

mstest2

Сторигеймер, изучай редактор!

книга-игра



Версия текста: 9

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

минимум

- подготовка
- В митриле будет проще
- word
- щёлкни
- переход
- органайзер
- сомневается
- быстрый доступ

res

RND: ____

механика телепорта

- телепорт активен
- возврат
- будет отскок

телепорт

адреса: ____

Дополнительные условия

В зависимости от текущей ситуации на любом из параграфов могут быть доступны следующие действия:

Если отмечено «механика телепорта/возврат»: **(триггер) вернуть**, ✎ X«возврат», на предыдущий параграф

Если отмечено «механика телепорта/телепорт активен», но отсутствует «механика телепорта/возврат»: **(триггер) один из 8 параграфов. Перейти?**, ✎ «адреса» +1, ✓«возврат», (Если в наличии 9 «телепорт/адреса»: «адреса» = 1), f(x) «скачок на»

1

Почему

редактор сторигеймов сайта КвестБук

подойдёт для создания вами игр и прочей интерактивности?

давай, расскажи..., ✎ (Если отсутствует 100 «res/RND»: «RND» = 6, вычесь из «RND» случайное число от 1 до «RND», (Если в наличии 4 «res/RND»: (11)), (Если отсутствует 4 «res/RND»: (2))), (Если в наличии 100 «res/RND»: (2)) — (2)

и так понятно, ✎ «RND» = 6, вычесь из «RND» случайное число от 1 до «RND», (Если в наличии 4 «res/RND»: (32)), (Если отсутствует 4 «res/RND»: (11)) — (32)

2

3. - ваше творчество сразу размещается в сети и доступно со всех мыслимых устройств кроме умной кофеварки, но в этом я не уверен.

4. - если вы не уверены в том что именно вы хотите сделать - это ваш выбор (всё равно получится текстовая игра, или, как вариант, вы овладеете всеми незадокументированными секретами этой штуки, но пока вы ими не овладели для вас это утверждение - истинно

Не слишком сложно? Знаю - знаю. Пишу для себя, в стол и вообще у меня оригинальный взгляд на правила русского языка... Я ещё припомню себе этот косяк, но не сейчас.

Я вас убедил и вы согласны подумать над созданием собственного проекта в ... э-э, как его, в редакторе сторигеймов. — (32)

Вы всё ещё сомневаетесь — (13)

3

Редактор - хороший. Поэтому гибкий. То есть можно начинать творить сразу. Потом выработается своя метода. Наверное. Или можно не сразу. Но Редактор развивается, поэтому возможностей всё больше. Поэтому ограничимся малым...

+ **ДЕЙСТВИЕ** — (26)

закачать иллюстрацию — (30)


Небольшое замечание (для сомневающихся) — (24)


другие возможности (без механики) — (19)

и это ещё не всё — (27)

если мне сообщили об ошибке — (22)

Если отмечено «минимум/сомневается», отмечено «минимум/щёлкни», отмечено «минимум/переход»: **Ок. Пора узнать, что не так с системой.** — (14)

Если отмечено «минимум/подготовка», отмечено «минимум/В митриле будет проще», отмечено «минимум/word», отмечено «минимум/щёлкни», отмечено «минимум/переход», отмечено «минимум/органайзер»: **Вы посетили ключевые параграфы. Ваше право - получить отмычку быстрого доступа.**,  ✓ «быстрый доступ» — (9)


Если в наличии 100 «res/RND»: **это не единственный и не самый лучший мануал на сайте (вы узнали об этом случайно)**,  «RND» = 6, вычесть из «RND» случайное число от 1 до «RND», «RND» +2, ([11](#))

4

И перед тем как начинать работу в редакторе от вас потребуется назвать проект, кратко описать его. Ну заглавную иллюстрацию пока не ставим, и развёрнутое описание, тоже скорее формальность, но напишите пока для себя что собираетесь воплотить. Всё! Вы отправитесь на страницу редактора сторигеймов (клавиша редактировать намекает на это). Если выйти на **страницу игры** и редактировать **описание**, то заглавный рисунок и всё прочее можно переделать и уточнить.

Если отмечено «минимум/В митриле будет проще»: Ну раз вы снова здесь, то вот ещё один совет из личного опыта. Заглавная иллюстрация и само название вашего проекта - то что видит игрок, или читатель в самом начале. Посмотрите в каких пропорциях показывает сайт "обложку" сторигейма. С некоторых пор я стараюсь учитывать это. Ну а из забавного - как то раз название оказалось столь великолепно длинным, что закрывало большую часть иллюстрации в каталоге. А ведь решит ли потенциальный игрок перейти на страницу игры - зависит от того что он увидит и прочтёт в каталоге.

 ✗ «word»

,  ✓ «В митриле будет проще» — (8)

5

Сколько раз обещал себе, изначально править текст параграфов в ворде... Но иногда действительно, быстрее получается работать сразу на сайте. Да, качество, мягко говоря страдает. Но ты обещаешь себе вернуться к напечатанному какнибудь потом. Иногда так действительно и происходит. Но очень редко. Отсюда для себя вывел парадоксальный совет - если текст вызывает у самого автора понимание и раздражение, следовательно, во первых - наступило утро, во вторых - пора воспользоваться умной программой которая сам подчеркнёт - где именно ваши познания в правописании наиболее близки к эпик фэйл.

,  ✓ «word» — (8)

6

Так, все красненькие триггеры тут неспроста. Они работают не совсем правильно потому что я их сильно расстроил. ((

Хмм. Этот аддон мало связан с идеей "используй митрил на минималках" без включенной механики.

Здесь будет довольно много текста, так что можно просто прокликать дальше и решить требуется ли вашему проекту такое дополнение.

По определению сторигеймы - текстовые игры, Ага, спасибо за уточнение, ещё истории с выбором. Иллюстрации допустимы, но именно как иллюстрации к параграфу.

Так что здесь попытка усилить роль рисунка в игре. Что с ингредиентами?

Подойдут **ресурсы**. Это если строить иллюстрированное меню, либо бой. Если бы у меня был сложный проект с локациями и их рисунками, тогда бы я подумал за использование **ключевых слов** полностью повторяющих названия параграфов. Вероятность запутаться будет наверное поменьше. Ну и то без чего это не заработает. При настройке действия теперь появилась возможность задать для выполнения команду **перейти** (это я конечно загнул). Всё это крутится вокруг того факта, что если вам требуются два рисунка или более и вы хотите их показать на разных этапах прохождения игры, то сделать это можно только если между ними будет возврат к сюжетному параграфу. Показать что то подряд не получится с помощью обычной связки с переходом и возвращением на предыдущий параграф. Но "**вернуться на предыдущий параграф**" - вещь полезная. И будет обязательно использоваться. Ещё будет использоваться триггер, в случае с иллюстрированным инвентарём это будет основным решением. Ну и будет использоваться такая относительно новая вещь как **формула**. Жаль, что в редакторе именно в формулах нет команды "перейти". Но во первых это решается копированием в буфер из настроенного действия, а во вторых формулу вроде бы в небольшом проекте создавать даже не рационально. Зато, если всё получится, то при необходимости сделать проверку более десяти условий и в каждом случае перейти на свой параграф - для этого формула подойдёт лучше всего. Кстати при работе с командой "перейти" в структурной схеме при переключении от списка к обзору такие связи между параграфами не будут отображаться. Думаю мы на правильном пути, именно в этом направлении нас подталкивает логика обновлений редактора :)

 ✓ «телепорт активен»

примеры? — (21)

7

Только не подумайте, что речь о планировании и сценаристике. Я бы и рад поделиться опытом, но чего нет, того нет.

Начните с входа на сайт и идентификации (Яндекс, Гугл, В Контакте, FB)

На рисунке скриншот страницы сторигеймов. Щёлкните по желтому полю с текстом **"войти"**. Ну а там выберите способ, главное не забыть с какой почты или соцсети зашли. Хе-хе. Всё, вы внутри системы. Зато теперь можете нажимать на [color=green]зелёную[/color] блямбу **"создать"**

Если отмечено «минимум/подготовка»: **Ага, вы опять тут. Ну тогда расскажу историю. Захожу как то с другого браузера, у меня там тоже яндекс почта, но другой ящик. И не могу понять, где мои проекты. Оказывается я сам не заметил, как создал на квестбуке другого пользователя.**

,  ✓ «подготовка» — (8)

8

Товарищ, помни! Чередуя физические и интеллектуальные упражнения ты укрепляешь здоровье, улучшаешь настроение и противостоишь деменции!

Если отсутствует «минимум/подготовка»: **подготовка (сложно)** — (7)

Если отмечено «минимум/подготовка»: **подготовка (сложно)** — (7)

Если отмечено «минимум/подготовка», но отсутствует «минимум/В митриле будет проще»: **Уникальный шанс узнать некое мнение о соотношении текста и бросков кубика** — (28)

Если отсутствует «минимум/В митриле будет проще»: **В редакторе будет проще** — (4)

Если отмечено «минимум/В митриле будет проще»: **В редакторе будет проще** — (4)

Если отмечено «минимум/В митриле будет проще», но отсутствует «минимум/word»: **Word - в помощь, братцы** — (5)

Если отмечено «минимум/В митриле будет проще»: **Ну и про сам процесс** — (3)

9

Всё в одном списке. Может быть это вам пригодится.


подготовка — (7)

ворд (Word) в помощь — (5)

не про сюжет — (28)

Начиная работу — (4)

создать - настроить действие (совет 1 и 2) — (26)

- ещё один совет (3) по действиям/переходам — (15)
- Про настройку переходов на клавишах действий — (12)
- иллюстрации — (30)
- публикация — (24)
- органайзер и ссылка на важную страницу сайта — (27)
- Пример схемы (1) — (25)
- Пример схемы (2) — (17)
- о быстром переключении между параграфами — (31)
- о субъективном символизме (цвет ярлыка параграфа в списке) — (16)
- работа над ошибками — (22)
- Если отмечено «минимум/сомневается»: если вы собрались создать на одном параграфе много сложных клавиш — (23)
- Похоже они похожи...,  (Если отмечено «минимум/word»: «RND» = 1, ([11](#))), (Если отмечено «минимум/сомневается»: «RND» = 6, вычесть из «RND» случайное число от 1 до «RND», «RND» +2, ([11](#))), (Если отсутствуют «минимум/word», «минимум/сомневается»: «RND» = 6, вычесть из «RND» случайное число от 1 до «RND», «RND» +2, ([11](#)))

10

- Быстрее, пока никто не видит, ещё раз щёлкни сюда... — (31)

11

Если в наличии ровно 2 «res/RND» или в наличии ровно 1 «res/RND»: Цвета текста режут глаз? Переключите в ночной режим, а ещё лучше сделайте вот что... Отомстите и сделайте также и ещё хуже.. Э-э лучше? ☹

Используйте это ["color=red]_некий текст_[/color] Что то ещё? Ах да! Вот список поддерживаемых на момент написания цветов white, silver, gray, black, red, maroon, yellow, olive, lime, green, aqua, teal, blue, navy, fuchsia, purple. Только кавычку не забудьте убрать из образца.[color=lime] Ну это во многом случайность. Во первых вы могли случайно попасть на этот параграф и прочитать один из случайно возможных блоков. Во вторых, я случайно наткнулся именно на эти сторигеймы. Возможно они вам случайно окажутся полезны. Но возможно, совершенно случайно, что ссылка окажется недействительной, такое бывает, когда автор перенастраивает адрес истории.[/color]

Если в наличии ровно 3 «res/RND» или в наличии ровно 1 «res/RND»: [color=purple]Поваренная книга про остро актуальную и полезную пищу от повара Анопряна. Ресторанчик Квестбука всегда рад начинающим гурманам. Этот автор склонен к превращению небольших, самых простых блюд в сложные шедевры, повергающие ваши нейроны в замешательство. Вот она - легендарная и одна из первых [ПОВАРЕННАЯ КНИГА МИТРИЛОЮЗЕРА](#). Писана она на старославянском, потому иные обороты требуют от

сумлевающихся понятия и обхождения. Но во всякой кухне найдётся соль, сахар, перец.. добавляйте по вкусу, читайте этот замечательный мануал. [/color]

Если в наличии ровно 4 «res/RND» или в наличии ровно 1 «res/RND»: [color=olive]Чуть больше ингредиентов. Сегодня повар Анопрян порадует вас кухней с глубокой крио-заморозкой на чек-поинтах. Вас ждёт не более трёх перемен блюд. Если вы посмотрите отзывы, то обнаружите какие неподдельные эмоции вызывает этот рецепт у завсегдатаев рестораника на склонах Квестбука.

И пусть вас не смущает пространное название [ДЕМОНСТРАЦИЯ ФУНКЦИОНАЛА ТОЧЕК СОХРАНЕНИЯ](#). Это просто, "Вах, как вкусно!" [/color]

Если в наличии ровно 5 «res/RND» или в наличии ровно 1 «res/RND»: [color=red]Всенародно признанная, ироничная и во многом автобиографичная книга О том как вкусно и с пользой провести время в подвальчике местячковой господы под славным гербом Квестбука. Встречайте рецепт от корифея в жанре ироничного самоучителя.


Это изысканное и одновременно простое блюдо предназначено для самого широкого круга читателей и потенциальных авторов [ИДЕАЛЬНАЯ КНИГА-ИГРА](#), собственно на её параграфах вы можете узнать черты самого себя и о некоторых характерных чертах активистов и старожиллов Квестбука. Рекомендуются к ознакомлению в эстетических, социально-философских... ну и в целях укрепления чувства юмора. [/color]


Если в наличии ровно 6 «res/RND» или в наличии ровно 1 «res/RND»: [color=maroon]То что я сейчас вам порекомендую, во многом является для меня причиной. Ну я так и не смог решить, следует это произведение рекомендовать в первую, либо в последнюю очередь. Поэтому включил механика и договорился с рандомом, чтобы он урегулировал этот вопрос случайным образом. Скажу лишь, что продолжаю и сейчас предаваться глубокомысленной медитации над обложкой этого неоднозначного и многовариантного рецепта. Для меня достаточно обложки. Но если вам нравится погорячее - смело открывайте крышку под которой с пылу-с-жару вас поджидает радость и боль ваших вкусовых сосочков. Ах, да если вы не в курсе, я занимаюсь вкусовщиной, рекомендую некие сторигеймы, полагаясь на собственный вкус, или то что от него осталось после этого термоядерного бурито


[12 шагов к "Шедевру"](#) [/color]

Если в наличии ровно 7 «res/RND» или в наличии ровно 1 «res/RND»: [color=teal]Здесь должна была находиться ссылка на блюдо молекулярной кухни от самого Основателя. Сейчас я не буду тратить лицензию на упоминание его имени. Увы, я не сумел разыскать даже упоминание о рецепте этого весьма необычного блюда. Слишком серьёзные кибернетические вопросы приходят на ум тем кто вкусил его. Трассировка лучей, нейросети... чего только не удумаешь, когда готовишься стать ПОСЛЕДОВАТЕЛЕМ и написать сторигейм. А на сегодня список блюд в нашем виртуально меню закончен. Но точку здесь ставить рано. Поставлю-ка я точку и ещё два наследующих её свойства механики объекта. [Да это же ...](#) [/color]

[С другой, стороны можно ведь и в новостях посмотреть.](#)

 (Если отсутствует «минимум/быстрый доступ»: «RND» +2)

○ Если отсутствует «минимум/быстрый доступ»: **э-э-э, ну ладно, я наверное дальше посмотрю ту историю что уже читаю (но это дело случая, автор не обещает, что рандом приведёт тебя именно сюда и всё будет именно так)**,  «RND» = 100, (Если отмечено «минимум/В митриле будет проще»: (3)), (Если отсутствует «минимум/В митриле будет проще»: (1))

○ Если отмечено «минимум/сомневается»: **Вы заслужили благосклонность рандома. Листайте меню...**,  «RND» +1, (Если в наличии 8 «res/RND»: «RND» = 2)

12


Вспомнилось. Параграфы создаются легко. Переименование **НАЗВАНИЯ** - да просто измените заголовок - это в самой верхней части сразу под свойствами параграфа. Но! Если вы пожелали уже созданное действие сделать переходом на другой параграф, или по любой иной причине... Тут есть тонкость. Видите, я напечатал только одну букву и мне предлагается весь список параграфов на букву **н**. Если допишу **у** - список сократится. Так вот, даже если вы помните наизусть название параграфа - лучше выберите щелчком из списка тот что вам нужен. Ну а перейти на него - да, да - по значку "**квадрат с исходящей стрелкой**"

 ✓ «переход»

Вроде понятно. Вернёмся к описанию процесса. — (3)

13

Сомнения характеризуют вас как вдумчивого и критически настроенного человека. Сложные и концептуальные произведения могли бы выходить из под вашего пера... Ок, давайте я подыграю. Так и быть, расскажу что не так в этой системе, но вначале, ну чтобы не потерять нить вы посмотрите что можно тут сделать на минимальных настройках.


 ✓ «сомневается»


Поверьте, редактор на минималках - очень хорош — (29)

14

Вот теперь можно поговорить откровенно. Последний вопрос этого квеста. Вы с какого браузера предпочитаете работать в редакторе? Вот есть у меня подозрение, что Яндекс браузер может дать вам, также как и мне, повод для размышлений. Проявляется так - при нажатии на **СОХРАНИТЬ ИЗМЕНЕНИЯ**, у вас в редактируемом параграфе увеличивается в разы число действий. Советую не держать открытыми при редактировании несколько страниц сайта. Но фактически это связано с буфером обмена. Если не собираетесь вскрывать зависимости - проще всего выполнять сохранение, или уходить на тестовую публикацию с следующего после нулевого параграфа. Первые два - всегда минимум переходов. Но это скорее касается тех, кто переключает режим механики. Вновь появившиеся лишние переходы легко удалить. На первых порах, когда буфером не пользуешься - проблема вообще не ощутима. Вспомните про этот совет если собираетесь редактировать сверхбольшой по числу действий параграф, с включенной механикой, с несколькими открытыми вкладками, скопировав в буфер, но так и не вставив несколько действий. И это был последний оранжевый параграф. С полученной информацией вы больше не имеете права продолжать играть в обучение. Займитесь собственным проектом!

Судя по слухам и достоверным оговоркам проблема неудержимого размножения клавиш устранена. И действительно, в последнее время мне они не встречались. Возможно, когданибудь я даже буду скучать по этим неугомонным клавишам и их стремлению захватить - мир- параграф в сторигейме :).

 (Если отсутствует «минимум/word»: получено достижение «вылитый я»)

Так и сделаю!,  (Если отмечено «минимум/word»: получено достижение «Сомневался, был переубеждён»)

получить кой-какие плюшки и ачивки,  получено достижение «Сомневался, был переубеждён»

ещё немного достижений,  получено достижение «вылитый я»

вы не могли это пропустить, но пусть будет..,  получено достижение «4 и 1 способ публикации»

БОНУУС мехновости — (6)

15

3) совет. Ну корзинка есть и в самом верху - рядом с заголовком параграфа. Да-да. Удаляет целиком. Поэтому, если хотите поменять - удалить - вернуть. Ну можно скопировать - вставить в отдельный параграф, никак не связанный переходами. Ну он в самом верху "+ПАРАГРАФ". Зачем он ещё нужен я вам не могу сказать. Может быть вы сами найдёте применение. Кстати целиком параграф не копируется. Придётся отдельно копировать текст и действия. Ну это при отключенной механике, когда создавать блоки текста и триггеры не нужно. Получатся что копируется не в один клик, а в два приёма скопировать - вставить.

и назад — (3)

16

Оранжевый, это почти как жёлтый среди аборигенов планеты Плюк, он означает предельную величину. На Плюке обладателю жёлтых штанов - символа богатства и успешности, а ну мы не об этом. А в редакторе Квестбука оранжевым выделяется параграф с которого нет дальнейших переходов. Финал. Он тут всегда оранжевый.

Синий - все связанные переходами параграфы.

Зелёный с желтизной - тот который ты сейчас редактируешь (это если он не конечный, тогда оранжевый, если создашь переход, то в следующий раз список изменит ему цвет).

Зелёный с синевой - ммм - кажется это связанные ссылками-переходами с тем параграфом где ты сейчас.


Чёрный. Хмм, серый? Тот с которого ты попал, или мог попасть по переходам на текущий редактируемый параграф. Если переходы в обе стороны - серый побеждает.

Примерно так. Но именно за это я не совсем уверен (

Поверим на слово — (3)

17


...используем "схема" - захватываем и перетаскиваем эти овалы с зажатой левой клавишей мышки, тяните параграфы как репку, ага, с помощью мышки. Куча мала раскроется и редактор запомнит как нужно показывать вам структуру геймстори. Ну и при **двойном щелчке** на нужный параграф, вас из схемы перенесёт прямо на страницу редактирования выбранного параграфа. Очень удобно, на мой взгляд.

 ✓«щёлкни»

- Вернуться туда откуда пришёл — (19)**
- Ещё немного про удобства. Только здесь и нигде больше! — (10)**

18

Наверное можно организовать всё проще и эффективней. Кстати, отскок по факту уже отключен. Всё стало чуть более управляемым. Рисунки конечно всё еще не слушаются, но это просто нужно учитывать, делать промежуточный параграф, наверное.)

Если отмечено «механика телепорта/телепорт активен», но отсутствует «механика телепорта/возврат»: **вычесь адрес и перейти (переход с формулой)**,  «адреса» -1, ✓«возврат», (Если отсутствует 1 «телепорт/адреса»: «адреса» = 8), $f(x)$ «скачок на»

19

Интерактивная литература - такая штука у которой есть структура. И она имеет особенность со временем усложняться. Говорящие названия параграфов конечно помогут, особенно когда будете создавать действия-переходы на уже созданные. Но на данный момент есть ещё замечательная возможность - выбрать в левой части редактора "схема"...

- Если отсутствует «минимум/щёлкни»: **1 вначале про схему - сюда — (25)**
- Если отмечено «минимум/щёлкни»: **1 вначале про схему - сюда — (25)**
- Если отсутствует «минимум/переход»: **и про настраивание переходов — (12)**
- Если отмечено «минимум/переход»: **и про настраивание переходов — (12)**

20

Собственно идея с переходами по адресу через отскок... По факту она работает. Но рисунки с одного параграфа начинают забегать на другой. Это не есть хорошо. От полного автоматизма и отскока придется отказаться. А тут, ну пусть пока будет.

- Наверное... — (18)**

21

Немного текста? Совсем немного! Идея проста. Есть история которая описывается в сюжетных параграфах. Есть параграф "меню". И есть параграфы которые содержат изображения. Переход в меню сделан через триггер (один раз сделали и будет показываться в любом параграфе, можно сделать ограничение, но это частности). Оказавшись в меню мы видим список названий тех вещей, что мы можем увидеть. Нажимаем и видим эту вещь. Но на самом деле всё не так. При выборе меняется два ресурса. Один - указание какой параграф показать. Второй - не позволит игроку увидеть сюжетный параграф))) Ну ещё сработает "перейти на предыдущий" и мы вернёмся в сюжетный. Но начиная со второго параграфа во все сюжетные в автоизменениях должна стоять формула запускающаяся при условии что есть запрет на показ сюжета. Формула перебирает записанные варианты и переносит нас на нужный параграф с картинкой. Игрок ничего не успел нажать в сюжетном параграфе, да он даже не заметил что туда вернулся. Он **почти** сразу видит картинку. Ну а там обычная клавиша по которой снимается запрет (а значит автоизменение с формулой не сработает в сюжетном) ну и "вернуться на предыдущий" Всё мы вернулись в сюжетный параграф во второй раз, но впечатление что мы с менюшного попали на рисунок предмета и потом вернулись в сюжет. Собственно под более сложную задачу можно сделать так , что игрок будет видеть и выбирать на параграфах с картинками и только когда он решит что пора "поразмышлять" тогда он вернётся к сюжетному параграфу (на самом деле он при каждом выборе будет возвращаться на последний посещённый сюжетный параграф, ну и сразу улетать на параграф с картинкой, пока не отключит условие запускающее формулу. И последнее. Можно и без формул. Если параграфов немного и всё уже продумано. В каждом сюжетном будет скопированная последовательность вставленная в авто-изменения. Но если я захочу добавить хоть один новый предмет с рисунком - мне придётся переделать авто изменения в каждом из сюжетных параграфов. Так что тут формула будет очень уместна. Перенастроил формулу один раз. И всё уже можно запускать и тестировать. Формулы, формулы и ещё раз формулы! Ну хотя бы 1 ФОРМУЛА).

Далее ещё один параграф — (20)

22


Сообщение об ошибке может вас посетить только если вы опубликуете своё творение хотя бы в черновиках. Кто то его прочитает и обнаружив нечто смутившее его разум отправит баг репорт. Так что я забегаю вперёд. Но именно сейчас есть возможность всё показать. Пришло сообщение по двум ошибкам. Красным выделились параграфы в которых они обнаружены. Сейчас я на другом - он выделен зеленоватым с жёлтым оттенком. Поэтому ОТЧЕТЫ ОБ ОШИБКАХ никак не выделяются. Вот если я перейду на ошибочный параграф - сразу загорится красная циферка - количество багов. Открывайте отчёт, там будет подсказка - связано с механикой (да, например не прописался правильно переход), или с грамматикой. Обычно добрый человек добавляет пояснение, у меня вот одно слово было дважды прописано. Разбираетесь, исправляете и обязательно тестируете запуском. Если добираться туда прокликиванием далеко - сделайте временный переход с нулевого параграфа. И только потом, устранив и обезвредив, переместите в отчетах эту ошибку в исправленные. Тогда, при перепубликации, красная метка не будет преследовать ваш сторигейм)))

Достаточно — (3)

Эээ, а что вообще обозначают цвета в списке? — (16)

23


Это не очень хорошая идея. Будьте готовы к неожиданностям. Подписывайте параграфы так чтобы было понятно. Используйте авторские метки. Если число переходов увеличилось без вашего ведома, это значит, что вы нажали "сохранить изменения", что для данной версии редактора совсем необязательно. Наверное это применялось после того как изменили название параграфа. Но это неточно. Редактируя действия, совсем не нужно сохранять изменения. Они меняются в тот момент когда вы редактируете. Отсюда основной вывод - не используйте много клавиш-действий на параграфе. Лучше создайте дополнительные параграфы. Если подключив механику вам потребуется разместить на одном параграфе много клавиш, ну такое действительно иногда требуется. Тогда всё же используйте вспомогательные параграфы. Создавайте на них 5-6 действий, проверяйте, настраивайте, а потом копируйте в буфер обмена и вставляйте уже на чистовом параграфе. Даже если что то засбоит - всегда остаются черновые параграфы. Из них повторно вытащить нужные действия проще, чем отсеивать в среди двадцати, сорока, ну вы понимаете, что тут многое зависит от фантазии браузера. Ну а для простых историй это совершенно не требуется учитывать. Собственно, написал именно под впечатлением подобного сбоя. Если бы я следовал своему совету))) Потратил бы минут на 20 меньше времени. Гмм, из них минут 10 я ещё писал это тревожное предупреждение...

○ **разработка**,  (Если в наличии ровно 1 «телепорт/адреса»: (2)), (Если в наличии ровно 2 «телепорт/адреса»: (32)), (Если в наличии ровно 3 «телепорт/адреса»: (13)), (Если в наличии ровно 4 «телепорт/адреса»: (29)), (Если в наличии ровно 5 «телепорт/адреса»: (8)), (Если в наличии ровно 6 «телепорт/адреса»: (9)), (Если в наличии ровно 7 «телепорт/адреса»: (3)), (Если в наличии ровно 8 «телепорт/адреса»: (11)), (Если в наличии ровно 1 «телепорт/адреса»: (2))

24


Собственно речь о публикации. Вот на рисунке я уже нажал в левом поле на **публикация** это видно, она светлее, чем закладка "параграф", "схема", "настройка".

А теперь посмотрите направо. То есть, в правый верхний углу скриншота. Сколько вы видите вариантов публикации? Ага, там две клавиши. **Протестировать** и **опубликовать**. Нет, не два. Во первых при публикации вы либо отправляете работу в черновики и там она появляется почти сразу. Если отправляете в основу, то придётся ждать модерации. Три получается? Ну ещё можно присмотреться и снизу справа найти ссылку "обновить" - можно скачать себе pdf документ с действующими гиперссылками. При отключенной механике это почти идентично тому интерактиву что вы создали в редакторе. Получается четыре варианта? И снова нет! Пятый вариант - рядом с кнопкой протестировать - загадочный значок, **листик на листике...** Щелкните - вы получите ссылку на тестовый запуск своей истории. Но эту ссылку может запустить тот кому вы её передадите. Если вы пожелаете сделать "подарочную" историю - делайте. Прикрепите ссылку к поздравлению и ... и всё. Если вы не хотите комментариев о прочитанном от других пользователей - не публикуйте историю ни в черновиках, ни в основном списке. Господа интроверты, как вам такая возможность? Кстати, напрямую из адресной строки браузера копировать ссылку - не вариант.

○ **Вернёмся**,  получено достижение «4 и 1 способ публикации» — (3)

25

Вот сейчас **схема** выделяет мне параграф "список минимум". Ещё и показывает стрелочками. Просто молодец. Но когда я создал несколько новых параграфов, они в схеме лежат стопкой, их нужно как бы потрясти. Ох, это потрясающая возможность. Сейчас мы их, захватим мышом и потрясём не отпуская ЛКМ :)

нет, передумал, сразу обратно...,  «RND» = 6, вычесть из «RND» случайное число от 1 до «RND», (Если в наличии 4 «res/RND»: (19)), (Если отсутствует 4 «res/RND»: (11))


maus - захватывает и встряхивает ... — (17)

26

Ну вот на рисунке есть два действия "ДАВАЙ РАССКАЖИ" и "И ТАК ПОНЯТНО" - всех и делов то нажал "**+действие**", написал кратко (чем короче - тем лучше) и ... вот тут и сработает автоматизация. Правее есть две иконки. Одна - **мусорная корзина** и там понятно - удалить данное действие. А вот перед ней - **квадрат с исходящей стрелкой** - вот его чаще всего и нажимаешь. Это переход - автоматически создаётся новый параграф с названием повторяющим то что напечатали в действии. И два совета

1) не нажимайте на иконку перехода для действия в котором вы ничего не напечатали.

2) осторожнее с иконкой корзины - она напрямую связана с доменной печью. Ничего не вернёте.


Достаточно вернись обратно.,  (Если отсутствует 100 «res/RND»: «RND» = 6, вычесть из «RND» случайное число от 1 до «RND», (Если в наличии 4 «res/RND»: (11)), (Если отсутствует 4 «res/RND»: (2))), (Если в наличии 100 «res/RND»: (3))

Где два совета - там и третий — (15)

27

Не так давно появились "**органайзер истории**" - это сейчас слева внизу на странице редактирования параграфа и "**шаблон метки**" - ну а это сразу над главным текстом параграфа. В принципе это работает без механики. Главное уговорить себя быть не таким сумбурным и более организованным. С другой стороны, это чаще хранится на компьютере внутри заветной папки с проектом :)

И самое главное, не забывайте следить за официальными новостями сайта по техническим вопросам. Вот кстати, [Новости изменения раздела сторигеймов](#).

 ✓«органайзер»

— (3)

28

Вы наверняка слышали о "физиках" и "лириках". Это совершенно устаревшая условность. Но, как ни странно, именно они играют в сторигеймы. Одним подавай сюжет, другим математическую модель игры - "боёвку". Поиграть в гармоничный фьюжн всем тоже хочется, но сразу за всё хвататься - не дело.

Вначале нужно отработать навык "полёта" и только потом топить за "бомбометание". — (8)

29

Приступая к использованию...

Кажется так пишут в разного рода инструкциях. Ну здесь тоже будут изображения скриншотов и пояснения к ним.

Но чтобы не запутаться я их разделил на параграфы.

А для того чтобы не запутался читатель - разместил ссылки на них по порядку сверху вниз. Ну и договорился с механиком, чтобы

[color=green]зелёным[/color] подсвечивались те, где вы уже побывали.

список упражнений для утренней гимнастики мозга — (8)

30

В простом режиме вы легко найдёте в самой нижней части рабочего поля всё необходимое. :) Если механику включить - появится ещё две вкладки, но искать, всё равно, там же придётся. Но речь не про это. 1 мегабайт - вот граница по которой редактор определяет иллюстрации которые он у вас брать не будет. Слишком маленькие тоже вызовут проблемы. Но такие рисунки ещё нужно постараться найти. В последнее время всё чаще выбираю горизонтально ориентированные и выбираю размещение "по ширине", но это дело вкуса. Формат, чаще всего jpeg реже gif.

Вернёмся — (3)

31

Теперь в редакторе появилась возможность быстрой навигации. И есть возможность выбора. При редактировании параграфа справа и ниже располагается список параграфов. По мере создания новых они начинают подсвечиваться. Оранжевые - концевки-тупики с которых нет переходов. Зелёные - те где вы сейчас находитесь и редактируете. Чёрные, точнее серые - те с которых можно перейти на текущий... Кажется так. И это несколько сложновато. Но если вы уже "оттаскали схему" и привели её в упорядоченный вид, то смело переключайте список на обзор, кстати там даже скролл колесиком работает. В общем та же схема, только замороженная и если создадите много новых параграфов, то лучше сходить в саму "схему" и ещё раз утрясти структуру.

○ — (3)


32

Приятно иметь дело с таким лёгким в общении и понятливым человеком. Только заранее прошу извинить за некоторую прямолинейность. В начале будет рассказ о том как и что в новой версии этого конструирующего игры редактора. Хмм, на самом деле, старожилы сообщества наверняка подтвердят. Изменения минимальны, если не включать механизацию но это не касается расположения кнопочек и связанных с ними фишечек. В общем вам предстоит узнать как я использую **ЭТО** с отключенной механикой.

○ **Понаблюдать за тренировкой при щадящей нагрузке** — (29)

Формулы

Ре-используемые в механике последовательности изменений

$f(x)$ **скачок на:**  (Если в наличии ровно 1 «телепорт/адреса»: (2)), (Если в наличии ровно 2 «телепорт/адреса»: (32)), (Если в наличии ровно 3 «телепорт/адреса»: (13)), (Если в наличии ровно 4 «телепорт/адреса»: (29)), (Если в наличии ровно 5 «телепорт/адреса»: (8)), (Если в наличии ровно 6 «телепорт/адреса»: (9)), (Если в наличии ровно 7 «телепорт/адреса»: (3)), (Если в наличии ровно 8 «телепорт/адреса»: (11))