

Volkerwanderung: interaktywna podróż

[Harper Pollock - czwartek, 10 sierpnia 2017 r.](#)

Powodem napisania tego dokumentu jest to, że mamy szansę opublikować pierwszą misję(1) w interaktywnej formie. W tym samym czasie postaram się odnieść do szerszej perspektywy, uznając ten krok za początek ogromnego ekosystemu gier / opowiadania historii i opisać pierwszą misję, abyśmy mogli faktycznie wykonać ten krok.

Jak zwykle, niniejszy dokument ma stanowić załączek dyskusji między członkami zespołu.

Globalny obraz sytuacji

Jeśli nam się uda, Volkerwanderung stanie się ekosystemem gier fabularnych, najprawdopodobniej tworzonych w wielu różnych konwencjach i technologiach. Aby zrównoważyć różnorodność i integralność, od samego początku musimy zastanowić się, co jest "globalne", a co "lokalne".

Tak naprawdę nie wymyślamy niczego nowego. Po prostu stosujemy, być może w nieco bardziej systematyczny sposób, zasady już obecne gdzie indziej. Pozwolę sobie wymienić parametry, które moim zdaniem powinny pozostać "globalne".

- Tożsamość i ciągłość gracza/postaci (czy pozwolimy graczowi zachować jedną lub więcej postaci).
- Pozycja ekonomiczna (artefakty, pieniądze, nagrody, PD, reputacja itp.)
- Kanały komunikacji
- Zawartość dostarczona przez użytkownika.

Ten zestaw parametrów byłby odpytywany/aktualizowany przez moduły misji za pośrednictwem interfejsu API. Będziemy musieli zapewnić bezpieczeństwo, biorąc pod uwagę prywatność, anonimowość i bezpieczeństwo użytkowników. Pieniądze użytkowników (kryptowaluty w grze) również muszą być bezpieczne. Warstwa "globalna", której na szczęście nie musimy rozwijać od razu, stanie się w rzeczywistości systemem sieci społecznościowej, z silną wewnętrzną ekonomią i skupieniem się na bezpieczeństwie użytkowników. Czy znamy jakieś narzędzie/framework, którego moglibyśmy użyć do tego celu, czy też jest to "jeszcze do zbudowania"?

Global level		
Global user-specific data: <ul style="list-style-type: none">• pseudonymous identity/continuity• global assets (money, reputation, content)• global communication channel	Story level	
	<ul style="list-style-type: none">• character identity/continuity• story assets• story communications	Mission level
		<ul style="list-style-type: none">• character status• mission status• mission assets• mission communications

Istnieje wiele szczegółowych aspektów tego modelu do omówienia (takich jak możliwe wykorzystanie księgi blockchain i bezpieczeństwo wiedzy zerowej w celu utrzymania jej dystrybucji). Na razie musimy jednak pamiętać o ogólnym modelu.

W idealnej sytuacji będziemy w stanie opracować publiczne API i zestaw wytycznych dla niezależnych deweloperów, aby każdy mógł opowiedzieć swoje historie, zakorzenione w uniwersum Volkerwanderung.

Obraz lokalny

Wróćmy teraz do tego, co dzieje się tu i teraz. Pierwszą interaktywną misją jest "Turcja na Lesbos". Wersję planszową znajdziecie opisaną [tutaj](#). W skrócie, mamy tu dwie strony konfliktu:

- Gracz B kieruje łodzią pełną uchodźców przez odcinek morza między Turcją a grecką wyspą Lesbos. Ich celem jest dostarczenie łodzi do miejsca lądowania, z co najmniej jednym ocalałym na pokładzie.
- Gracz A umieszcza różne przeszkody przed łodzią, skutecznie próbując sprawić, by wszyscy ludzie na pokładzie zginęli na morzu (a tym samym łódź została zniszczona).

Wersja planszowa ma dwa tryby: tryb dwuwarstwowy zakłada, że przeszkody są umieszczane krok po kroku, a gracze wzajemnie wpływają na swoje wybory, próbując odgadnąć siebie nawzajem. Tryb dla jednego gracza zakłada, że wszystkie przeszkody są rozmieszczone losowo (i nieświadomie dla gracza). Gracz porusza się łodzią i stara się przejść przez mapę, tracąc jak najmniej ludzi.

Interaktywność

Teraz, jeśli myślimy o grach interaktywnych, możemy opierać się na pewnych typach, które są już dobrze ugruntowane i znane. Z drugiej strony, dynamika gry zmusza nas do ponownego zdefiniowania celów. Gra kończy się, gdy X łodzi zostanie zniszczonych lub Y uchodźców wyląduje na wyspie, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej. Gracze A lub B wygrywają odpowiednio.

Jeśli użytkownik wybierze "Gracza A", zagra w niemal typową grę typu tower defense. Jest to dobrze znany szablon. Ważną modyfikacją jest to, że mamy mapę z wieloma trasami, co znacznie utrudnia alokację przeszkód. Mając wstępnie zdefiniowaną liczbę przeszkód, z których każda zadaje pewną ilość obrażeń łodzi i ludziom, muszą oni rozmieścić je na całej mapie, aby zatrzymać migrację. Możemy zezwolić na pewne "dopalacze", takie jak "żółw holowniczy", który może przenieść przeszkodę z jednego miejsca do drugiego.

Algorytm uruchamiający łódź będzie musiał zadbać o następujące parametry:

- Ustawienie kursu zgodnie z bieżącą konfiguracją przeszkód(2).
- Balansowanie między ilością osób na pokładzie a ilością ochrony (parametr odziedziczony po "szczęściu" zdefiniowanym w wersji planszowej, może być przedstawiony jako prędkość - im więcej osób na pokładzie, tym wolniejsza łódź i odwrotnie).
- Zarządzanie ograniczonymi zasobami: możemy coś ograniczyć. Albo ogólną liczbę uchodźców, albo liczbę dostępnych łodzi. Albo możemy zdecydować, że - jeśli program będzie działał - mamy nieograniczoną podaż obu.

Jeśli użytkownik wybierze "Gracza B", sytuacja jest mniej standardowa. Jesteśmy w konwencji podobnej do interaktywnego wymiatacza min, dość mocno odwzorowując wersję gry planszowej (patrz opis). Głównym wyzwaniem jest znalezienie algorytmu do zarządzania alokacją przeszkód, tak by była ona interaktywna.

Tutaj, podobnie jak w grze planszowej, rezygnujemy z kompletności informacji, ponieważ uczyniłoby to grę zbyt łatwą dla strony ludzkiej.

Przyszły gracz kontra implementacja gracza

Aby wdrożyć funkcję gracz kontra gracz, będziemy potrzebować przynajmniej podstawowej warstwy globalnej, pozwalającej ludziom rejestrować się i ogłaszać swoją chęć do gry. Kiedy dojdziemy do tego punktu, będziemy

w stanie uruchomić kilka wersji każdej gry, jako test A/B dla grywalności. To będzie moment prawdy dla całego projektu: czy będziemy w stanie przyciągnąć uwagę graczy i zaangażować ich w proces tworzenia i ulepszania gry.

(1) "Bałkański szlak: Turcja do Lesbos", wstępnie prototypowany jako gra planszowa. Dzięki wkładowi Igora jako programisty powstanie również pierwszy interaktywny prototyp.

(2) Zakładam, że gra w tej konfiguracji jest "kompletna informacyjnie", więc wszystkie przeszkody na mapie i status wszystkich łodzi są znane obu stronom.