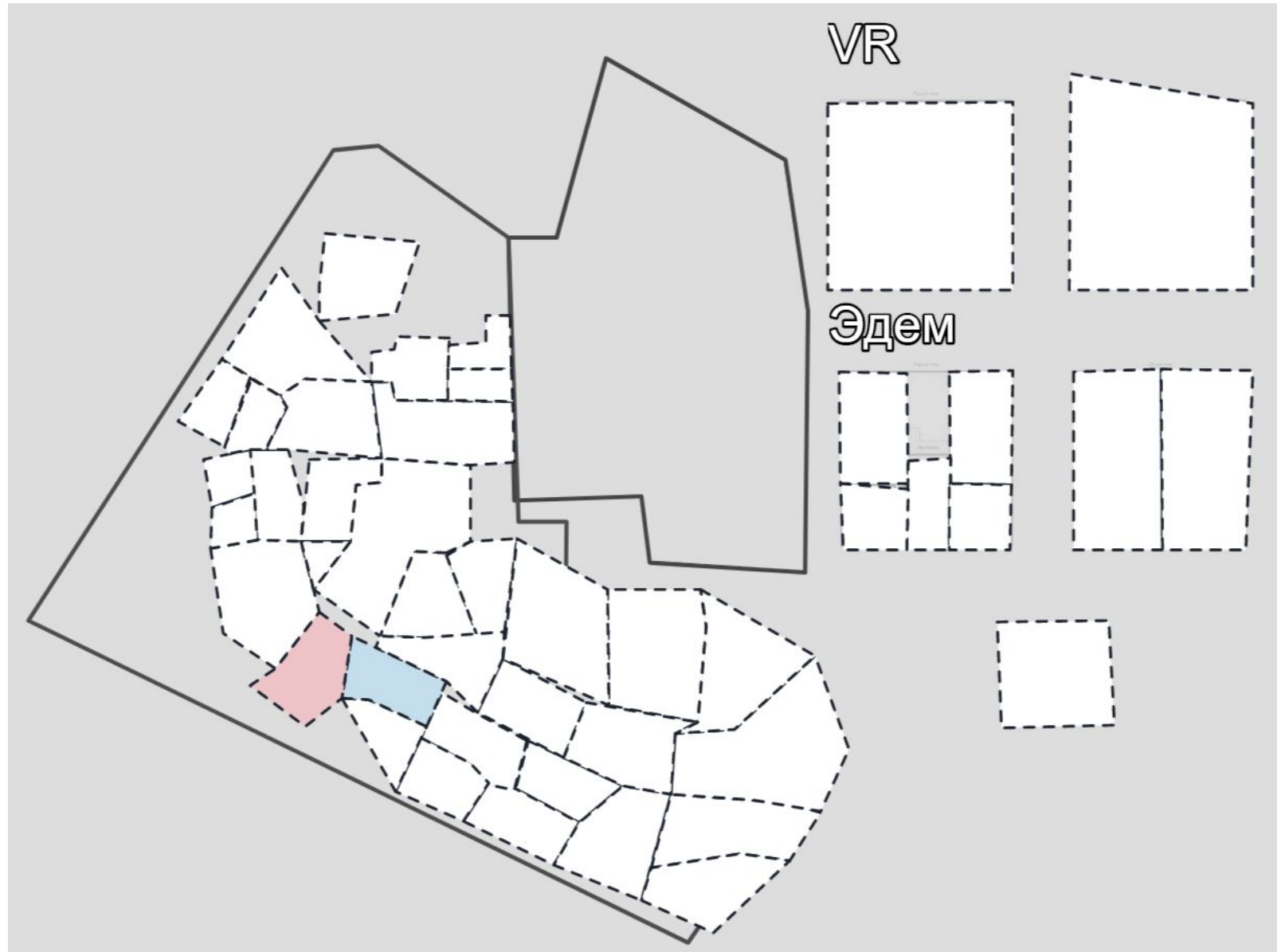
На картинке зелёные линии соединяют соседние локации.



Ритуал

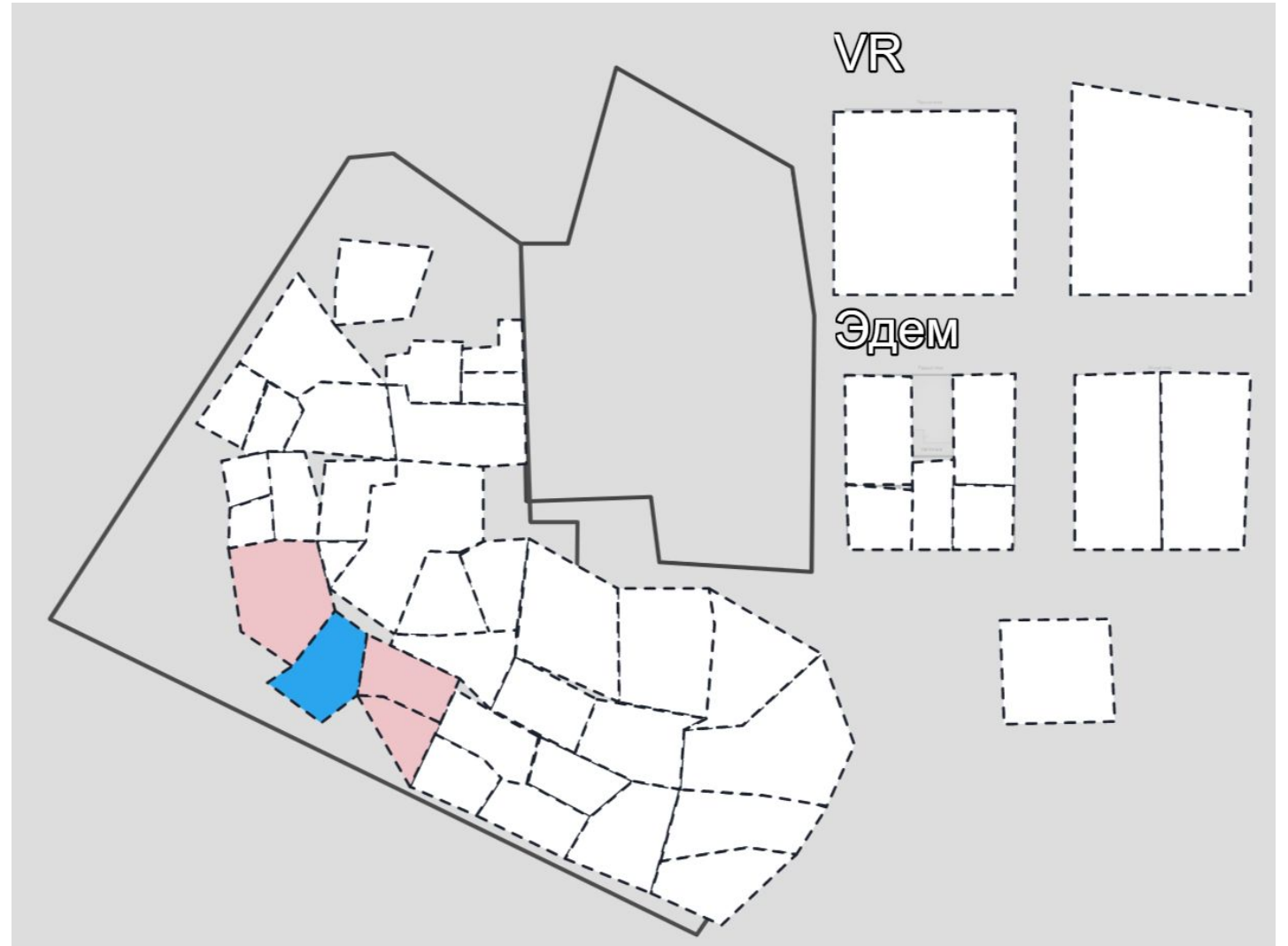
давал постоянный
эффект
перекачивания
маны из текущей
локации в одну из
соседних

Эффект
происходил при
числе участников в
ритуале от двух

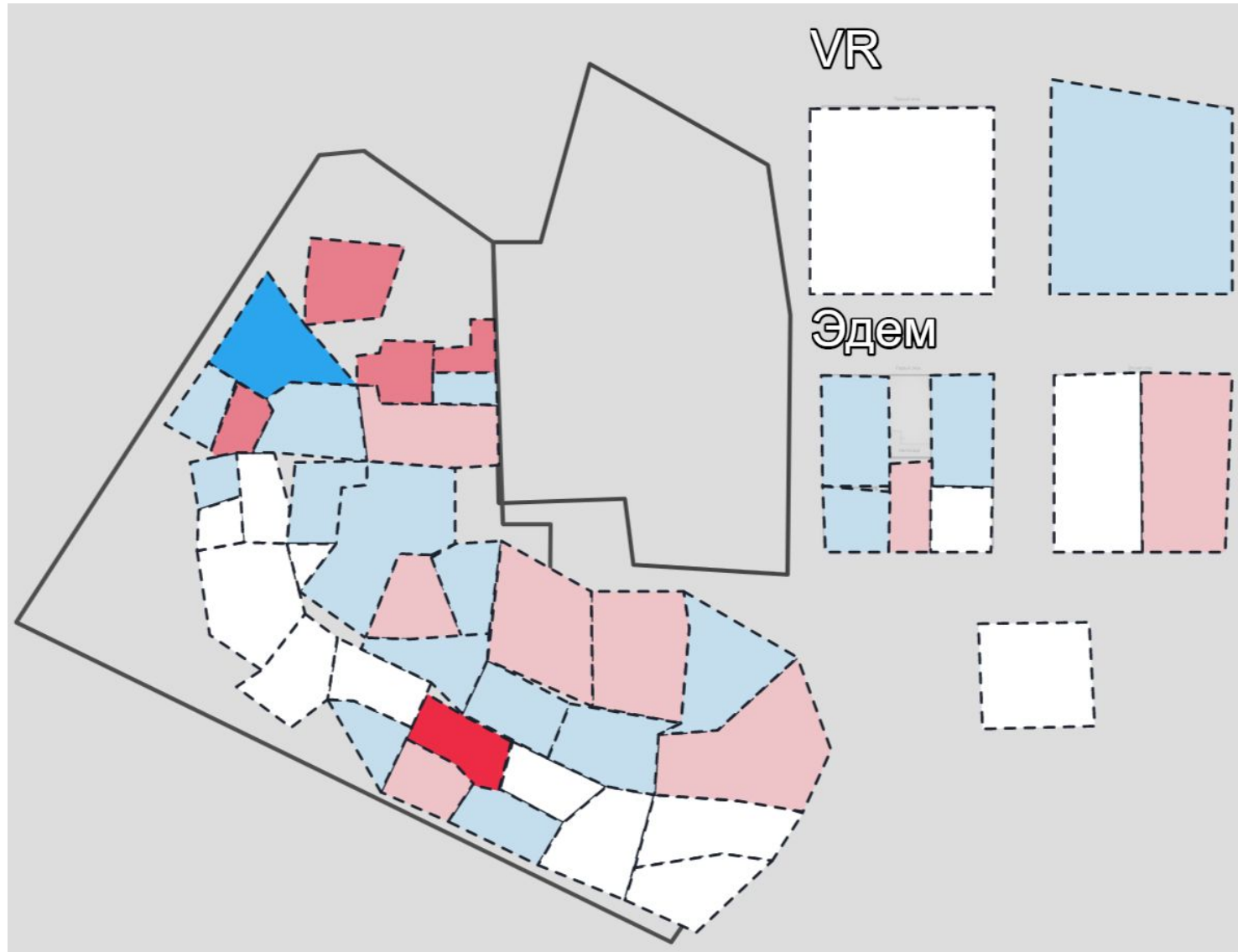


Заклинания Input/Output stream

некоторое время
притягивали/отталкива
ли ману из/в текущей
локации в соседние
локации



Реальная карта океана маны на конец игры



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!