



Argos

Quantum ontology of scenario

an efficiency-driven approach to programming players: Kola
2012

Piotr Labenz, Kamil Bartczak— **Argos** society

Symptoms



- ✘ The diegetic world loses consistency and/or lacks (possibly significant) details
 - + Scenario doesn't unfold as intended
 - + Characters behave in ways other than the larpwright intended
 - + Interactions do not happen as expected
 - + Critical events do not get the attention they were supposed to get
- ✘ Etc.

In general: even more entropy than usual. Effectively impossible to run

Underlying problem



Whatever information about the diegetic world (e.g. character traits, background information etc.) the larpwrights created in their heads (and wrote in the scenario) probably...

- never made it to the heads of the players (i.e. they did not read/hear that), or even if so, then...
- was not internalised by the players (i.e. they did not understand/digest that), or even if so, then...
- the players forgot it and had no "crib" to consult during the game.

This may be called *the programming problem*.

Possible solutions



To *effectively* put the relevant information in the heads of the players -- use intensive and structured communication. Obvious (but not always remembered).

Possible techniques are:

Syndicating characters (and possibly wider background) with the players before the game (e.g. using forums)

PROS: ownership/empowerment, aids internalization

CONS: extremely absorbing, danger of focusing on irrelevant details of the diegetic world

Conducting individual briefings (interviews) with players before the game

PROS: empathic, immediate feedback

CONS: time-consuming, information easy to forget or overlook

Possible solutions



Providing the players with handouts, detailing all the background information, preferably in advance before the game

PROS: helps exhaustivity, helps players memorize

CONS: a lot of work to prepare, possible bugs

In this presentation, we will focus how to mitigate the cons of the handout technique and what that implies for scenario structure.

Corollary

We may say that **WYSIWYG** rule is expanding on process of creating the scenario.

Every action, scene, mood, mechanism of gameworld You want to see during the larp, needs to be effectively communicated to players. In this case – present in the handout.

In wider perspective, this attempt makes creating more complex diegesis possible. Also, creating more stable and attractive scenario is easier with this attempt. Such scenario will need less moderation during the game.

Game moderation should be limited to the action and plot layer, the same can be said about players's in-game activity.

Diegesis, background and in-game mechanisms should not need in-game moderation, explaining or reinterpreting. These elements can be completely communicated before the game, in particular, with handouts.

Handouts: example



Name: Romeo Monteqi

Race: Human

Age: 19

Gender: M

Personal Info:

You are a young member of Monteqi's family. Lorem ipsum dolor sit amet....

You Knows:

As each and every Monteqi you are sworn enemy to any member of the Capuletti's clan.....

You Wants:

To find your true love

....

You Have:

You are quite rich, you have 200 lyres for personal spendings

Weapon...

...

Handouts: overview



Content:

Handout should contain not only plot info, but also:

- basic personal information (Name, race, etc)
- background information connected to character

Background:

Each set, or division of characters, which current character belongs to, should have its share in his background information. This is according to „what you want to see on larp, you need to communicate before it starts” rule.

Possible divisions:

Race – Human, elf, dwarf, etc.

Religion – Crom, Danu, etc

Wealth – poor, middle class, rich

Political views, family or clan, nationality, etc...

This means more content in handouts. Such pieces of content are common for certain group of players however. We may write it only once, and then copy to proper handouts.

Form

-

-

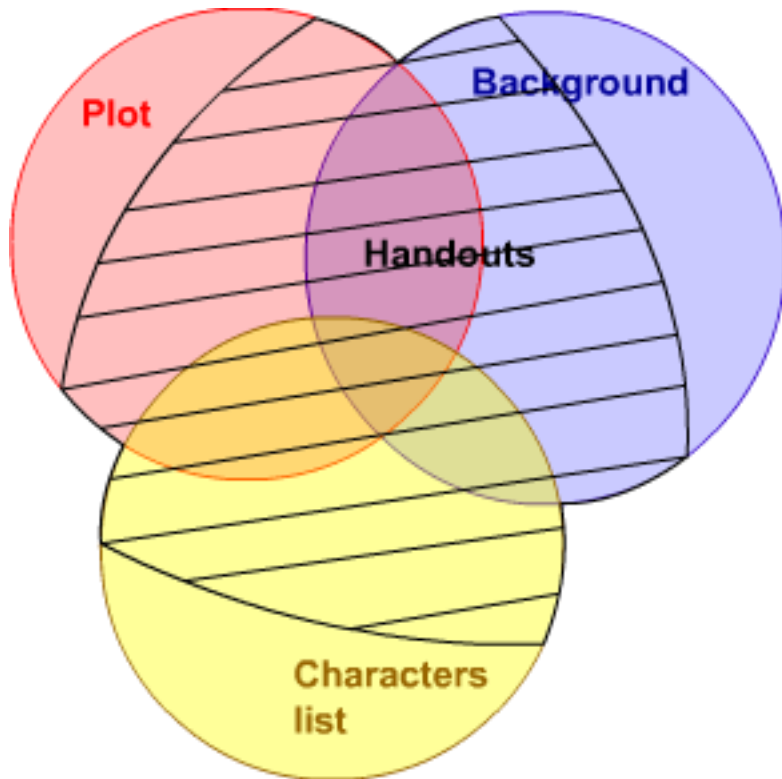


Problem of work/intensity

All is well if you need 20 of those. But how about 400?

Also, note you may end up writing the same content twice or even many more times

Scenario: Informational content



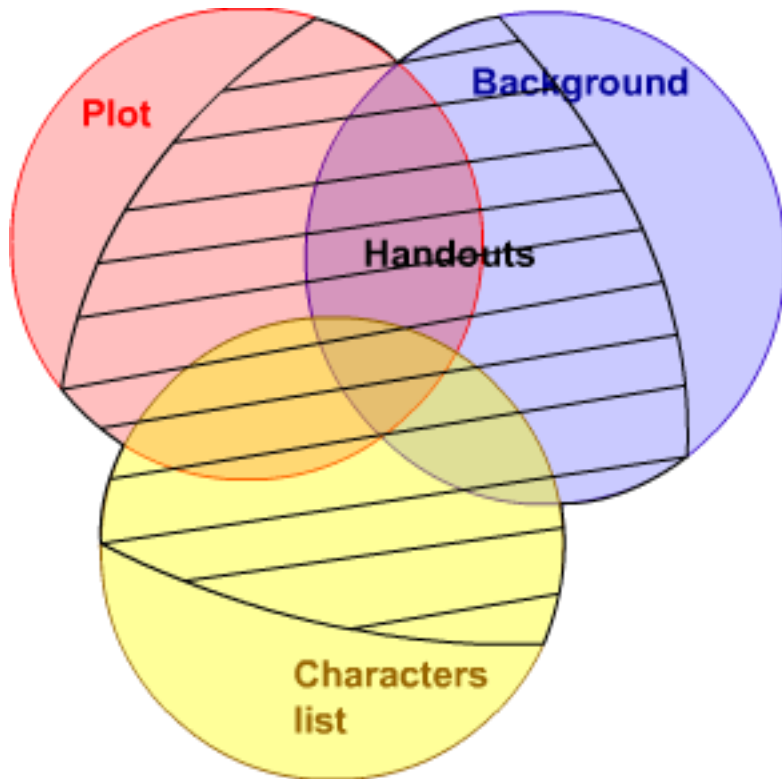
Plot - all topics, events and motivations written by creator

Background - world's description, facts known to certain groups of players, etc.

Characters list - all characters playing in larp. In special case may be completely included in the plot (small larp, when each characters is completely created by larp's writer).

Each pick means some amount of work needed to create and write it.

Scenario: Informational content



These picks always, at least partially, overlap each other.

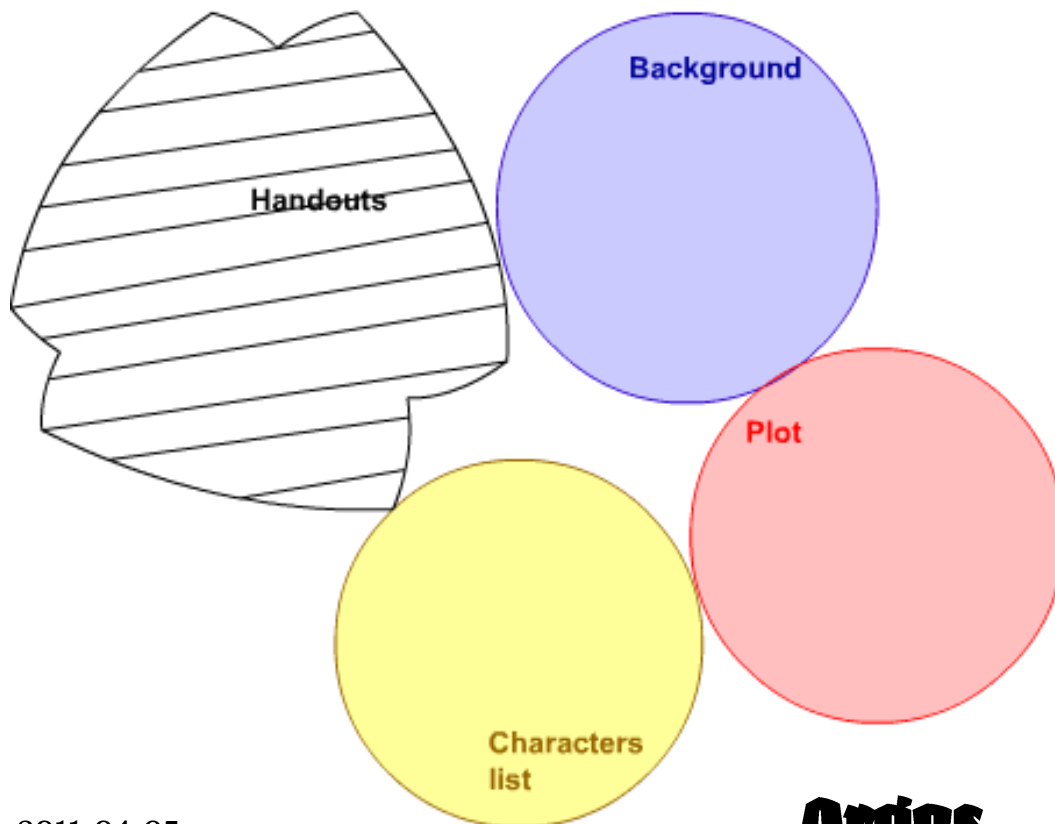
Handouts content is always completely overlapped by scenario - it is not adding new information to the gameworld, it is only communicating already created information to players.

Therefore, generating handouts may be automatized, basing on content of:

- plot
- background

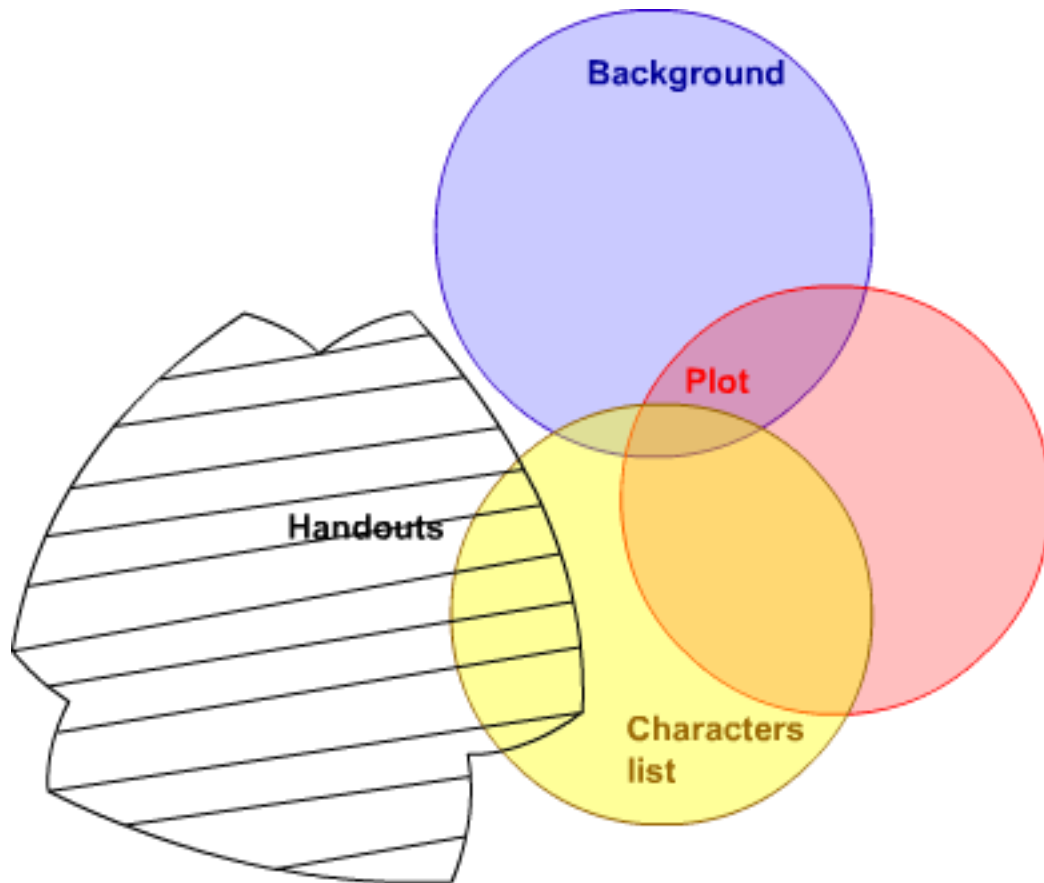
Writing scenario, efficiency

Plot info, background, characters list and handouts are informatically overlapping each other - but this doesn't mean that amount of work needed to write it all down will automatically take benefits from this synergy.



In **idealy inefficient** process, when each pick is created completely and exclusively, amount of work needed to do it is represented by sum of areas of these shapes

Writing scenario, efficiency

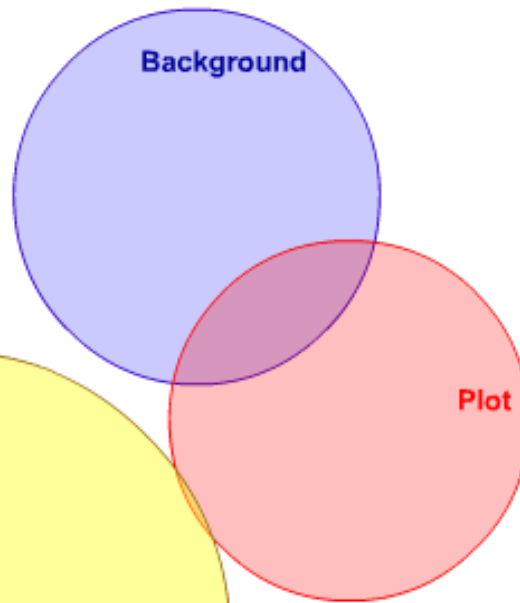
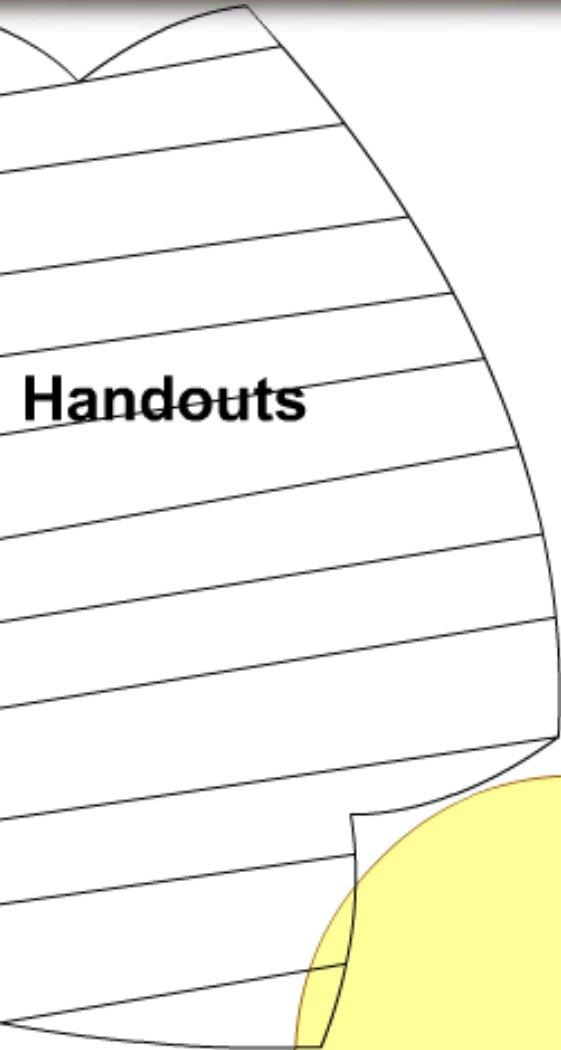


This figure represents amount of work in typical process. Part of characters list is copied to handouts, also part of plot is referred to created characters.

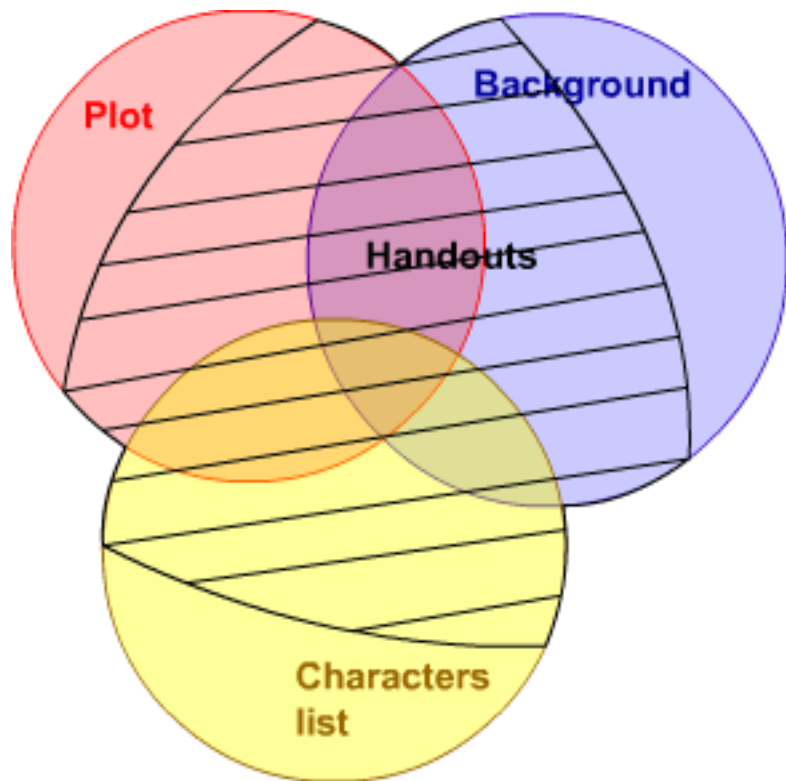
This figure represents scale of each pick in case of small larp...

Writing scenario, efficiency

...and that's how it looks
in case of using 400
characters, created
partially by players



Idealy efficient case



In ideal case, each bite of information is written only once. This requires automation however, to move pieces of content between physical documents (computer text files).



Solution: quantum handouts

Thus we will now discuss:

A basic solution, which works for background information;
The added layer needed to deal with plot information, and its implications for the ontology of scenario (i.e. the way of thinking about/writing it);

Quantum handouts: background info

Each existing in the diegesis division of characters is in general case connected to its part of background information.

Example: Knowledge and beliefs typical for each: member of Capuletti's Clan.

While we are using certain parts of information, we may use symbolical expressions to mark them in handouts during its creation - tags. We don't need to write whole part of background when first draft of characters is made. We are just inserting

„ **[monteqi]** ”

in its „character knows” field. Description connected to this tag may be edited elsewhere, and in final stage of handouts preparation, switched with its tags in all characters's handouts

Quantum handouts: example



We are inserting our tag to Romeos „Knows” field, which will look now:

„
You Knows:

[monteqi] And some other information he might now.....

You Wants:

..... „



Quantum handouts: example

In other document, Tag's List, we are creating information known to each Monteqi. This may be done in almost any part of larp's creation process. If want to make some changes in this content of background – we are editing it only in tag's definition.

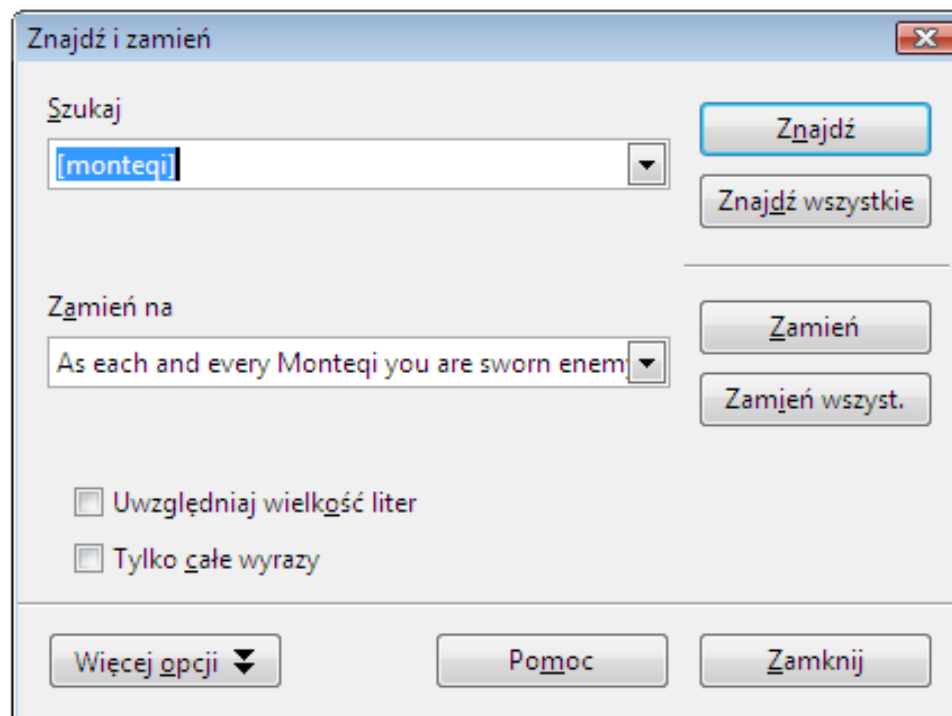
”

.....

***[monteqi]** - As each and every Monteqi you are sworn enemy to any member of the Capuletti's clan..... „*

Quantum handouts: example

In final step of handouts preparation, when all tags are ready, we are opening a file with characters, and automatically replace all tags with fragments related to them:



Handouts: example



And we have handout in final form

Name: Romeo Monteqi

Race: Human

Age: 19

Gender: M

Personal Info:

You are a young member of Monteqi's family. Lorem ipsum dolor sit amet....

You Knows:

As each and every Monteqi you are sworn enemy to any member of the Capuletti's clan.....

You Wants:

To find your true love

....

Tagging



By using more tags, we can make their parts of text shorter, and better fitted to each character. We may reduce in result major part of background information to the serie of tags

You Knows:

[monteqi][noble][young]

You Wants:

Here we have plot info – more about it in next part of lecture.

You Have:

[rich][armed][monteqi_have]

2.1.1.2 Szkoła uwodzenia

Bibliografia: Cruel Intentions 1999, Cruel Intentions 2 2000 :-)

Aktyw miejscowej młodzieży (i nieco starszej młodzieży) prowadzi bogate życie towarzyskie. W jego kręgu (kręgach) zawarte zostają zakłady "kto pierwszy uwiedzie". Celami zostają : cnotliwy młody rycerz, panienka przygotowująca się do wstąpienia do Awatarytanek

Tagi

[w_013_zaklad_rycerz]

[w_014_zaklad_zakonnica]

2.1.1.3 Miejsce schadzek



W okolicy zamku jest miejsce schadzek, legenda mówi że nie zachodzi się tam w ciąży, przed wejściem trzeba powiedzieć "hop hop"

[w_018_miejsce_schadzek]

Scenario

Burgkon: Scenario ☆

File Edit View Insert Format Tools Table Help All changes saved

Heading 4 Arial 12pt B I U A A               

2.1.2.3 Dziewica

17sto - letnia córka władcy (suwerena pana zamku), silnie wierząca. Z racji urodzenia jest "obiektem politycznym" - powinna siedzieć w komnatach kobiecych, wyszywać i pilnować dziewictwa dopóki nie zostanie wydana za mąż. Tak się jednak składa że jest ona osobą silnie wierzącą (młodzież z Lednicy :-), co nie zawsze pozwala jej zachować całkowitą bierność. Gdy w okolicy pojawiła się wiadomość o Świętych Nawiedzinach, wymogła na ojcu zgodę na pielgrzymkę (awantury, argumenty, głódówka, etc.) W efekcie, w asyście wiernych rycerzy, przybywa na zamek.

Energiczna, silna duchowo, choć zupełnie nie obeznana w polityce. Dla otoczenia powinna być inspirująca, powinna znać się nieco na leczeniu (poświęconymi) ziołami (?).

Jest podwójnym obiektem pożądania. Jedni chcą jej ręki bądź śmierci z racji ambicji politycznych, inni (źli magowie) chcą ją splugawić i poświęcić. Żądanie wydania jej osoby powinno stanowić oś finałowego konfliktu. A sama Dziewica pewnie będzie miała skłonność do spełnienia go, aby powstrzymać rozlew krwi.

[w_038_o_dziewicy_ogol] [w_039_o_dziewicy_magowie] [w_040_o_dziewicy_politycy]

Postaci: Dziewica

Burgkon: odprawki postaci ☆

File Edit View Insert Format Tools Table Help All changes saved



1 2 3 4 5 6 7

{postac}

{lp} 008 {/lp}

{imie_postaci}

Gniewko z Zagrodzia

{imie_postaci}

{imie_gracza} Benio {/imie_gracza}

{email} beniamin23@vp.pl {/email}

{wiek} 19 {/wiek}

{pochodzenie} Antalia {/pochodzenie}

{rasa} Człowiek {/rasa}

{wprowadzenie} Młody, przystojny rycerz eskortujący Chloe van Neuman
wprowadzenia {/wprowadzenie}

{opis}

Jesteś zadowolonym z życia człowiekiem, który niedawno otrzymał pas i ostrogi. Zanim jeszcze minął Ci podniesiony nastrój związany z Twoim Pasowaniem, nadarzyła Ci się okazja by przez kilka dni przeżyć prawdziwie rycerską przygodę - przyjęto Cię do eskorty Chloe van Nauman, bratanicy biskupa, podczas jej wyjazdu na Święte Nawiedziny do Hasenburga
[t_072_eskorta_about]

{/opis}

{chce} [w_079_eskorta_chce][w_049_turniej_uczestnik] [e_016_turniej_zasady]
[w_048_sklad_alkoholu_szuka] [w_080_miejsce_schadzek_szuka] {/chce}

{wie} [w_054_rycerz] [w_051_uczta_uczestnik] [w_018_miejsce_schadzek]
[w_028_pielgrzymi_polityka] [w_055_o_harfiarce] {/wie}

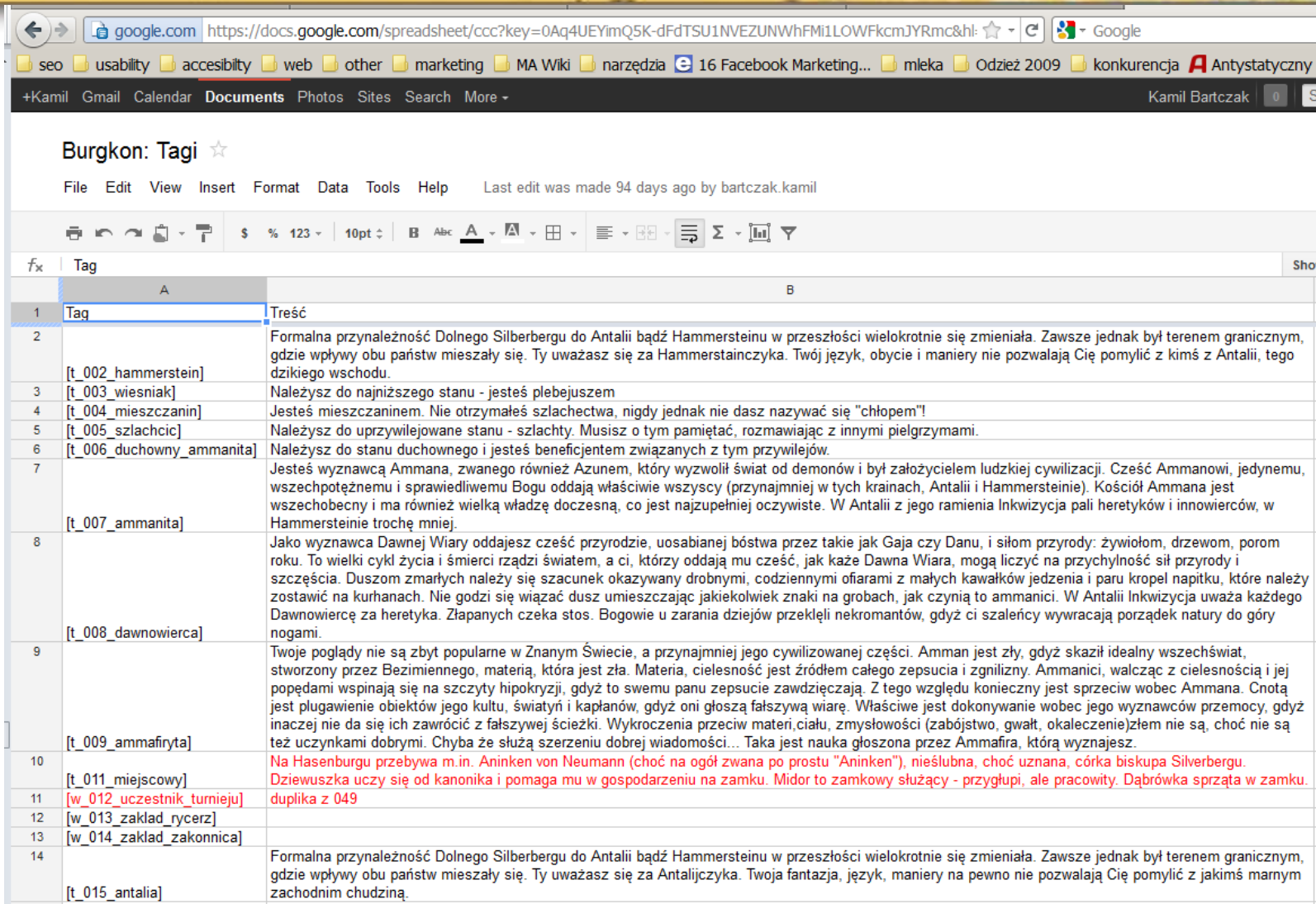
{ma} [t_075_sredniozamorzny] {/ma}

{tlo} [t_005_szlachcic] [t_007_ammanita] [t_015_antalia] {/tlo}

{fate}

1. Przynajmniej raz ulegnij swojej słabości -ulegnij podszeptom kobiety która Cię uwiedzie
2. Upomnij się o kopertę ze swoim Geas

Tags



The screenshot shows a Google Docs spreadsheet with the following content:

f_x	Tag	Treść
1	Tag	Treść
2	[t_002_hammerstein]	Formalna przynależność Dolnego Silberbergu do Antalii bądź Hammersteinu w przeszłości wielokrotnie się zmieniała. Zawsze jednak był terenem granicznym, gdzie wpływy obu państw mieszały się. Ty uważasz się za Hammerstainczyka. Twój język, obycie i maniery nie pozwalają Ci pomylić z kimś z Antalii, tego dzikiego wschodu.
3	[t_003_wiesniak]	Należysz do najniższego stanu - jesteś plebejuszem
4	[t_004_mieszczanin]	Jesteś mieszczańinem. Nie otrzymałeś szlachectwa, nigdy jednak nie dasz nazywać się "chłopem"!
5	[t_005_szlachcic]	Należysz do uprzywilejowanego stanu - szlachty. Musisz o tym pamiętać, rozmawiając z innymi pielgrzymami.
6	[t_006_duchowny_ammanita]	Należysz do stanu duchownego i jesteś beneficjentem związanych z tym przywilejów.
7	[t_007_ammanita]	Jesteś wyznawcą Ammana, zwanego również Azunem, który wyzwolił świat od demonów i był założycielem ludzkiej cywilizacji. Cześć Ammanowi, jedynemu, wszechpotężnemu i sprawiedliwemu Bogu oddają właściwie wszyscy (przynajmniej w tych krainach, Antalii i Hammersteinie). Kościół Ammana jest wszechobecny i ma również wielką władzę doczesną, co jest najzupełniej oczywiste. W Antalii z jego ramienia Inkwizycja pali heretyków i innowierców, w Hammersteinie trochę mniej.
8	[t_008_dawnowierca]	Jako wyznawca Dawnej Wiary oddajesz cześć przyrodzie, uosabianej bóstwa przez takie jak Gaja czy Danu, i siłom przyrody: żywiołom, drzewom, porom roku. To wielki cykl życia i śmierci rządzi światem, a ci, którzy oddają mu cześć, jak każde Dawna Wiara, mogą liczyć na przychyłność sił przyrody i szczęścia. Duszom zmarłych należy się szacunek okazywany drobnymi, codziennymi ofiarami z małych kawałków jedzenia i paru kropel napitku, które należy zostawić na kurhanach. Nie godzi się wiązać dusz umieszczając jakiegokolwiek znaki na grobach, jak czynią to ammanici. W Antalii Inkwizycja uważa każdego Dawnowiercę za heretyka. Złapanych czeka stos. Bogowie u zarania dziejów przekleli nekromantów, gdyż ci szaleńcy wywracają porządek natury do góry nogami.
9	[t_009_ammafryta]	Twoje poglądy nie są zbyt popularne w Znanym Świecie, a przynajmniej jego cywilizowanej części. Amman jest zły, gdyż skaził idealny wszechświat, stworzony przez Bezimiennego, materią, która jest zła. Materia, cielesność jest źródłem całego zepsucia i zgnilizny. Ammanici, walcząc z cielesnością i jej popędami wspinają się na szczyty hipokryzji, gdyż to swemu panu zepsucie zawdzięczają. Z tego względu konieczny jest sprzeciw wobec Ammana. Cnotą jest plugawienie obiektów jego kultu, świątyń i kapłanów, gdyż oni głoszą fałszywą wiarę. Właściwe jest dokonywanie wobec jego wyznawców przemocy, gdyż inaczej nie da się ich zawrócić z fałszywej ścieżki. Wykroczenia przeciw materii, ciału, zmysłowości (zabójstwo, gwałt, okaleczenie) złem nie są, choć nie są też uczynkami dobrymi. Chyba że służą szerzeniu dobrej wiadomości... Taka jest nauka głoszona przez Ammafira, którą wyznajesz.
10	[t_011_miejscowy]	Na Hasenburgu przebywa m.in. Aninken von Neumann (choć na ogół zwana po prostu "Aninken"), nieślubna, choć uznana, córka biskupa Silverbergu. Dziewuszka uczy się od kanonika i pomaga mu w gospodarzeniu na zamku. Midor to zamkowy służący - przyglupi, ale pracowity. Dąbrówka sprząta w zamku.
11	[w_012_uczestnik_turnieju]	duplika z 049
12	[w_013_zaklad_rycerz]	
13	[w_014_zaklad_zakonnica]	
14	[t_015_antalia]	Formalna przynależność Dolnego Silberbergu do Antalii bądź Hammersteinu w przeszłości wielokrotnie się zmieniała. Zawsze jednak był terenem granicznym, gdzie wpływy obu państw mieszały się. Ty uważasz się za Antalijczyka. Twoja fantazja, język, maniery na pewno nie pozwalają Ci pomylić z jakimś marnym zachodnim chudzią.

Implementation: semantics



There few things we need to have in mind when using tags:

- **Tags should not overlap each other.** If we put some information into couple tags, it may be repeated in finale handout.

Example:

[Noble] (social status) You are well known and rich member of sociery, you have 200 lires..”

[Rich] (material status) „you have 200 lires”.

In handout of all rich nobles, information about „200 lires” would be doubled. We may avoid it by categorizing tags.

- **The should be single, coherent pattern for creating tags names.** If You are using different forms (ex. [mage],[magi],[wizard]), bugs may result (overlooking one form during replacement). List of tags should be well known to all writers of particular larp.

Implementation: semantics



There few things we need to have in mind when using tags:

- **Remeber about formating.** Dont forget about bolding, line breaks at the beginning and end of each tag. Otherwise handout would be a long plain text, difficult to read.
- **Use tag [character_end] at the end of each handout.** After final replacement, replace it with page break sign. Thanks to this, in file with all characters each handout will begin from new page – printing this file will give You ready handouts

Implementation: technology



Simplest, and already described technology is using the MS Word, or other text editor. Use „ctrl+ f, ctrl+v, enter” method to replace all occurrences of certain tag in the file with all handouts.

Instead of .doc file we use .htm format (editable in notepad). In this case we may use HTML in our tags, for formatting and inserting pictures. Such file can be opened in internet browser (Internet Explorer, Firefox, ...) and printed. This will allow you to gain control over graphical form of handouts.

Second step is building computer program, which will allow players to enter their characters. Such characters would be next edited by writers with special interface.

Quantum handouts: plot info

We are defining a scenario quantum. Its a piece of information, connecting character to plot. Its first piece is partially defining a character, second is creating plot.

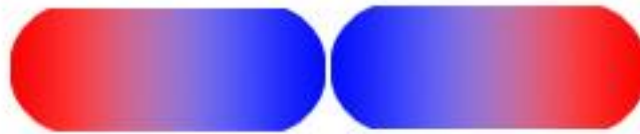


Example:

"<relation to set of players Y, in special case, single character> **You want to find legendary treasure** < relation to plot pirates_treasure_plot>"

Quantum handouts: bounding

Two connected quantums, assigned to two different characters, are a basic unit of plot



Example:

"<relation to set of players Y> **you want to find the legendary treasure** <pirates_treasure_plot>"

"<relation to set of players X> **you heard that [set of players Y] are searching for treasure, they may pay you for your map** <pirates_treasure_plot>"

Quantum handouts: characters

Character is a sum of quantumms connected to it.



... plus background information
(content in center)

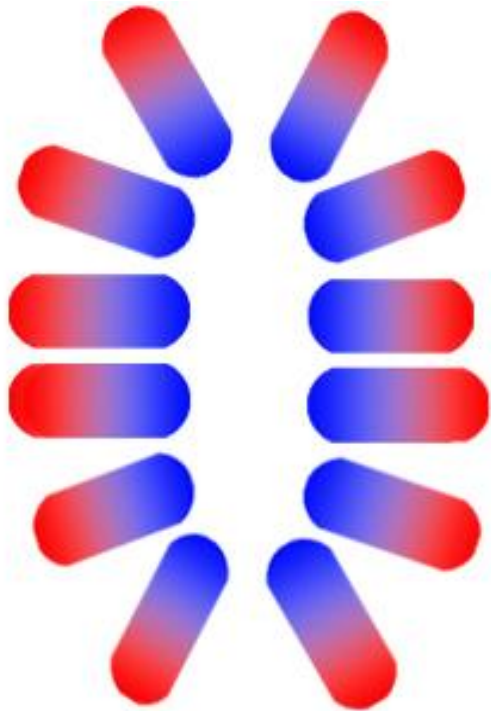
eg.

<character> Wants to find a
treasure...<plot1>

<character> Want to marry this
nice girl from nearby
village...<plot2>

Quantum handouts: plots

Plot is also created by quantumms



eg.

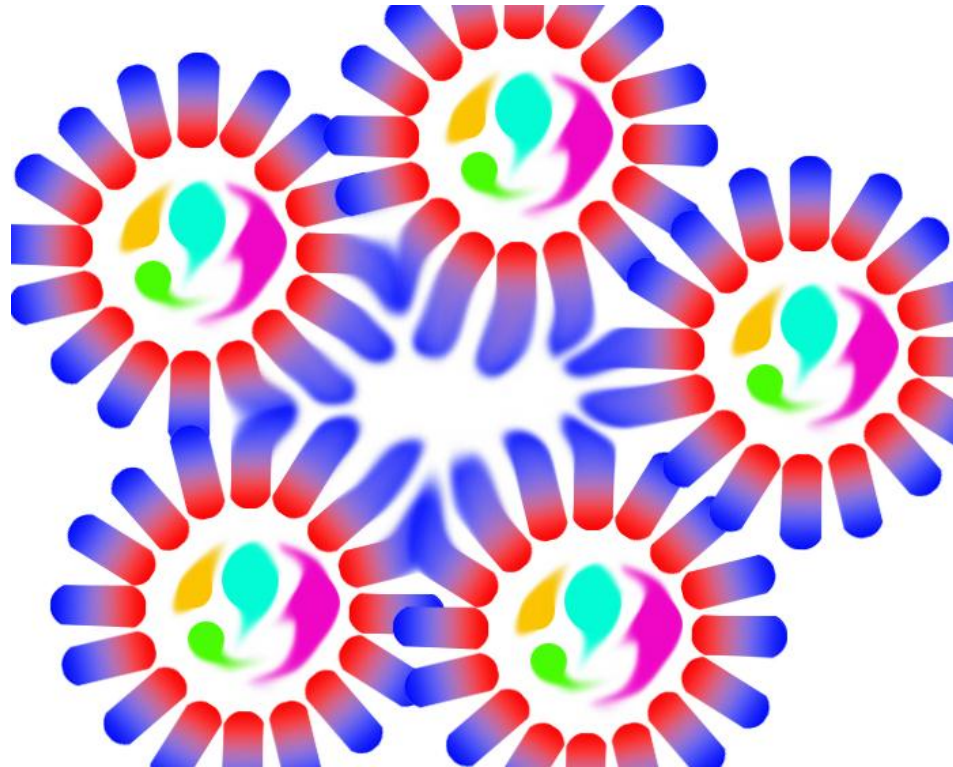
<characters_set_1> Wants to find a treasure...<plot>

<characters_set_2> Knows where is legendary map<plot>

<characters_set_3> Wants to nobody would find a treasure<plot>

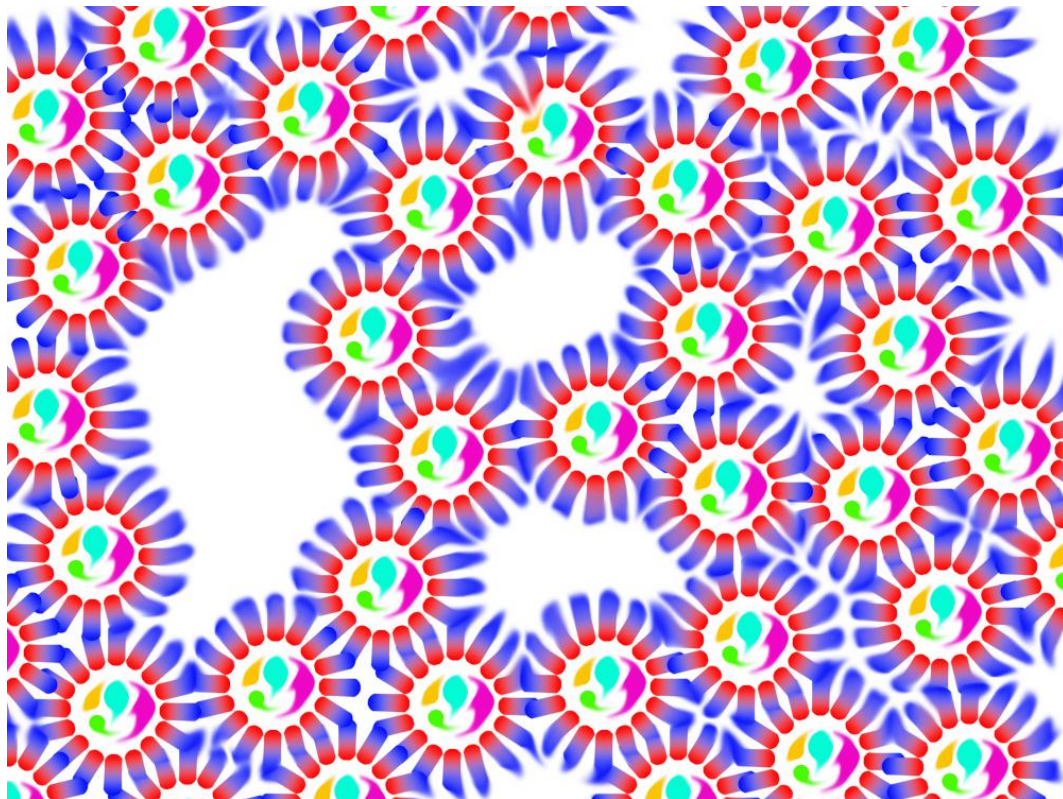
Quantum handouts: scenario

Characters connected with each other are creating plots, which grows a complex pattern - a scenario



Quantum handouts: scenario

We may have plots made of many quantum, connected with many characters, as well as simple plots between 2 persons.



This image represents a scenario. Viewed in higher scale it will hide quantum and shows more general patterns.

And this general pattern is a concept from which You begin to write a scenario.

From plot info to quantum ontology

In theory, we may represent all characters and plots as a sets of quantums, and assign tag to each quantum. This is of course unrealisable without some dedicated computer program.

For „ctrl + f , ctrl + v” technology reasonable level of atomization is creating plot tags with some parts of plot info known to groups of players. Like:

[treasure_searcher] - „*You had heard about some legendary treasure which should be hidden somewhere in this mountains. You want..* „



From plot info to quantum ontology

Quantum model of scenario can be a basis for implementation of computed interface. Such software will of course not create larps, but it can make characters management, writing plot, background and assigning players to plot easy and fast.

We are hoping that we will have something to say about it next time :-
)



Argos

Thank You for attention : -)

www.argos.edu.pl