

Здравствуй читатель! Спешим сообщить некоторые новости из мира книг-игр.



Объявлены условия ежегодного конкурса ТРИКИ'2018

В этом году конкурс будет проводить в обновлённом формате, объединяющем сразу несколько конкурсов меньшего размера - для предоставления участникам большого простора полёта мысли, фантазии, а так же простоты участия. Как и ранее ТРИКИ проводится исключительно для классических книг-игр, но участники не ограничены по темам и правилам игровой механики. Под классической книгой-игрой подразумевается произведение которое является игральным также и в распечатанном виде.

В зависимости от характеристик произведения, работа может участвовать в одной или нескольких категориях:

- Малая книга-игра
- Большая книга-игра
- Перевод с иностранного языка
- Паутина миров и судеб

Регламент проведения

Начало приёма работ: с настоящего момента, ранее опубликованные книги-игры не допускаются

Окончание приёма работ: 30 сентября 2018 включительно

Голосование: 1 по 28 октября 2018 включительно

Для участия в конкурсе необходимо

1. Переходы по параграфам должны быть оформлены гиперссылками
2. На титульной странице обязательно должна быть ссылка quest-book.ru и фраза "Специально для конкурса ТРИКИ'18"
3. Опубликовать книгу-игру обычным способом, т.е. создать тему обсуждения в разделе "Скачиваем и обсуждаем книги-игры"
4. В тексте описания добавить "ТРИКИ-2018"

Если требуется помощь с публикацией или при возникновении вопросов обращайтесь к Jutangee

Призы

Малая книга-игра

главный приз: 1000 руб

Большая книга-игра

главный приз: 2000 руб

Перевод с иностранного языка

главный приз: 1000 руб

Паутина миров и судеб

главный приз: 2000 руб

По номинациям

– Лучший сюжет: 500 руб

– Лучший литературный стиль: 500 руб

– Лучшая атмосфера: 500 руб

– Лучшая механика: 500 руб

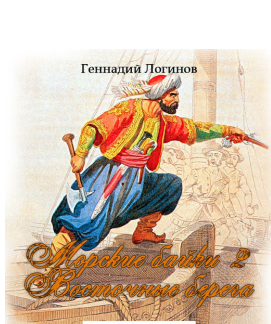
– Лучший дебют: 500 руб

Подробные правила участия в конкурсе:

<https://quest-book.ru/forum/topic/4174>



Морские байки 2: Восточные берега



Про отважного Карстена Клеменса, капитана корабля «Иосиф Обручник», всегда ходило немало сплетен и небылиц.

Неудивительно, ведь в крошечном флоте небольшого города-государства его судно было единственным, предназначенным для дальнего плавания. А капитан Клеменс – единственным настоящим морским волком среди местной капитанской братии.

Остальные капитаны либо вели торговлю с ближайшими портовыми городками, либо зарабатывали на жизнь рыболовным промыслом, либо охраняли прибрежные воды, пресекая контрабанду. Они не могли похвастаться приключениями, выпавшими на его долю.

Но капитан Клеменс был чужд кичливости и зазнайства: он просто ответственно занимался тем, что умеет и любит.

Большинство местных жителей за всю свою жизнь ни разу не покидали окрестностей родного города. Заокеевский мир виделся для них чем-то таинственным и загадочным, полным чудес и необычных явлений. А капитан – легендарным первопроходцем Заокеевья.

Каждый уважающий себя забудлыга считал своим долгом что-нибудь доплести. И таким образом лёгкий ветерок превращался в смертельный шторм! Небольшое волнение — в девятибальную волну! Канонерская лодка с парой фальконетов — в линейный корабль с тремя рядами пушек и кулеврин! А мелкая каракатица — в настоящего кракена!

Однажды капитан Клеменс был отправлен коканским королём, Ральфриком I Весёлым, в земли сарацинов. Одни говорили, что Клеменс отправился мстить берберским пиратам; другие — что он собирается воевать с Блистательной Портой, а третьи — что он решил раздобыть знаменитый Зулфаркар, двулезвальный меч, известный как одна из главных магометанских святынь. А может быть он решил в очередной раз наведаться в гарем к самому падишаху? Как знать...

https://quest-book.ru/directory/morskie_bayki2/



Геймстори и книги-игры онлайн

Раздел "Книги-игры онлайн" переродился! Снова. Прделана, без ложной скромности – колоссальная работа и он наконец в том виде, каким планировался изначально.

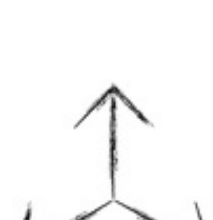
Создан с нуля специализированный редактор для создания интерактивных книг-игр без программирования – МИТРИЛ. Помимо создания редактора была очень серьёзно переделана инфраструктура раздела чтобы обеспечить всё необходимое автору и игроку.

При создании редактора МИТРИЛ требовалось максимально упростить создание книг-игр в виде компьютерных игр и, при этом, всё-таки дать хоть какие-то возможности игровой механики, это удалось. В редакторе поддерживаются два инструмента – ключевые слова и ресурсы. Они объединяются в специальные группы, в рамках которых могут служить как игровые параметры, отображаемые игроку, или как скрытые ("служебные") отметки. При этом вся "кухня" по добавлению, учёту, и проверке наличия этих параметров спрятана от автора игры за интерфейсом редактора.

Играть и создавать геймстори можно здесь:

<https://quest-book.ru/online/>

В качестве демонстрации возможностей опубликованы несколько игр:



Шайка гоблинов

В составе отряда гоблинов, вы нападаете на деревню...

<https://quest-book.ru/online/viewgoblins>



История одного отважного стража

Предыстория противостояния стражей, истребителей магов и таинственной организации, пожелавшей стремиться посеять анархию

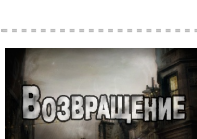
https://quest-book.ru/online/viewstraj_history



Общество червей

Добро пожаловать в смертельную игру, чтобы выжить, нужна эрудиция и острый ум.

<https://quest-book.ru/online/viewwormsociety>



Возвращение

Призыв, выдернувший вас в этот мир, наделил вас неким подобием жизни, но вы чувствуете, как этот запас сил постепенно начинает уходить из вас. Появившийся голод заставляет искать новые источники жизненной силы.

<https://quest-book.ru/online/viewvozraschenie>



Весеннее настроение!

На конкурс ТРИКИ традиционно допускаются только классические книги-игры, но авторы геймстори тоже в обиде не останутся - специально для них объявлен новый конкурс - весенних геймстори! Создайте свою интерактивную историю на простом и удобном редакторе "митрил" и станьте претендентом на получение приза!

Конкурс уже начался, но ещё есть время придумать интересную историю - розыгрыши призов будет проводиться ДВАЖДЫ – 30 апреля и 31 мая. В апрельском участвуют геймстори, опубликованные в апреле, в майском, соответственно - майские.

Автор игры, набравшей больше всех "Понравилось" за месяц, получит денежный приз **1000руб!**

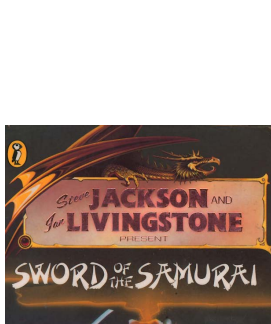
Автор игры, набравшей больше "Понравилось" за месяц (и не обязательно победившей) и являющейся юмористической, получит денежный приз **500руб!**

Как принять участие?

Перейдите на <https://quest-book.ru/online/>, создайте свою геймстори и опубликуйте - этого достаточно!



Хачиманский марафон



Будучи призванным на аудиенцию к сёгуну, Вы узнаете, что Ваши родные края, Хачиман, оказались в серьёзной опасности. Власть сёгуна слабеет – некоторые князья отказались подчиниться и вынашивают заговорнические планы. Бандиты свободно бродят по землям, а варвары-захватчики готовятся к набегу через границы. И это всё потому, что великий меч Даи-Катана, Пьющая Смерть, был украден у сёгуна.

Вы – чемпион, которого выбрал сёгун, юный Самурай. Вы следуете кодексу бусидо, Пути воина, и являетесь мастером кендзюцу, Пути Меча. Ваша задача – вернуть чудесный меч, похищенный Икиру, Мастером Теней. Он хранит клинок глубоко в недрах его горной крепости Оникару, Логове Демонов, под стражей его ужасных призрачных воинов.

У Вас есть выбор из четырёх воинских умений – Кью-дзюцу, Йаи-дзюцу, Каруми-дзюцу или Ни-то-Кен-дзюцу. Ваш выбор повлияет на ход Вашей миссии. Так же на протяжении миссии Вы сможете заработать или потерять Очи Доблести.

Вам предстоит столкнуться со множеством опасностей, а Ваш успех отнюдь не предопределён. Только ВАМ решать, куда свернуть, когда рискнуть жизнью и кому противостоять в сражении!

Марафон представляет собой масс-старт одиночных прохождений книги-игры в виде форумной игры. Каждому игроку предоставляется отдельная тема в которой он общается исключительно с игровыми мастерами – получая информацию о следующих шагах и осуществляя выбор в предоставляемых вариантах. Марафон не представляет собой гонку со временем, у каждого игрока есть возможность неспешно, в удобном темпе, пройти игру.

<https://quest-book.ru/forum/topic/4204>



Серия "Паутина миров и судеб"

Серия "Паутина миров и судеб" представляет собой книги-игры объединённые единой концепцией – протагонист путешествует по мирам. Цель создания серии – мотивирование авторов к написанию новых книг-игр высокого качества и помощь в распространении посредством использования общего узнаваемого бренда.

Первое приключение (стартовое) рассказывает о том, как так получилось, что протагонист "заблудился" в мирах, оно будет доступно в электронном виде бесплатно. Начальное приключение может быть выбрано по результатам конкурса ТРИКИ'18, оно – самое маленькое, от 150 до 350 параграфов с использованием только ключевых слов.

Обсуждение концепции серии и условия сотрудничества с авторами обсуждаются здесь:

<https://quest-book.ru/forum/topic/4173>

Паутина



миров и судеб



Морские байки 3: Пасьянс



Небольшая книга-игра с механикой на основе игральных карт. Путешествие бравой команды продолжается!

Страница книги-игры

https://quest-book.ru/directory/morskie_bayki3/

