Работа для участия в конкурсе “Кашевар” 2019

Название: Театр военных действий
Жанр: военная драма, исследование мира
Игровая система: ноунейм 1
Тема: Возрождение
Ключевые слова: учёные, театр, война

Театр военных действий - это система правил и сеттинг для форумных игр без ведущего. Это определяет некоторые особенности игры. В мире же игры театр военных действий - это огромный интерактивный полигон, имитирующий ландшафты, на которых сражаются миниатюрные солдатики. Управляют этим полигоном учёные, изучающие особенности боевых действий в определённых условиях. Что это за условия, будет определено при выборе конкретного сеттинга.

Первое чего хотелось добиться - это снизить количество технической информации, которая необходима для разрешения заявок. В данной системе правил у разрешающего ситуацию есть полная информация для описания исхода сразу после появления поста с игровой заявкой.

Вторым важным элементом представлялась возможность обойтись без специальных генераторов случайности. Здесь элементом неопределённости для игрока выступают его соратники по игре. Впрочем, с течением каждого хода уровень неопределённости будет всё ниже.

Ну и, наконец, форумные игры тяготеют к более продуманным и развёрнутым описаниям, нежели игры идущие в реальном времени, и в режиме живого общения. Благодаря этому снижается необходимость в сюжетных зацепках, биографиях персонажей и прочих элементов, облегчающих поиск идей при необходимости немедленно решить, каким будут действия героя в непростой ситуации. Что в свою очередь упрощает создание персонажа.

Сеттинг

В этом мире люди научились оцифровывать человеческое сознание и загружать его в разнообразные устройства. В частности, сознание персонажей игроков загружено в крохотных солдатиков, участвующих в симуляции боевых действий. Впрочем, это не развлечение. Управляют действием учёные - военные теоретики, ксенопсихологи, социологи или кто-то в этом роде. Чтобы уточнить что именно за конфликт симулируется в театре военных действий, обратитесь к нижеследующей таблице. В ней содержится шесть конкретных вариантов сеттинга. Вы можете выбрать тот, что вам более по нраву, либо определить вариант броском кубика. И это будет единственный бросок, который понадобится в этой игре.

№	Описание
1	Вторжение. В персонажей загружают сознание тяжело раненых солдат с передовой. Противники - инопланетные монстры, поведение которых театр военных действий научился имитировать. Управляют театром ксенопсихологи, пытающиеся выработать действенную тактику против неведомых противников.
2	Утопия. В мире давно нет ни конфликтов ни войн, а театр военных действий - способ дать выход естественной тяге к острым ощущениям и соревнованию. Вне театра и персонажи и их противники - обычные обыватели. Управляют театром психологи, создающие ситуации, требующие непростого морального выбора или максимального напряжения, чтобы выяснить, как человек ведёт себя в ситуациях, не предоставляемых современной цивилизацией.
3	Восстание. В персонажей загружают сознание захваченных повстанцев. Противники персонажей - полицейские силы деспотичного государства. Цель существования театра - дать силовикам опыт столкновения с повстанцами в безопасной, контролируемой ситуации. Управляют театром социологи на государственной службе.
4	Обучение. В персонажах сознание курсантов военной академии. Так же как и в их противниках. Управляют театром исследователи военной тактики, которые ставят перед персонажами типовые боевые задачи.
5	Эксперимент. Театр - разработка института прикладной истории, в котором воспроизводят битвы прошлых веков. Каждую битву воспроизводят множество раз, постоянно вводя новые ограничения психологического, технического и природного характера, пока результат не начнёт статистически достоверно совпадать с известным по документальным источникам исходом реальной битвы. Персонажи и их противники несут в себе сознание добровольцев, нанятых институтом для участия в данных реконструкциях. Управляют театром историки.
6	Сражение. Политика изменилась, человеческая жизнь признана наивысшей ценностью. Но до сих пор при решении споров между государствами имеет значение сила армии. Только теперь на полях сражений действуют дистанционно управляемые роботы, и одновременно с этим миниатюрные копии вооружённых сил разыгрывают то же самое сражение в меньшем масштабе перед офицерами обеих армий. Персонажи и их противники несут в себе сознание военнослужащих конфликтующих сторон. Управляют театром профессиональные полководцы.

Механика игры

Каждый участник игры создаёт одного или более персонажа. По мере необходимости для сюжета игры, он пишет посты, описывающие действия и реакции этих персонажей на окружающие события. Это может быть сделано в любое время. Также все

участники игры поочерёдно с определённым интервалом, например, раз в сутки, исполняют роль ведущего. Став ведущим, участник игры разрешает все имеющиеся неразрешённые заявки, кроме своих. Если участник игры не может опубликовать пост ведущего в отведённый ему интервал времени, он может заранее передать свои полномочия следующему участнику игры, очерёдность при этом не нарушается.

Для успешного прохождения проверки требуется преодолеть уровень сложности. Преодолеть уровень сложности значит получить равную или превышающую сложность сумму параметра своего персонажа и заданного ведущим фактора. Сложность бывает **низкая** (сумма параметра персонажа и фактора ведущего должна быть равна или выше 3), **нормальная** (сумма параметра персонажа и фактора ведущего должна быть равна или выше 6) и **высокая** (сумма параметра персонажа и фактора ведущего должна быть равна или выше 9).

Фактор ведущего каждый участник игры определяет для себя сам и держит в тайне от других игроков. Выяснение по косвенным признакам у какого участника игры какие факторы, и использование этого знания для формирования потенциально более успешных заявок - один из немаловажных аспектов игры. Сами факторы - это числа от единицы до шестёрки, которые участник игры распределяет между шестью подходами к решению проблем. Подходы - это **Героизм** (отвечает за прямолинейные отважные действия), **Рассчётливость** (отвечает за хитрые планы и действия с опорой на специальные познания), **Осторожность** (отвечает за действия, позволяющие избежать получения вреда или избежать последствий своих действий, включая всевозможную скрытность), **Устав** (отвечает за рутинные действия, предписанные боевой ролью, включая использование приданой техники и амуниции), **Влияние** (отвечает за межличностное взаимодействие, включая управление другими солдатами, не управляемыми участниками игры, которым персонажи не могут просто приказать исполнить что либо) и **Умелость** (отвечает за использование умений, не относящихся к боевой роли, будь то вскрытие замков без ключа, замена деталей на своём или чужом персонаже или создание предметов из подручных материалов). Каждый участник игры максимально случайно распределяет между этими подходами цифры от единицы до шестёрки и сохраняет эту запись в тайне от остальных участников на протяжении всей миссии. Это значит, что в течении одной миссии действия, входящие в сферу одних подходов, всегда будут более успешны, когда разрешать их будет какой-то определённый участник игры.

Параметры персонажа являются открытой информацией и может меняться в процессе миссии, если солдатику будут заменять руки, ноги, голову, оружие или снаряжение. Думайте о солдатиках как о человечках лего или о миниатюрах для варгейма, с заменяемыми частями. Оптимально если в начале каждого поста с участием персонажа участник игры будет повторять параметры своего персонажа. Помимо легкодоступности требуемой информации, это позволит сразу отличать посты с заявками от постов ведущего. Есть шесть параметров, между которыми распределены числа от единицы до шестёрки. Однако, кроме цифр параметры персонажа имеют ещё и описание - слово, показывающее, чем является параметр. Параметры есть следующие **Голова** (отвечает за боевую роль персонажа и имеющиеся у него

профильные навыки), **Корпус** (отвечает за принадлежность к определённой стороне конфликта, содержит загруженное сознание, позволяет переносить повреждения, это единственная часть персонажа, которая не может быть заменена), **Руки** (отвечает за ловкость, координацию, атлетику и прочий паркур, обычно этот параметр единственный не имеет уточнения), **Ноги** (отвечает за любое перемещение, будь то пешком, ползком или даже верхом и за рулём техники), **Оружие** (отвечает за применение оружия любым, даже самым нестандартным способом), **Снаряжение** (какой-либо полезный предмет, не являющийся оружием - отвечает за использование этого предмета). Понимаю, что пока выглядит несколько запутано, поэтому далее привожу

Пример игры

Один из участников игры становится ведущим, так как наступил его день разрешать заявки. В самом начале миссии он случайным образом расставил подходы следующим образом:
Рассчётливость 1
Умелость 2
Устав 3
Осторожность 4
Влияние 5
Героизм 6
Его собственный персонаж пока дожидается подкрепления и ничего не делает, так что поста о его действиях новый ведущий пока не пишет. Далее он просматривает посты, начиная с последнего поста предыдущего ведущего и находит следующий пост с неразрешённой заявкой:

Голова 3 (разведчик)
Корпус 6 (капрал)
Руки 5
Ноги 4 (пеший ход)
Оружие 2 (снайперская винтовка)
Снаряжение 1 (радиопеленг)
Находясь в траншее, упирающейся в металлическую дверь с кодовым замком, пытаюсь вскрыть его, разглядев, какие кнопки нажимали чаще всего (ну и плюс описание личной драмы, вызваной закатным небом, отражающимся в крови солдат противника, которые по сути такие же простые люди, просто родившиеся в другой стране - форумные игры отлично подходят для доброкачественной графомании, делающей интересно).

Ведущий решает, что вскрыть кодовый замок на передовой вряд ли слишком сложно, но, наверняка, и не совсем легко. Сложность будет нормальная (сумма фактора ведущего и параметра игрока должна быть равна или выше 6). Далее он решает, что раз персонаж использует наблюдательность, являясь разведчиком, то он использует голову. Это действие не требует специальных академических знаний и не входит в

обязанности разведчика, так что рассчётливость и устав отпадают - в качестве подхода ведущий выбирает умелость. Сложив значение головы персонажа (3) и значение, выбранное им для умелости на все проверки этой миссии (2), он получает в сумме 5. Это меньше сложности. Ведущий пишет пост о том, как потыкав в кнопки, поразглядывав их в отражённом свете и применив ещё пару ухищрений, данный персонаж не сумел открыть дверь. Прочитав это следующий участник игры пишет следующий пост такого содержания:

Голова 5 (медик)
Корпус 1 (рядовой)
Руки 3
Ноги 4 (прыгоходы)
Оружие 2 (шприцемёт)
Снаряжение 6 (медицинский набор)
Пробравшись в траншею к разведчику, он находит там тело солдата противника и определяет, что погибший является инженером (тут игрок позволяет себе вольность, просто вводя новый факт в игру, но в играх без мастера ты можешь всё, на что закроют глаза остальные участники, и это сходит ему с рук). Уложив разведчика рядом с мертвецом, он расчехляет свой медицинский набор и поочерёдно отделяет их головы от тела, после чего меняет местами и надевает голову инженера бывшему разведчику.

Тот же ведущий, срок которого на этом посту ещё не закончился, читает этот пост и выносит следующее решение. Медицинские операции по замене частей солдатиков происходят постоянно, но прямо на поле боя делать подобное непросто. Сложность будет нормальная (сумма фактора ведущего и параметра игрока должна быть равна или выше 6). Подобные действия входят в компетенцию медика, так что действовать он будет по уставу (3), и очевидно, он задействует медицинский набор (6). В сумме это даёт 9, что больше требуемой сложности. Ведущий описывает удачно проведённую операцию, однако, указывая, что если павший инженер и знал код от замка, то знание это осталось у него в корпусе, в котором и хранится личность и все оперативные знания персонажа. Видя, как поменялась ситуация игрок за бывшего разведчика пишет пост следующего содержания:

Голова 3 (инженер)
Корпус 6 (капрал)
Руки 5
Ноги 4 (пеший ход)
Оружие 2 (снайперская винтовка)
Снаряжение 1 (ремонтный комплект)
Открыв глаза в новой роли бывший разведчик выбросил ставший уже ненужным радиопеленг и взял у безголового вражеского инженера его снаряжение - ремонтный комплект (это изменение он заранее отразил в статистике своего персонажа перед постом). После чего вновь занялся бронедверью с кодовым замком. В этот раз он проверил периметр двери в поисках проводов, управляющих замком. Найдя какой-то