

---

# DraciDoupe.cz v2 Feature Documents

Prezentace pro GameCon 2004

Almad

Copyright © 2004 Almad

## Table of Contents

Proč? .....	1
Kdy? .....	1
Změny .....	2
Změna zaměření .....	2
A.I. ....	2
Příspěvky .....	2
Dílna .....	2
Level systém .....	2
Měšec a bonus systém .....	3
Drobná vylepšení a jiné potěšnosti .....	4
Přechod na novou verzi .....	4

## Abstract

Tento dokument by vás měl seznámit s tím, co vás s největší pravděpodobností čeká ve verzi 2. Nejedná se o žádného definitivního ani spolehlivého průvodce, ale měl by vám říct něco o tom, co se hlavnímu tvůrci honí hlavou a co připadá v úvahu za alternativy. A samozřejmě, pokud bude dostatečné množství z vás dostatečně hlasitě řvát, třeba se i něco změní ;-]

## Proč?

Důvody, proč by měla nová verze vzniknout asi netřeba nijak zdůrazňovat...zvláště v poslední době, kdy se opravdu špatně napsaný systém v kombinaci s \*\*\*\*\* databází doslova sype.

Další věc je, že technické provedení narazilo na své limity, a tak se další věci přidávají opravdu velmi obtížně a je velká šance, že přidají další chyby v už tak dost děravém systému. To by se s novou verzí mělo vylepšit a ta by měla být snad důstojným nástupcem (i když je pravda, že zneužívám toho, že se jedná o víceméně záležitost zábavní a věci jako optimalizaci pro google nechávám stranou ;))

## Kdy?

Těžká to otázka, na kterou opět velmi nerad budu dávat odpověď, neboť si myslím, že lépe nedat žádný termín než termín, který nebude dodržen. V mém životě nastalo příliš mnoho změn, které v současné době čekají na to, až si "sednou"...až poté budu schopen nějak přesněji posoudit situaci.

Nicméně, krátce po GameConu se chystám zprovoznit miniportálek DraciDoupe.cz v2 [http://v2.dracidoupe.cz], kde budu vyvěšovat informace o postupu prací a o nové verzi vůbec a ze kterého snad půjde získat i dojem, jak to s novou verzí je.

## Změny

Načneme kapitolu, na kterou jsou všichni nejvíc zvědaví. Je třeba si uvědomit, že systém je programován znovu "ze zelené louky", takže příbuznost se starým systémem je víceméně náhodná ;o) Problematika převodu se tak stává velmi zajímavou a budeme se jí věnovat níže.

## Změna zaměření

Server bude více zaměřen na RPG jako takové a méně na konkrétní systém (Dračí Doupě), byť jim bude nadále ponechán velký prostor - ostatně, už se tak částečně děje nyní. Pravděpodobný je také přesun na jinou adresu, ovšem to záleží i na tom, zda se mi podaří dohodnout s Tangrobem, majiteli domény rpg.cz. Celý web nabyde formy portálu, na které jednotlivé části poběží jako domény třetího řádu (drd.rpg.cz, drdplus.rpg.cz, teorie.rpg.cz, wod.rpg.cz atd.).

Stále nicméně půjde o kompaktní web s jednotným systémem, registrací, levely apod.

## A.I.

Ve snaze o lepší "atmosféru" na serveru s Vámi server bude komunikovat pomocí systémových identit a hlášek linoucími se v atmosféře prorockých podmínek, které se sem tam ukazují v aktualitách. Přesto by ale nemělo dojít ke ztrátě přehlednosti, ovšem zároveň by měl být šířen pocit, že "server žije".

## Příspěvky

Změna zaměření serveru se dotkne i příspěvků přidávaných na server. Změnou největší je oddělení vlastního popisu (efektu kouzla, obecného popisu nestvůry apod.) a popisu pravidlového (číselného vyjádření pro účely pravidel). Pravidlový popis bude možno přidat pro všechny na portálu podporovaná pravidla, na hodnocení bude mít velmi malý vliv a bude moci být dodatečně libovolně editován (a doplňován např. pro další systémy).

Příspěvky bude možné spravovat přes centralizované rozhraní, tzv. Zápisník. Ten bude sloužit nejen jako přehled již přidávaných příspěvků, ale i jako opravdový "zápisník myšlenek" - poskytne možnost ukládat rozpracované myšlenky a pracovat na příspěvcích dlouhodoběji a pohodlněji.

O dalších změnách týkajících se příspěvků se dočtete v sekci dílny.

## Dílna

Dílna bude více integrována do systémů. Dostupná bude jednak jako samostatná sekce, jednak jako skupina u výpisu z rubrik, která se defaultně nebude zobrazovat. Myšlenka je taková, že až si autor bude myslet, že si svojí myšlenkou dostatečně vyhrál, předhodí ji v plén a kdo chce, bude mít možnost se na její účet vyjádřit. Po dalším čase a dojmu autora, že už se jedná o myšlenku dokončenou a vybroušenou, bude odeslána ke konečnému rozsudku redaktorovi.

## Level systém

Level systém je systémovou pomůckou, která vyjadřuje něco mezi hodnotou uživatele pro systém, zkušeností uživatele a vhodností uživatele v systému. Skládá se z několika hodnocení (kvalita příspěvků, množství příspěvků, hodnota diskuze a podobně), které se vzájemně průměrují. Přesné hodnoty a přesné popisy hodnocení nejsou a nebudou známy. Vyhodnocení údajů pro level-systém bude probíhat jednou nebo dvakrát denně, přestupy mezi levely pak budou vyhodnocovány jednou týdně. Při každém přestupu je možné postoupit nebo sestoupit maximálně o jeden level s tím, že systém je koncipován tak, že sestup je možný jen za extrémních podmínek, ovšem i postup je celkem pomalý.

Levelů bude 21 (jakákoli podobnost s DrD+ je čistě náhodná) s tím, že první cca dva nebo tři levely budou mít velmi "skrouhnutá" práva v systému. Vzhledem k dalším opatřením u registrace účastníků tím bude vyvinut tlak na to, aby si lidé vážili své identity, neboť časové prodlevy v případě postupu zkusím-smažu, zkusím-smažu budou poměrně značné.

K poměrně zásadní změně dojde u reputace. Tu bude možné udělovat pouze u prostřených stolů, v Dílně a v diskuzích pod příspěvky. Nebude se ovšem udělovat pomocí reputačních bodů, ale pomocí slovního ohodnocení, pravděpodobně z následující nabídky:

přínosné  
důležité  
poučné  
přesné  
vtipné  
zbytečné  
tapetování  
neobjektivní  
urážející  
vulgární

Reputaci bude moct být udělována poměrně brzy a její přiděl bude větší (Jinými slovy: Zatímco nyní se počítalo s tím, že většina příspěvků zůstane neohodnocených, ve verzi 2 tomu bude spíše naopak).

## Měšec a bonus systém

Další novinkou bude takzvaný Měšec, který bude nosit každý uživatel již od druhého levelu. Sem může nashromáždit zlatáky, stříbrňáky a měďáky, které se mu podaří získat. Hodnota těchto elektronických peněz je jednoduchá, 1 zlatý = 1 Kč. Předpokládá se užití zejména jako mikroplateb, pokud chce někdo autora odměnit "něčím víc" (což se nyní často dohánělo reputací v diskuzi pod článkem) - nyní bude mít možnost. Další využití se pak týká bonus systému.

Úvodem bych rád zdůraznil, že bonus systém je na level systému nezávislý a uživatelé využívající bonus systému nebudou mít žádné "mocenské" výhody oproti uživatelům, kteří se ho neúčastní (podmínky účasti jsou poměrně jednoduché - bude třeba každý měsíc/rok uhradit určitou částku). Na uživatele budou nadále platit veškerá pravidla, která platí i pro ostatní uživatele (a která budou formulována v závazném dokumentu).

Bonusákům (krom dobrého pocitu, že napomáhají běhu serveru a práci redaktorů) budou též zpřístupněny různé funkce, které nejsou přístupné normálním uživatelům. Důvody jsou různé a budou udány, ovšem nejčastěji je to proto, že přílišné rozšíření by vedlo k neúměrnému zatížení serveru a omezení jeho funkčnosti.

Výše poplatků bude ještě stanovena, předpokládá se ~ 30-50 Kč/měsíc u levnější varianty (ta dražší bude mít vlastnosti pro běžného uživatele nepříliš zajímavé, jako je například hosting, možnost

využití SMTP serveru a podobně). Dlouhodobý předpoklad je takový, že při spuštění bude plně funkční a komfortní server, ovšem nové zlepšující funkce budou přístupné pouze bonusákům (klientská GUI aplikace na tvorbu článků, archivy ke stažení apod.).

## Drobná vylepšení a jiné potěšnosti

Server jako takový bude nabízet mnohem větší možnost uzpůsobení včetně nahrání vlastních CSS stylů. Jak snad vyplývá z výše napsaného, bude též sjednocen vzhled příspěvků. Nově se bude zobrazovat průměr hlasování, kdo jak hlasoval bude viditelné až po odhlasování. Redaktor bude mít pouze jeden hlas. Redaktoři budou mít možnost mazat příspěvky v diskuzích ve svých rubrikách. Diskuze pod příspěvky nadále zůstane viditelná i před hlasováním. Bude podporováno a protěžováno psaní článků ve formátu DocBook místo HTML (zde ještě padne rozhodnutí, zda vůbec bude možné formát html použít - pravděpodobný výsledek je takový, že článek buď bude odeslán jako docbook a nebo jako plaintext k doplnění tagů redaktorem).

## Přechod na novou verzi

Dostáváme se k nejpálčivějšímu problému, který nemá příliš jednoduché řešení a jehož nejpravděpodobnější verze se asi nebude mnoha lidem líbit. Tedy, verze 1 se všemi příspěvky bude umístěna se všemi příspěvky, diskuzemi apod. na webu. Nová verze bude začínat znovu, "ze zelené louky". Jedná se o možná trochu kruté, avšak o nejčistší řešení, které umožní, aby si nová verze s sebou netáhla nečistoty z let předchozích.

Převod samotný bude poměrně náročná záležitost a očekává se od něj na delší dobu vypadlý server. V té době bude možná přeregistrace (a to podle levelů, čím vyšší, tím dříve bude možné se registrovat) a to v souladu s novými pravidly.

Ve stručnosti, proč bude převod takovýto a nikoli automatický:

Programátorské důvody	Tyto dvě verze se od sebe liší jako málokteré weby. Převod by znamenal další programátorskou práci s možností vzniku potenciálních chyb a hlavně by znamenal další odklad.
Změna struktury příspěvků	A tím nemyslím html na docbook (resp. xml), ale oddělení popisu příspěvků od systémového popisu, což je proces, který prakticky nejde automatizovat
Historické změny a změna přisnosti hlasování	Jak si asi mnozí všimli při procházení historie, hodnocení redaktorů byla ze začátku poměrně hodně méně přísná, než nyní.
Multiidentity	Jak známo, na serveru se pohybuje poměrně velké množství multiidentit. Nová verze má relativní schopnost jim ztěžovat život, mocnější nástroje na vykonávání kontrol - ale hlavně podstata systému je taková, že se multiidentitám v něm moc nevyplatí žít. Při převodu by však praktickynešlo zabránit nahrnutí těchto lidí do systému.

Domnívám se, že kdyby nedošlo k čistce, byl by server jakýmsi kočkopsem, kde by neustále strašily bestie z dob minulých. Nejsem tímto krokem nijak nadšen, ovšem domnívám se, že jeho výhody hluboce převažují nad problémy, které to přinese.

Takže, hlavu vzůru, jednou se dočkáte ;o)