

Игра для одного (автор: Shamus, перевод: wil_low)

Я люблю соло игры и пытался разработать соло правила для Android: Netrunner, но разработка хорошего ИИ (для Корпорации или Хакера) оказалась сложной задачей. Поэтому я очень обрадовался, узнав об Infiltration и прочитав правила онлайн. Я приобрёл игру сегодня и представляю вам свой соло вариант. Я старался изменить как можно меньше правил, так что ИИ получился простым, но с потенциалом соперничества.

Обзор

Android: Infiltration - это конкурентная игра и требует от игроков выбирать свои действия, не зная, что выбрали соперники и какие карты у них в руках, потому что все карты действий и предметов играют перед фазой Разрешения. Эта особенность игры пропадает, если играть одному за нескольких игроков.

В этом соло варианте я попытался заставить соло игрока принимать решения, подобные обычной игре, добавив особые правила для ИИ. Таким образом, в игре вы видите лишь то, что находится на поле и у вас в руке, и знаете порядок разрешения вашей карты.

Механика ИИ обладает случайностью, символизируя скрытые замыслы других игроков (розыгрыш карт действий и предметов), но это управляемая случайность. Использование колоды предметов для ИИ уравнивает случайный выбор карт с помощью регулярного использования более мощных карт предметов.

Выбранная ИИ карта предмета может оказаться бесполезной (что неизбежно в условиях случайного выбора). На этот случай каждый ИИ оперативник имеет вторую колоду, куда входит по две копии стандартных карт действий “Продвижение”, “Отступление”, “Скачивание” и “Интерфейс”. Таким образом, ИИ получает второй шанс получить подходящую карту действия для розыгрыша раунда.

Этот соло вариант также вводит условие победы для всех игроков. Для победы необходимо выполнить контракт — собрать определённое количество DF жетонов. Как только оперативник ИИ выполняет контракт, алгоритм его поведения немного изменяется, чтобы направиться к выходу из Здания.

Раунд игры

1. Фаза Выбора. Вы делаете свой выбор по обычным правилам и кладёте карту перед собой. Вы всегда выбираете первым, независимо от того, являетесь ли вы первым игроком.

Затем возьмите по 1 карте из главной стопки и положите их слева от стопки-2 каждого из ИИ. Это стопка-1.

Теперь у каждого оперативника ИИ есть 1 карта в стопке-1 и 8 случайных карт действий в стопке-2, все карты лежат лицом вниз.

2. Фаза Разрешения. Фазу начинает игрок с кубиком. Следующим ходит игрок слева и т. д., пока не походят все 3 оперативника.

2а. Для вас фаза Разрешения происходит по обычным правилам. Если вы вытягиваете карту действия из главной стопки, сбросьте её и возьмите ещё 1 карту.

Подготовка к игре

1. Определение первого игрока: вы всегда начинаете первым.
2. Постройте предприятие - как обычно в игре на троих. Положите счетчик охраны посередине (для удобства).
3. Рассортируйте жетоны интерфейса и лаборантов/техзамков, как обычно.
4. Создайте серверный резерв, как обычно.
5. Приготовьте резерв спецкарт, как обычно.
6. Подготовьте карты NPC, как обычно.
7. Поделите оперативников: выберите оперативника для себя и положите его карту слева от предприятия, оставив внизу место для карт действий и предметов.

Случайным образом возьмите двух других оперативников (ИИ) и положите их карты справа от предприятия (оставьте место для двух стопок карт у каждого из ИИ).

Положите кубик на карту вашего оперативника. Кубик обозначает, кто из игроков начинает первым в фазе Разрешения.

8. Распределите карты действий: для своего оперативника возьмите по 1 копии каждой карты действия (карты “Извлечение” уберите в коробку).

Возьмите по 2 копии каждой карты действий (т. е. всего 8) для каждого оперативника ИИ, и положите их в стопку правее и ниже каждого оперативника ИИ. Это “стопка-2”. Перетасуйте каждую стопку-2 и положите их лицом вниз. Каждая из стопок содержит 8 карт.

Отложите оставшиеся 4 карты действий (они понадобятся в п. 9).

9. Раздайте карты предметов. Перетасуйте колоду предметов, возьмите 4 карты для себя и положите возле карточки своего оперативника. Замешайте отложенные в п. 8 карты действий в колоду предметов и положите её справа от Здания. Это главная стопка.

10. Выставьте маркеры оперативников, как обычно.

2б. Фаза Разрешения для ИИ: откройте карту стопки-1 и разыграйте её. Это может быть предмет или действие.

Если карта неприменима в текущей ситуации (нет NPC, которого можно убить, замка, который можно взломать и т. д.) или бесполезна (лечение при полном здоровье или скачивание при отсутствии DF жетонов), тогда игнорируйте эту карту и откройте верхнюю карту стопки-2 и попытайтесь разыграть её. Если и эту карту не удалось разыграть, данный оперативник пропускает ход. Переходите к следующему игроку.

Если эффект карты предписывает взять ещё карты, тогда для условия “предмет или действие” берите карту из главной стопки, а для условия “только действие” берите из стопки-2. Эффекты карт могут вызвать цепную реакцию: возможно, что ИИ в течение своего хода возьмёт несколько карт из главной стопки.

При наличии выбора, ИИ руководствуется следующими приоритетами:

- всегда скачивает данные, если это возможно
- всегда двигается вперёд (если только ИИ не выполнил условие победы - тогда он отступает)
- всегда увеличивает счётчики тревоги и приближения (если только ИИ не выполнил условие победы - тогда он уменьшает их). ИИ покидает Здание, только если он выполнил условие победы (см. ниже). Кроме того, в этом случае разыгрывайте действие “Продвижение” как “Отступление”.

Играя за ИИ, старайтесь максимизировать выгоду. Если оперативник ИИ ранен и открывает карту “Продвижение” или “Отступление”, игнорируйте её и возьмите карту из стопки-2. Если новая карта тоже “Продвижение” или “Отступление”, ход ИИ заканчивается.

3. Фаза NPC - как обычно

4. Фаза охраны - как обычно. После броска кубика положите его на карту следующего оперативника. Он становится первым игроком в следующем раунде.

5. Фаза очистки для ИИ: все карты стопки-1 идут в сброс. Если стопка-2 имеет открытые карты, перемешайте её (в каждой стопке-2 всегда имеется 8 карт). Если главная стопка опустела, перемешайте сброс и сформируйте новую главную стопку.

Замечания по некоторым картам

“Дизель”: откройте карту из стопки-2 и берите карты из главной стопки, пока не вытянете предмет. Затем сыграйте обе карты с наибольшей выгодой для ИИ.

“Прототип”: Прототип заменяет стопку-1. ИИ больше не набирает предметов, только открывает карту из стопки-2. Помните об условии победы. 10 DF от Прототипа переводит логику ИИ в режим выхода (“Продвижение” разыгрывается как “Отступление” и т. д.)

“Репликатор”: перемешайте сброс, возьмите и разыграйте 1 карту из сброса.

Условия победы

Выберите контракт (количество жетонов DF, которое нужно собрать). Каждому оперативнику ИИ нужно собрать в 2 раза меньше жетонов, после этого он начинает двигаться к выходу. Если вы вышли, но не выполнили контракт, вы проигрываете.

Если ИИ выполняет свой контракт и выходит из Здания, вы можете продолжить игру в надежде на ничью (когда вы тоже выполняете контракт и покидаете Здание).

Если дела идут плохо, постарайтесь, чтобы ИИ тоже потерпели неудачу

Продвинутые контракты от ariochRN

В этом варианте вам нужно получить 20 DF жетонов, прежде чем вы можете выходить. Оперативнику ИИ требуется 10 жетонов, чтобы активировать логику выхода. Жетоны ИИ остаются лицом вниз до финального подсчёта очков.

Если ИИ находится в режиме выхода и теряет жетон (из-за эффекта карты или комнаты), он перестаёт двигаться к выходу и продолжает как обычно.

Если вы покидаете Здание первым, ИИ немедленно переключаются в режим выхода.

Если один из ИИ покидает Здание первым, вы можете двигаться к выходу (даже не набрав 20 жетонов) и попытаться собрать ещё.

Игра заканчивается, когда все оперативники покидают Здание, или с прибытием охраны. Подсчитайте сумму значений DF жетонов. Игрок-человек выигрывает, если он собрал вдвое больше зетабайт данных, чем каждый из убежавших ИИ.

Кажется легко...

До варианта с продвинутыми контрактами: в первый раз я оптимистично выбрал контракт на 50 жетонов (ИИ требовалось 25), и когда нас всех поймали, мой оперативник был на втором этаже с жалкими 10 жетонами, а мои оппоненты собрали 14 и 10.

Во второй игре я взял контракт на 20 DF жетонов, один ИИ побежал вперёд, как идиот, поднимая одну тревогу за другой, тогда как остальные игроки собирали данные, не отходя далеко от выхода. Нас всех поймали, меня с 19 жетонами (мне не удалось получить последний DF и выйти вовремя), ИИ-бегуна с 17 и второго ИИ с 13 жетонами. Когда уровень тревоги достиг 7, положение стало стремительно ухудшаться.

Третья игра закончилась ничью. Я выбежал с 21 жетоном (счётчик приближения уже был на 87!), и одному из ИИ удалось выйти в тот же раунд с 18 жетонами. Второго ИИ с 23 жетонами поймали, когда ему оставалось 3 комнаты до выхода. Ха!

Четвёртая игра — снова ничья. Раненый ИИ вышел с 12 жетонами, а я вышел тремя раундами позднее, собрав ровно 20 жетонов при показаниях счётчика приближения 95. Чуть не попался. Второго ИИ проник в Секретную Комнату, собрал там все DF жетоны, а также Прототип. Его поймали в двух комнатах от выхода. Жадный алгоритм в действии.

Мне нужно сыграть ещё пару раз для обкатки правил, но на данный момент контракты на 20 жетонов для игрока-человека и по 10 для ИИ выглядят сбалансированно. Приятной игры!