

Игра «Банды Рима» - игровая ситуация

Описание игры

Однопользовательская ролевая игра в историческом сеттинге. Нечто похожее на Mafia, только в Древнем Риме, с ролевыми элементами, диалоговой системой и наличием стратегического режима. Игрок выступает в роли жителя Древнего Рима периода поздней республики, ставшего членом одной из городских банд. Игра идет в открытом мире в городе Риме и его окрестностях. Управляя персонажем, игрок исследует город и выполняет различные задания и криминальные поручения членов банды (слежку, воровство, грабежи, похищения, вымогательства, убийства), общается с другими персонажами и выстраивает с ними отношения. В ходе игры персонаж игрока развивается и получает новые способности, умения, экипировку. Выполняя ключевые задания банды, игрок изменяет положение своего персонажа в банде и продвигает его по криминальной иерархии. Игрок также реализует управление бандой на глобальном уровне, расширяет преступную сеть, вербует новых членов, подкупает должностных лиц, торгует на черном рынке, контролирует перевозку контрабанды и подделку товаров, ведение игорного бизнеса, осуществляет взаимодействие своей банды с другими бандами и политическими силами в городе. Своими действиями и выборами игрок сильно влияет на развитие сюжета игры.

Описание ситуации

Общая информация

Ситуация описывает мини-игру, доступную в стратегическом режиме. Мини-игра запускается всякий раз, когда игрок в стратегическом режиме пытается установить новый закон в Риме. В мини-игре игрок выступает в роли коррумпированного народного трибуна, выступающего в сенате и пытающегося с помощью риторики убедить сенаторов принять новый законопроект.

Задача игрока

Задача игрока — убедить достаточное количество сенаторов проголосовать за принятие законопроекта.

Описание ботов

Количество сенаторов Древнего Рима периода поздней республики составляло 600 человек. В мини-игре всякий раз присутствуют 60 влиятельных сенаторов, каждый из которых оказывает влияние на 10 обычных сенаторов, в игре непосредственно не представленных. В

дальнейшем будем называть сенаторами именно влиятельных сенаторов, представленных в игре.

Сенаторы делятся на следующие группы:

1. Лояльные – коррумпированные и подкупленные сенаторы, благоволящие банде игрока и всегда готовые поддержать принятие законопроекта, предложенного игроком.

2. Оппозиционные – честные сенаторы с обостренным чувством справедливости, а также сенаторы, благоволящие враждебным игроку бандам. Всегда готовы проголосовать против законопроекта, предложенного игроком.

3. Нейтральные – сенаторы, интересы которых не пересекаются с интересами банды игрока. Всегда равновероятно могут проголосовать как за, так и против законопроекта, предложенного игроком. В некоторой степени склонны перейти в оппозицию.

4. Запуганные – нейтральные сенаторы, на которых до начала заседания было оказано давление со стороны банды игрока в виде угроз и запугивания. В конце заседания с высокой вероятностью голосуют за законопроект, предложенный игроком, но затем склонны перейти в оппозицию.

В стратегическом режиме игрок способен влиять на соотношение групп в сенате до попытки установления нового закона. Изначально большинство в сенате составляют нейтральные сенаторы. Игрок способен переводить нейтральных сенаторов в лояльные, подкупая их. Игрок способен переводить оппозиционных сенаторов в нейтральные, устраняя их с помощью убийц: место убитого оппозиционного сенатора занимает нейтральный. Игрок способен переводить нейтральных сенаторов в запуганные, угрожая им. На убийство оппозиционного сенатора игроку необходимо потратить наибольшее количество золота, на перевод нейтрального сенатора в запуганные – наименьшее. Таким образом, для повышения шансов принятия нового закона в условиях дефицита ресурсов игроку предпочтительнее переводить нейтральных сенаторов в запуганные, однако в долгосрочной перспективе это способно привести к увеличению количества оппозиционных сенаторов и затруднению принятия других законов.

На соотношение групп в сенате влияют также результаты выполнения игроком миссий в режиме action-RPG, результаты различных действий в стратегическом режиме, а также сюжетные события.

Описание состояний

Во время заседания сенаторы способны находиться в различных состояниях и переходить из одного в другое.

Состояние, в котором сенатор находится в конце заседания, определяет, в какую группу он склонен перейти и как склонен проголосовать.

Состояния делятся на следующие типы:

1. Уверенность – сенатор осознанно отождествляет себя с определенной группой и разделяет ее систему ценностей. Сенатор в состоянии уверенности, как правило, не склонен переходить в другую группу.

2. Жадность – сенатор ставит личные амбиции выше интересов общества и своей группы. Сенатор в состоянии жадности, как правило, в некоторой степени склонен перейти в группу лояльных сенаторов. Однако лояльный сенатор в состоянии жадности приобретает склонность к переходу в группу нейтральных сенаторов для реализации личных интересов.

3. Страх – сенатор опасается перемен, беспокоится о жизни и здоровье себя и своих близких, сохранности личного имущества. Сенатор в состоянии страха, как правило, в некоторой степени склонен перейти в группу оппозиционных сенаторов, чтобы в дальнейшем противостоять действиям игрока.

4. Справедливость – сенатор перестает отождествлять себя с определенной группой, начинает сомневаться в ее системе ценностей, пытается придерживаться нейтралитета. Сенатор в состоянии справедливости, как правило, в некоторой степени склонен перейти в группу нейтральных сенаторов.

Лояльные и оппозиционные сенаторы более уверены в своих убеждениях, нежели другие.

Лояльные сенаторы склонны к жадности и не склонны к страху.

Оппозиционные сенаторы склонны к страху и не склонны к жадности.

Нейтральные сенаторы в некоторой степени склонны к страху и, таким образом, склонны к переходу в группу оппозиционных сенаторов.

Запуганные сенаторы вовсе не способны перейти в состояние жадности. Запуганные сенаторы в значительной степени склонны к страху.

Описание переходов между состояниями и группами

Заседание сената длится 5 ходов.

В начале заседания все сенаторы находятся в состоянии уверенности.

Каждый ход сенаторы переходят в новые состояния или остаются в прежних в соответствии с весами переходов для своей изначальной группы.

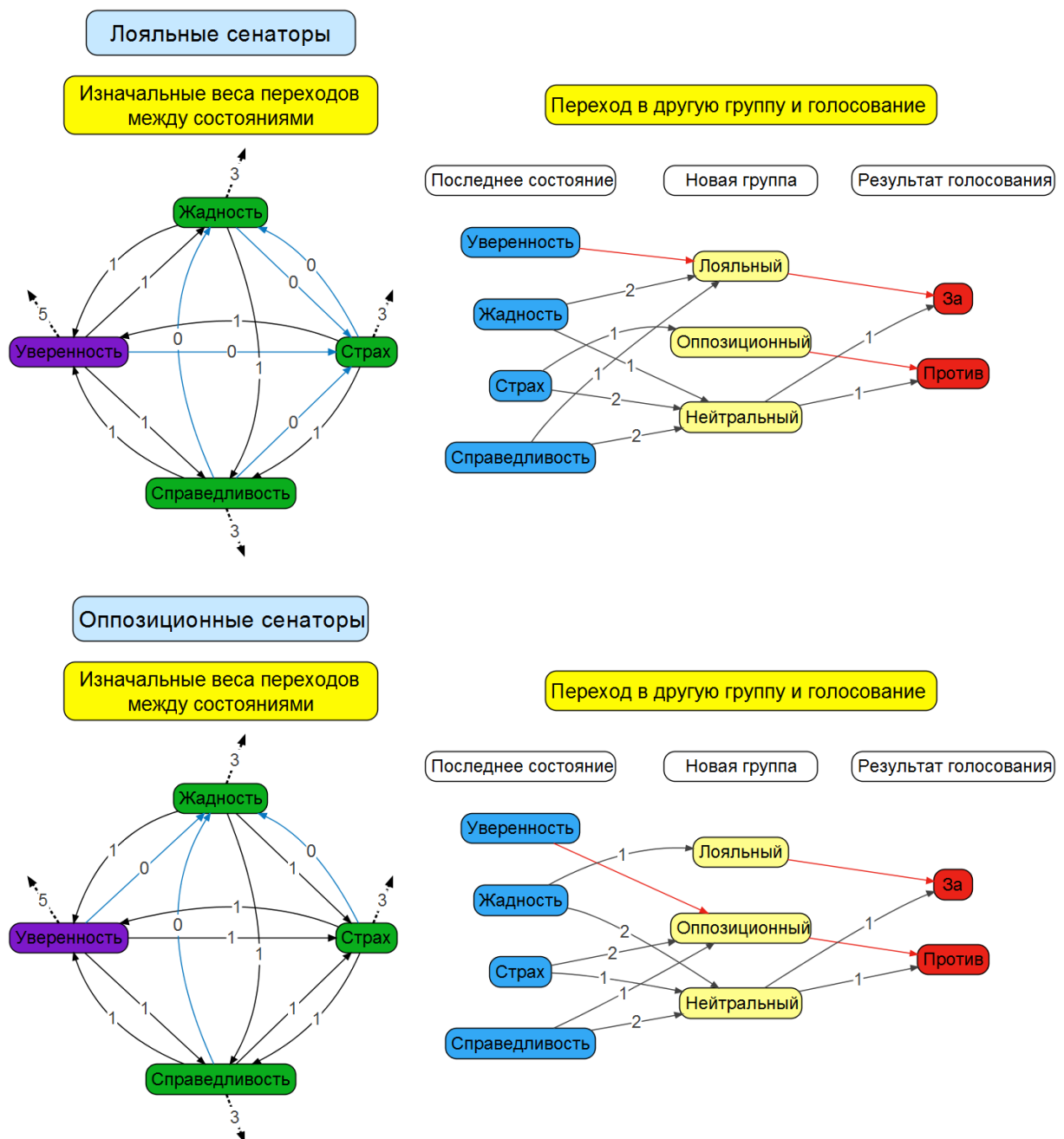
По завершении последнего хода сенаторы переходят в другие группы или остаются в изначальных в соответствии с последними состояниями и весами переходов для своей изначальной группы. На данном этапе сенаторы

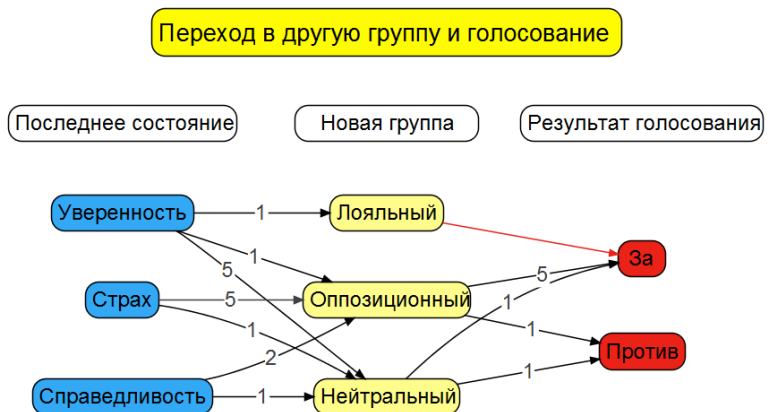
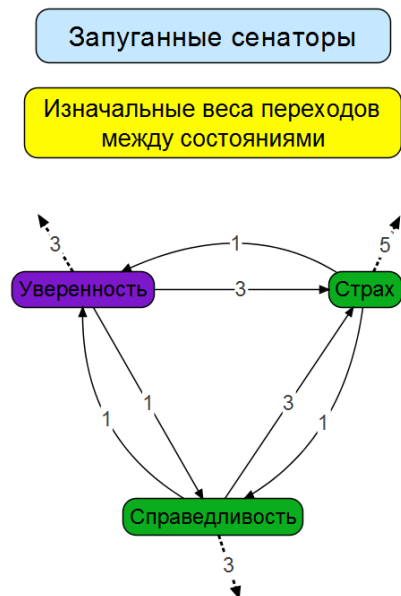
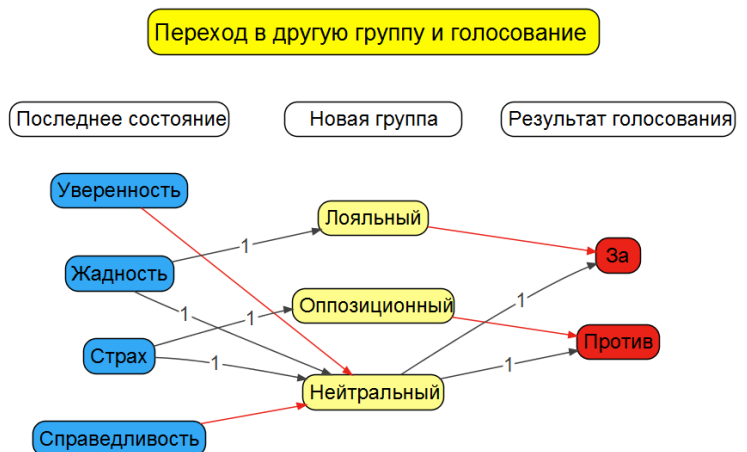
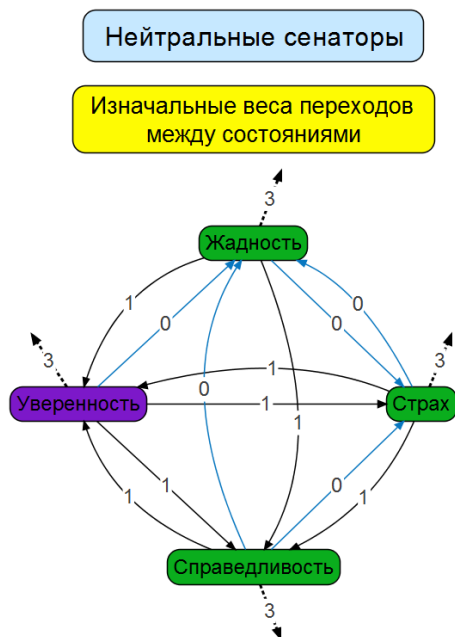
не могут перейти в группу запуганных сенаторов, все запуганные сенаторы переходят в другие группы.

В конце заседания каждый сенатор голосует «за» или «против» принятия законопроекта в соответствии со своей принадлежностью к новой группе и весами переходов для своей изначальной группы.

Схемы переходов между состояниями и группами

1. Штриховые стрелки, не присоединенные к другим блокам, обозначают переходы состояний на самих себя, т.е. сохранение состояний.
2. Синие стрелки обозначают переходы с нулевыми весами. Вследствие воздействия игрока веса этих переходов могут стать положительными.
3. Красные стрелки без весов обозначают обязательные переходы.





Описание вариантов воздействия игрока на переходы между состояниями

Каждый ход игрок обязан выбрать один из вариантов воздействия на сенаторов. Каждый ход игроку доступны все варианты воздействия.

Максимальные значения весов переходов между состояниями не ограничены.

Минимальное значение веса любого перехода – ноль.

Варианты воздействия:

1. Стоять на своем – для лояльных и оппозиционных сенаторов:

а) **+2** к весу **сохранения** состояния **уверенности**

б) **+1** к весам **переходов** от других состояний к состоянию **уверенности**

Предпочтительно к использованию, когда в сенате много лояльных игроку сенаторов.

2. Обещать внести в казну деньги – требует монеты (игровой ресурс); для **всех** групп сенаторов:

a) **+2** к весу **сохранения** состояния **жадности**

b) **+2** к весам **переходов** от других состояний к состоянию **жадности**

Предпочтительно к использованию в условиях избытка монет для увеличения количества лояльных сенаторов.

3. Угрожать расплатой врагам Рима:

a) для **лояльных, оппозиционных, нейтральных** сенаторов: **+2** к весу **сохранения** состояния **страха**

b) для **лояльных, оппозиционных, нейтральных** сенаторов: **+1** к весам **переходов** от других состояний к состоянию **страха**

c) для **запуганных** сенаторов: **+5** к весу **сохранения** состояния **страха**

d) для **запуганных** сенаторов: **+3** к весам **переходов** от других состояний к состоянию **страха**

Предпочтительно к использованию, когда в сенате много запуганных сенаторов.

4. Рубить правду: для **всех** групп сенаторов:

a) **+2** к весу **сохранения** состояния **справедливости**

b) **+1** к весам **переходов** от других состояний к состоянию **справедливости**

Предпочтительно к использованию, когда в сенате много оппозиционных сенаторов, для перевода части из них в группу нейтральных сенаторов.

5. Разводить демагогию: для **всех** групп сенаторов:

a) **-2** к весу **сохранения** состояния **уверенности**

b) **-1** к весам **переходов** от других состояний к состоянию **уверенности**

Предпочтительно к использованию с целью ускорения перехода сенаторов из состояния уверенности в другие состояния.

6. Клясться в верности сенату:

a) для **лояльных, оппозиционных, нейтральных** сенаторов: **-2** к весу **сохранения** состояния **страха**

b) для **лояльных, оппозиционных, нейтральных** сенаторов: **-1** к весам **переходов** от других состояний к состоянию **страха**

Предпочтительно к использованию с целью снижения вероятности перехода сенаторов в группу оппозиционных сенаторов.

7. Переливать из пустого в порожнее – не влияет на веса переходов.

Описание конечных состояний ситуации

Конечное состояние ситуации определяется количеством сенаторов, проголосовавших за принятие законопроекта, предложенного игроком.

Варианты конечных состояний ситуации:

- 1. Законопроект принят** – при условии, что «за» проголосовало **более 70%** сенаторов. Игрок получает все бонусы за установление закона.
- 2. Драка в сенате** – при условии, что «за» проголосовало **40-60%** сенаторов. Игрок получает половину бонусов за установление закона. Считается, что законопроект принят с поправками на другом заседании.
- 3. Законопроект отклонен** – при условии, что «за» проголосовало **менее 40%** сенаторов. Игрок не получает никаких бонусов за установление закона.

Пример ситуации

В качестве примера рассмотрим обучающее задание по предложенной мини-игре.

Игрок выступает в роли народного трибуна Клодия Пульхра, пытающегося убедить сенаторов принять новый законопроект о раздаче хлеба, который в дальнейшем принес Клодию широкую поддержку среди бедняков и позволил создать крупнейшую организованную сеть банд в Древнем Риме.

Соотношение групп в сенате:

- **2 лояльных** сенатора
- **3 оппозиционных** сенатора
- **35 нейтральных** сенаторов
- **20 запуганных** сенаторов

Т.к. задание обучающее, конечное состояние ситуации «**законопроект принят**» может быть достигнуто при условии, что «за» проголосовало **более 40%** сенаторов, т.е. исключается конечное состояние ситуации «**драка в сенате**».

Вариант воздействия игрока «**обещать внести деньги в казну**» недоступен, т.к. Клодий еще не обладает достаточными материальными ресурсами.

Желательный путь действий игрока

Количество лояльных и оппозиционных сенаторов слишком мало для того, чтобы существенно повлиять на исход заседания. Для достижения успеха игроку необходимо перевести в состояние страха достаточное количество запуганных сенаторов, однако стоит опасаться перевести в состояние страха значительное количество нейтральных сенаторов, коих большинство. Необходимо стараться оставить как можно больше

нейтральных сенаторов нейтральными, т.к. у игрока нет возможности перевести их в группу лояльных сенаторов, воздействуя на жадность.

Оптимальной стратегией для игрока будет несколько ходов **рубить правду**, затем **разводить демагогию**, и, наконец, **угрожать расправой врагам Рима**. В результате сначала значительное количество сенаторов перейдет в состояние справедливости, из которого нейтральным сенаторам будет сложнее перейти в состояние страха, а запуганные смогут с достаточной вероятностью переходить в состояние страха, частично оставаясь в приемлемом состоянии справедливости. Затем значительная часть сенаторов, оставшаяся в неприемлемом состоянии уверенности, перейдет в другие состояния: нейтральные сенаторы – в состояние справедливости, запуганные – в состояния справедливости и страха. Наконец, за последний ход значительное количество запуганных сенаторов и лишь малое количество нейтральных перейдет в состояние страха.