

Collision Engine SRD

Успех – это валюта. Обмен – основа разрешения неясностей. Общеизвестные соглашения – структура процесса. Удача – отчаянный шаг, излишний риск и оружие последнего шанса.

В этом документе содержится компактная выжимка из т.н. Collision Engine (далее – С^Е), базового набора инструкций по разрешению спорных ситуаций в рамках ресурсно-ориентированной настольной ролевой игры – «игрового движка» вокруг которого построены процедуры НРИ «Укрытое море, ч.1: Благословенный прилив» (см. ukrytoemore.ru).

Общие моменты

С^Е – это набор базовых правил для гарантированного предсказуемого и просчитываемого разрешения спорных ситуаций с фокусом на переговорах и обмене ресурсами. Как правило, его использование имеет смысл в играх с размеренным ритмом, длинными циклами (к примеру, не в масштабе «комната за комнатой» или «схватка за схваткой»), где источников случайности много всегда, вне зависимости от (проактивных) действий игроков. Например, в играх без сценария и с большим количеством непосредственно влияющих на протагонистов процедурно-генерированных макро-элементов игрового контекста.

Игры на основе С^Е могут включать или не включать в себя подсистемы определяющие результат спорных ситуаций или влияющие на определение такого результата через привлечение случайностных генераторов (карт, игральные кости, монеток, стеблей тысячелистника и т.п.). Однако базовая идея С^Е состоит в том, чтобы давать игрокам возможность, на микроуровне – в ситуациях с непосредственным участием их персонажей-протагонистов, нивелировать фактор случайности за счёт документально зафиксированных процедур обмена ресурсами.

Основные принципы

- Успех это валюта. Он измерим (в спец. единицах), размениваем, одалживаем, погашаем и выкупаем.
 - Любая цель, в спорной ситуации – это товар. Она имеет стоимость в единицах успеха.
 - Единицы успеха используются для приобретения этого товара.
- Единицы успеха, в свою очередь, могут быть приобретены за трату тех или иных, как внутриигровых так и внеигровых ресурсов, согласно принятому группой и зафиксированному в письменном виде разменному списку.
 - Список может изменяться, расширяться или уменьшаться, согласно интересам группы и контекста игры, однако в любой момент времени должна существовать письменно зафиксированная и известная всем таблица пересчёта ресурсов в единицы успеха.
- Базовая стоимость достижения любой цели в рамках одной коллизии (см. ниже) всегда одна и та же. Равна одному и тому же, общеизвестному, числу единиц успеха на протяжении всей игры.
 - Частичное, с оговорками, достижение цели стоит вдвое дешевле.
 - Частичное достижение следует формуле «да, но» – не обесценивает саму цель, как таковую. Но делает её чуть менее радующей.
- Покупка цели по базовой стоимости редка – любое противостоящее обстоятельство увеличивает стоимость на фиксированное значение.
- Количество противостоящих обстоятельств и их применимость, в рамках воображаемой ситуации определяется консенсусом игровой группы.
- Генераторы случайных значений могут являться альтернативной системой получения единиц успеха или источником модификаторов (инфляции или дефляции) стоимости единиц успеха.
 - Однако, в рамках математического баланса игры основанной на С^Е, их использование не должно быть однозначно, без дополнительных рисков, выгоднее прямой покупки успеха за ресурсы.

Пример экономики успеха

- полный и безоговорочный – 2 единицы успеха
- частичный и с оговорками – 1 единица успеха
- осложняющее обстоятельство – удорожание, +1 единица успеха
- помогающие обстоятельство – компенсация, -0.5 единиц успеха

Пример конвертации ресурсов

- пожертвуйте здоровьем – +1 единиц успеха, +1 травма;
- пожертвуйте снаряжением – +1 единиц успеха, +1 уязвимость;
- пожертвуйте чужим товаром – +1 единиц успеха, +1 осуждения;;
- пожертвуйте вахтой подготовки – +1 единиц успеха, +1 голод;
- пожертвуйте протагонистом – +7 единиц успеха, +2 осуждения;
- придумайте заклятого врага – +4 единицы успеха, +3 стресса;
- продайте давнего друга – +5 единицы успеха, +4 стресса;
- спишите 5000[€] из своего кармана – +1 единица успеха;
- спишите 5000[€] в кредит – +1 единица успеха, +1 долг;
- обратитесь к мафии – +2 единицы успеха, +2 долга.

Компоненты персонажа

Любая модель описания персонажа совместима с правилами на базе С^Е, если она:

- даёт чёткий ответ, что он может вложить в разрешение коллизии – например, свои умения или статусы;
- объясняет, как он может автоматически усложнить выкуп – например, за счёт кодифицированных недостатков;
- позволяет однозначным образом зафиксировать трату ресурсов и даёт стимул для их восполнения.

Таким образом, у персонажа в С^Е-игре могут быть хоть шесть атрибутов типа «Сила, Локость, Выносливость», хоть анатомия построенная только на дескрипторах. По большому счёту, это не важно, до тех пор пока ему есть что вкладывать, тратить и приобретать.

В связи с последним обстоятельством, с С^Е лучше совместимы подсистемы описания персонажей в которых присутствует большое количество детерминированных счётчиков: измеримой репутации, усталости/выносливости, персонального и группового бюджета, оцифрованного социального статуса, запаса N-материи для фабрикатора и подобного. Ну а подсистемы построенные вокруг статичных, редко растущих и уменьшающихся параметров – совместимы меньше.

Пример описания персонажа

Имя Фамилия

- Гемолимфа – 12 ед.
- Яркость – 2 ед.
- Соц. влияние – 7 ед.
- Сопротивляемость – 5 ед.
- Стабильность – 4 степ.
- Отпрыски – 3 шт.
- Гардероб – 5 компл.
- Деньги – 326.130^{N¥}

Восполнение ресурсов

Дизайн C^E предполагает, что источником восполнения потраченных ресурсов могут быть:

1. естественное восстановление, с той или иной скоростью (может определяться случайным или случайным или фиксированным+случайным значением), через некоторое время, позволяющее вернуть истраченное;
2. энтропия и асинхронность игрового мира, позволяющая, например заниматься спекуляцией – получать выгоду на посреднических услугах, разменивая одни ресурсы на другие с выгодой для себя.

Спорные ситуации

- Спорная и подлежащая разрешению средствами игромеханики ситуация в рамках S^E называется коллизией. Коллизия проистекает из того или иного, более глобального по отношению к ситуации, конфликта интересов.
- Список ситуаций к которым могут быть применены игромеханические способы разрешения определяется принятыми группой соглашениями и правилами.
- Минимальный и максимальный масштаб коллизий, разрешимых «за один раз» – за один обмен ресурсом – также определяется соглашениями внутри группы
 - Однако мы рекомендуем держать его в среднем масштабе – примерно уравнивая с одной драматической сценой (понимаемой как единство места и времени) внутри игры.
- Мы предполагаем, что в рамках настольной ролевой (в отличие от не настольной стратегической) игры крупные спорные ситуации – к примеру «выдавливает всех конкурентов с рынка молочных товаров этого города» – целесообразно разбиваются на более мелкие коллизии. Например – «сейвахой мы организуем шантаж чужого подрядчика его (не)приличными фото».
- И, точно так же, мелкие спорные ситуации типа «прорываюсь в кабинет через секретаря» или «уверенно имитирую чужую подпись» объединяются и упаковываются в среднего масштаба коллизии, не требуя отдельного применения механики для каждого частного действия.
- S^E предполагает, что источников у коллизий может быть два: желание самих протагонистов достигнуть какой-либо цели или желание ведущих применить какой-либо драматический ход.

Формирование коллизий

Каждая коллизия, согласно правилам S^E содержит в себе несколько формальных блоков. Эти, формируемые группой во время игры, блоки должны пониматься всеми участниками коллизии единообразно. И должны быть результатом осознанного выбора всего коллектива, а не какой-то одной персоны.

Контекст

Наименее формальный блок. Сумма обстоятельств, особенностей места и времени влияющих на коллизию. Помимо прочего, включает в себя границы, как в пространстве, так и во времени – чаще всего они соответствуют «здесь и сейчас», но с тем же успехом могут быть «в течение нескольких вахт мы следим за движением товара по району».

Цели

То, чего участвующие в коллизии игроки хотят добиться. То, ради чего решают потратить свои ресурсы. Конкретные вещи и эффекты, по отдельности, для каждой из двух степеней успеха – для успеха полного и для успеха частичного, с оговорками.

Риски

То, что случится, если вступившие в коллизию игроки по каким-то причинам не преуспеют – откажутся от борьбы, не наберут нужного количества обменных ресурсов и подобное. Зачастую, основным риском становится достижение целей противоположной стороной конфликта – победы конкурентов на торгах, поглощения товаров стихией и подобное.

Обговаривать подобные риски имеет смысл только тогда, когда результат ненадёжен. Например, когда у игроков, по каким-то причинам, может не хватить ресурсов или желания для гарантированного выкупа успеха. Если им точно будет чем заплатить, то и элемент риска отсутствует.

Цена

Количество единиц успеха в которое обойдётся достижение целей протагонистов. Состоит из базовой ставки (к примеру, в «Благословенном приливе» это две единицы успеха), половинной ставки – для успеха с оговорками и набора повышающих/понижающих модификаторов.

К примеру, в том же «Благословенном приливе» каждое зафиксированное группой в контексте коллизии и мешающее достижению конкретной цели обстоятельство – отсутствие рациональных доводов, ненадёжные союзники, дурная репутация, личные недостатки, изменение плана действий прямо в процессе и т.п. – повышает цену на одну единицу успеха. А помогающие достижению цели (и также зафиксированные на уровне консенсуса группы) обстоятельства, при этом, могут отменять мешающие, по цене 2 к 1.

Разрешение коллизий

Выкуп

Процедура разрешения формализованных коллизий предельно прямолинейна. Если у игроков хватает средств – есть нужное количество единиц успеха – они списывают эти средства и добиваются озвученной цели.

Частичный выкуп

Если средств хватает только на частичный успех, то, равное тем же образом реализуется ранее зафиксированный группой сценарий типа «да, но».

Излишки

Правила вашей, основанной на S^E , игры могут содержать опциональный блок так или иначе регламентирующий – что именно получают игроки, выкупившие цель своей коллизии по завышенной стоимости. Такой блок также должен иметь зафиксированное в тексте состояние, известное всей группе.

Групповая динамика

Кооперация

Несколько игроков могут потратить те или иные ресурсы своих протагонистов (деньги, время, полезные связи) на достижение одной и той же цели в рамках одной коллизии. Однако в таком случае их персональные качества, влияющие на цену выкупа цели, также суммируются.

Помимо того, в случае кооперации, согласованные группой риски в коллизии имеют все шансы распространиться на всех кооперирующихся протагонистов.

Конкуренция

Механики S^E изначально разрабатывались без расчёта на ситуации противостояния протагонистов друг другу. Однако в качестве быстрого решения вы можете попробовать разрешение коллизии штатным образом – через экономическую борьбу. Например, в виде аукциона с (публичным или тайным) повышением ставок и последующей тратой ресурсов.

Навязанные коллизии

Помимо коллизий инициированных рядовыми игроками, ваши основанные на C^E правила могут включать и коллизии навязанные ведущими. Если подобная возможность присутствует, предусмотрите в правилах процедуру добровольного проигрыша – сдачу игроков на милость обстоятельств, отказ от сопротивления и принятие согласованных и озвученных ведущими, на этапе формализации коллизии, рисков. Подобное принятие чужой воли не должно быть бесплатным. Оно должно компенсироваться игрокам через получение высокоценных – востребованных, дефицитных и редких, предоставляющих значимые с вашей и ваших игроков точки зрения преимуществ, в дальнейшем – игровых ресурсов.

Пример использования

Персонажи Светланы и Василия ходят по барам тылового городка, с целью найти приобретателя прав на патент самогонного аппарата повышенной производительности. Третья участница игровой группы, ведущая – Владислава, – считает такой план задачей с неочевидным исходом. Коллизией коммерческих стремлений протагонистов и ригидности местечкового рынка. Светлана и Василий согласны – товар необычный и будет интересен далеко не всем.

Для достижения цели – получения крупной суммы в конвертируемой валюте, игрокам необходимо приобрести от одной до двух единиц успеха – одну для «да, но» или две для «несомненно, да». При этом, ни один из троих игроков не считает, что в ситуации есть какие-то ещё осложняющие обстоятельства: ни заклятых врагов, ни внезапных запоев у персонажей не обнаруживается, а линия фронта, с её ежедневными катастрофами, пока далеко. Так что рисков в этой коллизии нет – есть предсказуемые базовые затраты, на которые игроки точно готовы пойти.

Так как целью Светланы и Василия является получение денег, а не их трата, то банальный выкуп успеха ассигнациями – не вариант. Игроки решают расплатиться «неделей подготовки» (дольше они ждать не хотят) – списывают небольшие, относительно согласованного будущего дохода, средства за постой в самой дешёвой из местных гостиниц. Потом рассказывают как несколько дней подряд оббивают пороги и ждут, пока те или иные господа «немного подумают». Как провожают взглядами эшелон за эшелон. Как пытаются спать, игнорируя укусы клопов. Как ежатся под тонкими одеялами, чувствуя утреннюю прохладу подступающей осени. И, получив от Владиславы минимально необходимую единицу успеха, тратят её на вариант «да, но».

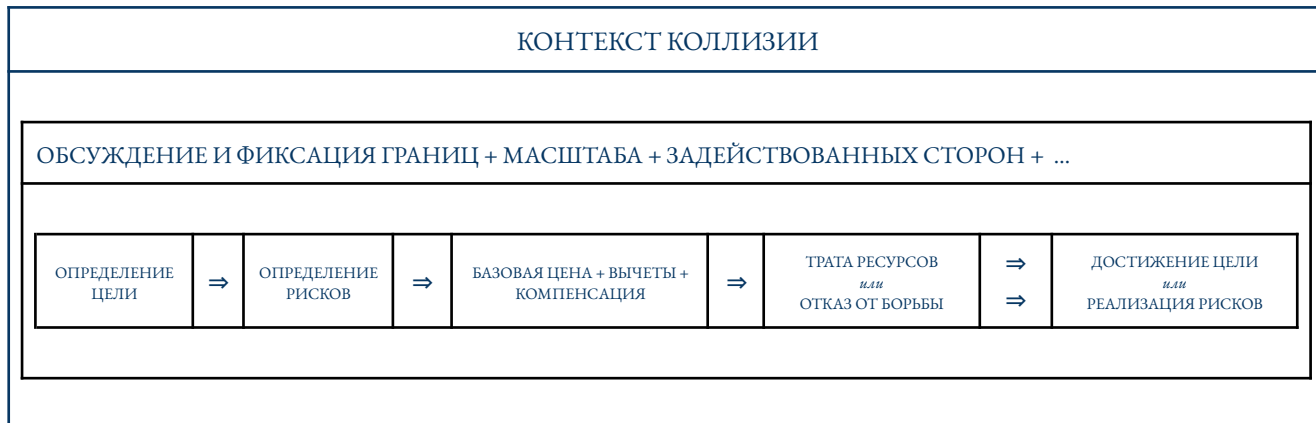
Да, они находят покупателя патента. И он соглашается на запрошенную, весьма немаленькую, цену. Но две трети этой цены он выплачивает облигациями государственного военного займа. Которые теперь Светлане с Василием предстоит кому-то ещё перепродать. Что, к слову, не вполне законно.

Случайность и удача

Как уже упоминалось, правила на основе C^E могут включать в себя те или иные процедуры завязанные на случайные цифры – например, определяемые броском игральные кости. Скажем, бросок шестигранной кости может определять степень влияния персональных недостатков персонажа на коллизию – при чётных значениях недостатки проявятся и повысят стоимость на количество единиц успеха равное выпавшему значению. А при нечётных ничего подобного не произойдёт. И персональные особенности, в течение коллизии, будут вести себя смирно.

Однако любое включение элементов случайности в ваши правила не должно создавать ситуации, где их использование будет гарантировано или почти гарантированно выгоднее чем базовый метод с тратой ресурсов. Иными словами, случайность в основанных на C^E системах правил должна прочно ассоциироваться у игроков с опасностью, неуверенностью в результате и субоптимальным поведением.

Инфографика



Лицензирование

Текст этого документа поставляется as is, без каких-либо обязательств с нашей стороны и вы можете делать с ним что угодно. Эмблемы Collision Engine предоставляются на условиях [CC-BY](#) с сохранением авторских прав (права на атрибуцию) за Ex Nihilum Publishing. Правила использования этих эмблем в ваших продуктах нами никак не регламентируются. Тут уж вы сами что-то решите.

Эмблематика

