

Работа для участия в конкурсе “Кашевар” 2019

Название: День сурка в космической пустоте

Жанр: детектив, survival horror

Игровая система: Культ кота

Тема: Возрождение

Ключевые слова: учёные, море, утро

Введение. Текст для игроков

Было время, когда каждый ребёнок мечтал стать космонавтом. Возможно, вы тоже мечтали об этом же, возможно нет. Но именно вы один из тех, кому эту мечту исполнить удалось. Экипаж первого космического корабля, движущегося быстрее скорости света состоял всего из (ведущий, сосчитайте, сколько у вас игроков и произнесите здесь это число) человек. Впрочем, назвать это устройство кораблём будет не совсем правильно. Пузырь Альбукерке словно создаёт волну реальности, на которой вы движетесь, подобно серфенгисту на морской волне. Поэтому там далеко, на Земле, ваш аппарат окрестили космическим сёрфом. И, судя по всему, ваш полёт и правда был похож на скольжение по морю. Вы можете изменять направление движение в довольно узких пределах, да и то только для того, чтобы “сохранить равновесие” и продолжить движение, “оседлав волну”.

Почти четыре года вы провели в гибернации, лишь изредка выходя из неё, чтобы предотвратить атрофию мышц, произвести уникальные, учитывая ваше состояние, исследования и убедиться, что ваш сёрф работает идеально. И вот настало последнее пробуждение. По установившейся традиции “когда встал, тогда и утро”, момент вашего пробуждения был обозначен для систем корабля как 6 часов утра человеческого времени. Вы совершили всё что должно было быть сделано до того как вы выйдете в обычное пространство. Вы были на подлёте к экзопланете, для которой была убедительно доказана возможность жизни на ней человека без каких-либо специальных защитных сооружений. Произнеся все ставшие уже традиционными остроты, отсылающие к “Звёздному пути”, “Звёздным войнам”, “Вавилону 5”, “Светлячку” (имеется в виду, конечно же полнометражный фильм, а не сериал, хотя вы и сами это понимаете), и прочим произведениям, где упоминалось перемещение в гиперпространстве, вы приготовились завершить свой полёт.

Штурман произвёл необходимые манипуляции и ровно в 11.59 по человеческому времени, когда утро должно было стать днём, контролируемо “потерял равновесие”, провалившись в волну реальности вашего пузыря. Единственное, что вы успели понять - корабль взорвался. И вы возродились, вновь пробудившись от гибернации в 6 часов утра по человеческому времени. Весь экипаж сохранил воспоминания о прошлом пробуждении. И тут-то и начинается ваша игра.

Что тут происходит. Часть для ведущего

Тут должно быть физическое объяснение того, почему всё в игре происходит именно так как происходит. Но автор не очень силён в гипотетических областях физики, поэтому просто представьте, что тут идёт долгое (но не превышающее положенные по условиям конкурса 3000 слов) описания природы бытия, в которых часто встречаются слова “квантовый”, “n-мерные браны”, “запутанность”, “горизонт событий” и прочие в том же духе. Если же говорить просто, во вселенной не может одновременно существовать одна и та же материя в двух местах, а из-за каких-то особенностей того места, где мы живём, космические сёрферы, перемещавшиеся быстрее света, вышли из гиперпространства раньше, чем вошли в него.

Гораздо важнее, что из этого следует для персонажей игроков. А тут всё сравнительно просто. Они каждый раз взрываются, пытаются выйти в обычное пространство, или при наступлении 11.59 по человеческому времени. И возрождаются за 5 часов и 59 минут до взрыва, выходя из гибернации. Если они действуют одинаковым образом, то всё вокруг идёт по точно тому же сценарию. Если они осознанно вносят изменения в своё поведение, появляется новая ветка времени. Однако, как это обычно бывает в фильмах про путешественников во времени, пытающихся исправить что-то в прошлом, само время словно пытается помешать им отклониться от уже однажды прожитого сценария. Случаются несчастные случаи, радостные события, случайные совпадения и что угодно ещё, что мешает персонажам делать то, что они ещё не делали. И конечно, если они станут повторять эту новую последовательность действий, все эти случайности тоже будут происходить раз за разом.

Чтобы отслеживать данный процесс, удобно использовать древовидную схему. Нарисуйте в углу листа, доски для черчения, экрана планшета или иной штуки, на которой вы можете писать и рисовать, кружок и поставьте цифру 1. Это событие “Возрождение”. Затем по нижнему краю того же листа/доски/экрана сделайте ещё 9 событий и пронумеруйте их по порядку. Это таймлайн, во время которого персонажи ещё не искали выход из сложившейся ситуации. Проговорите с игроками, какими событиями могли быть заполнены эти кружки. Теперь, когда игроки делают что-то новое, рисуйте новый кружок и соединяйте его линией с каким-либо моментом в уже существующем таймлайне. Поставьте цифру, и сделайте пометку, что стало причиной разветвления. Здесь же, рядом с этой цифрой записывайте возникающие в этой ветви проблемы с их счётчиками. Теперь игрокам не обязательно проигрывать все действия, ведущие к этому новому событию. Словно в тех же фильмах про путешественников во времени, где порой показывают как персонажи раз за разом пытаются совершить одно и то же действие, мы считаем, что персонажи могут возродиться сколько угодно раз и помнят как себя вести, чтобы попасть в любую точку их разветвлённого дерева времени.

Ну и раз это работа на конкурс, в которую вряд ли кто-то будет играть, можно тут предложить решения, которые мы себе не позволим в обычных играх. На самом деле, чтобы преодолеть проблему игрокам ничего не нужно делать. Одна и та же материя не





может существовать во вселенной в разных местах, но и исчезнуть в никуда она тоже не может. Поэтому, когда в начале полёта корабль выпадет из общей реальности, здесь в конце полёта он вновь соберётся сам собой. Это же является причиной того, что проблема взрыва на выходе не была обнаружена в процессе разработки и испытаний сёрфа. Учитывая слишком малые расстояния, разница во времени входа и выхода была настолько незначительна, что взрыв просто не детектировался. Тем более, что это, видимо был и не взрыв, а особый способ флуктуации вакуума. В общем, успешным окончанием будет спокойно дожидаться взрыва, не желая возрождаться вновь. Именно сидящая в сознании персонажей мысль, что всё должно закончиться иначе раз за разом возвращает их в точку сохранения их сознания. Ну или, если игра слишком затянулась, вне зависимости от действий персонажей, просто объявите, что в этот раз всё прошло успешно.

Как бы там ни было. Задача ведущего в данном приключении - активно играть против своих игроков. Мешайте всем их планам, придумывайте контрдействие временного потока на любое их действие. А заодно подкидывайте случайные события, просто чтобы показать, что временной поток не доволен. И вот тут не обязательно усердствовать в коварстве. Случайные события вполне могут быть приятными и радостными - это отвлекает от миссии по спасению ничуть не хуже, чем постоянные проблемы. К слову, эти случайные события отлично подходят для создания долгоиграющих последствий, когда игроки выбирают этот вариант при прохождении проверки. По сути, противостояние временного потока и персонажей и есть сюжет данного приключения. Изменяя размер счётчиков, можно управлять напряжённостью сюжета. Для игроков, быстро находящих решение любым сложностям, такие счётчики могут состоять из двух делений. Для игроков, строящих для решения каждой проблемы сложные многоступенчатые планы, размер счётчиков может быть сколь угодно большим.

Таблица случайных событий на корабле

Как обычно, для генерации случайных событий ведущий может использовать уже сброшенные игроками карты. За счёт этого события будут относиться к той сфере действий и, соответственно той карточной масти, которую игроки стремятся применять для решения проблем. Мир отвечает персонажам тем же, что они в него привносят.

В случае проблем трёфовая масть означает разнообразные поломки оборудования. Пиковая - более прямолинейные проблемы, вроде угрозы столкновения с астероидом или заваливших проход контейнеров, и всевозможные проявления того, что в вашем случае космос - это морская волна. Червовая - личные проблемы экипажа, вроде обострившихся фобий или галлюцинаций. Ну и наконец бубновая масть - это проблемы с допуском к нужным данным и обострившийся синдром вахтёра у искусственного интеллекта вашего сёрфа.

масть значение				
Туз	Раздражающе мерцает свет	Заело дверь	“Ты чувствуешь, что что-то не так”	Бортовой ИИ требует пройти проверку авторизации всех присутствующих в определённом помещении
2	Робот - стюарт появляется с подносом доброй еды или предложением услужить персонажам	Прилив адреналина - кажется сейчас вы справитесь с чем угодно	Вы ведь спали четыре года. У каждого прошло по четыре дня рождения. Эта мысль не даёт покоя.	Искусственный интеллект задумал именно сейчас выдать подробный отчёт о состоянии корабля
3	Похоже, у вас безбилетник - под стенными панелями гнездо мелкого животного	Вот это потрянуло - сохраняя равновесие на волне реальности, сёрф на секунду растянулся в пространстве, так что все пропорции вокруг странно изменились. Вскоре всё пришло в норму.	Странное дело, вы не помните, как общались с остальной командой до того, как лечь в гибернацию.	Сюрприз, ваши родные и близкие записали вам послания. ИИ-психолог решил, что у вас стресс, и надо сейчас вывести их на экран.
4	А это уже проблема - звучит сирена, в коридорах мерцают красные мигалки. Одна из важных систем вот вот откажет.	Сёрф ослеп - кто-то случилось с внешними датчиками. Нужно выйти в открытый космос.	Теперь ты понимаешь, это не может быть совпадением. У вас на борту точно есть диверсант. И видимо это один из вас.	ИИ помнит, что вы все погибли. Значит вы самозванцы. Он не намерен сотрудничать с вами или позволить шастать по сёрфу.
5	Одна из проблем решила сама	Повторенье - мать учения. Спросите	Главное, что вы вместе. Боевой дух внезапно	ИИ наконец понял над чем вы работаете.

	с собой. Правда, непонятно почему и надолго ли.	ведущего, как решить проблему, с которой вы несколько раз потерпели неудачу. Он ответит честно.	возрос - если придумаете как всем вместе сейчас решить одну из текущих проблем, проверка не понадобится.	Если пожелаете, ведущий даст вам какую-то подсказку относительно того, почему всё так как есть.
6	Похоже, тут уже кто-то что-то чинил. То ли иногда результаты ваших действий переносятся между циклами, то ли сёрф сам себя перестраивает.	Умирать легко. Столько раз возродившись вы начали что-то понимать про то, в чём корень вашей проблемы. Сделайте перерыв в вашей игре и спокойно подумайте.	Похоже, время всё-таки как-то идёт. Теперь вы начали не с криокамер, а со следующего события. Перечеркните первый кружок в базовом таймлайне и все идущие от него временные ветки.	ИИ собрал достаточно статистики, чтобы выдать гипотезу. Ведущий предложит какое-то решение проблемы. Возможно, не верное. Вероятно, непростое.
7	С потолка падает снап искр и одна из важных систем резко выходит из строя. Воздух перестаёт обновляться, температура стремительно падает или реактор даёт течь.	Неясно откуда в вашей карманной реальности взялся метеоритный пояс, но вы несётесь прямо в него	Теперь всё ясно. Вы в аду. Но вы можете спасти остальную экипаж. Мучительная смерть очистит их души.	ИИ уверен, что у него неполадки и начинает диагностику. В частности, последовательно открывает один отсек за другим, выпуская воздух за борт.
8	Несколько проблем вызваны одной причиной. Разобравшись с одной сложностью, тут же устраните ещё одну	Ловкий манёвр. Каким-то образом то, что не удалось вам в одном из таймлайнов теперь стало возможно - где-то открылся благоприятный путь	В каюте вас встречает ваш старый учитель. Пусть это только видение, но он может дать добрый совет.	Подмога идёт. Лечебные и ремонтные дроны должны быть распечатаны только на планете, но ИИ взял на себя ответственность активировать их немедленно.

9	Нет причин для паники. Какая-то из проблем не так серьёзна как кажется, можно оставить её на потом.	Занятое совпадение - вы нашли чей-то тайник, а в нём как раз то, что сейчас нужно	В кают-компании на столиках разложены журналы, и на обложке одного из них один из ваших коллег. И как вы раньше не заметили?	ИИ очарован красотой космоса. Он выводит картину на все экраны. И правда недурно выглядит.
10	Внезапно стало темно. Похоже, весь корабль обесточен.	Взрыв в рубке. Похоже теперь придётся всё делать вручную.	Чудовищные галлюцинации. Монстры ходят по сёрфу, стены сочатся кровью, а товарищи выглядят мертвецами.	ИИ обезумел - сотни бытовых роботов заполнили помещения. Похоже, они разбирают сёрф.
Валет	Магия синей изоленты. Что-то удаётся ненадолго исправить, почти не потратив времени.	Второе дыхание. Усталость и стресс как рукой сняло.	Олимпийское спокойствие снисходит на вас. И вы даже можете успокоить кого-то ещё.	Оказывается, у ИИ есть библиотека с советами экспертов на все случаи жизни.
Дама	Гравитация отключилась.	Похоже, время идёт скачками, то ускоряясь, то замедляясь	Вместо спокойных мелодий везде звучат бодрые марши.	ИИ придумал себе новую личность и имя. Или придумала
Король	На борту стремительно возрастает радиация. Источник не понятен.	Сёрф начинает разваливаться пополам. Быстро и внезапно.	Сёрф заполнен кошмарными видениями. И кажется, они могут влиять на реальность.	ИИ решает что проблема в том, что вы выходите в основную реальность живыми. И начинает на вас охоту.