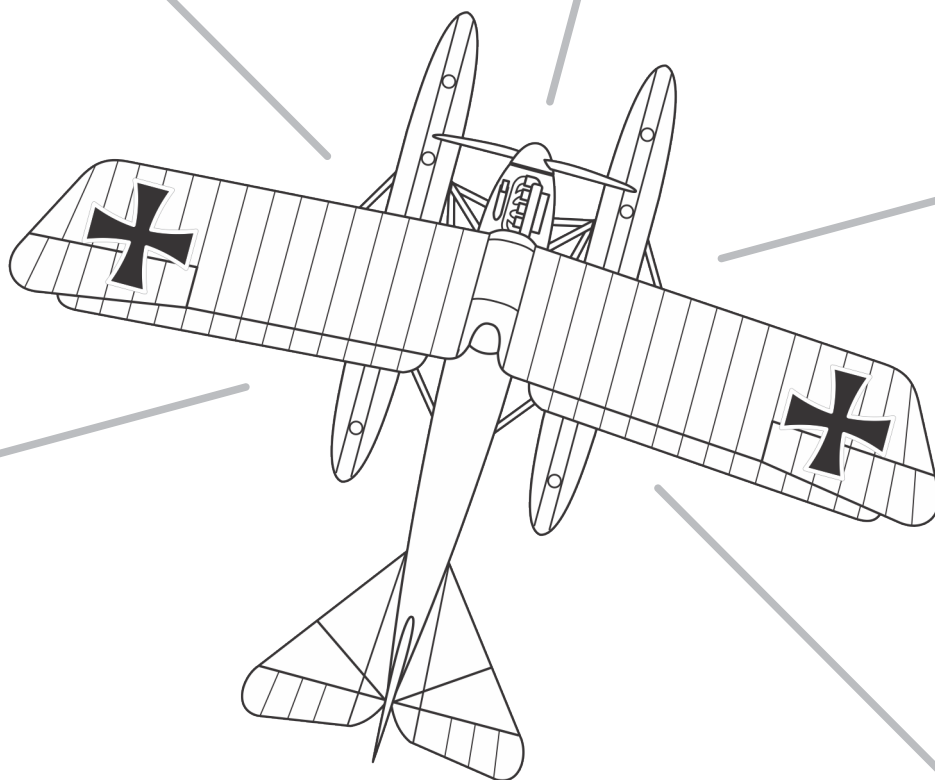


AGE of DOGFIGHTS: WWI SOLO RULES (Single player vs AI)

Перевод на русский язык: Владимир Филиппов



By Dragan Lazovic,
based on a concept
by Rick Martin.

В режиме одиночной игры ваши самолеты будут называться «самолетами игрока», в то время как самолеты противника, управляемые в правилах одиночной игры «искусственным интеллектом» (ИИ), называются «ботами». Все основные правила стандартной игры остаются в силе, за исключением первоначального размещения жетонов самолетов.

Подготовка к Игре (Game Setup)

Подготовьте игру в соответствии с желаемым сценарием. Из-за особых ограничений, свойственных самолетам-ботам, рекомендуется играть против большего количества противников-ботов, чем в стандартной игре. В зависимости от желаемого уровня сложности выберите количество ботов (или общую ценность самолетов) в два или даже в три раза превышающее количество самолетов игрока.

Чтобы случайным образом выбрать **уровень мастерства пилота (pilot skill level)** (как для ботов, так и для самолетов игрока), бросьте стандартный красный кубик для каждого истребителя:

1-2 = **новичок** | 3-5 = **среднего уровня** | 6 = **ас**

Затем для каждого истребителя-бота бросьте стандартный красный кубик, чтобы определить его **агрессивность (aggressiveness)**:

1-2 = **осторожный** | 3-4 = **обычный** | 5-6 = **агрессивный**

Отметьте на Панелях Управления осторожных пилотов синими круглыми маркерами, а агрессивных пилотов - желтыми маркерами.

В отличие от основных правил игры, все участвующие в одиночной игре самолеты сразу же размещаются в Зоне Боевых Действий, а не попадают в нее из Зоны Патрулирования через Точки Доступа.

Сначала размещаются самолеты игрока: в любых точках вдоль одного края игрового поля, на любых желаемых высотных подставках. Затем на противоположном краю поля размещаются самолеты-боты: используя любые логичные позиции, бросая стандартный кубик, чтобы определить высотную подставку для каждого отдельного бота.

Если **практический потолок (service ceiling)** самолета-бота равен L5 или выше и на кубиках выпадает 4-6, он устанавливается на максимальную высоту. Если на кубиках выпадает 1-3 или если его практический потолок равен L4 или ниже, бросьте кубик еще раз. Выпавший результат определяет точную высоту полета (если выпавшее число превышает практический потолок, самолет следует установить на максимальную допустимую высоту).

Бой (Combat)

В каждом игровом раунде сначала бросайте стандартный кубик для каждого истребителя-бота, чтобы определить, использовать ли для движения синий или зеленый кубик (если осталось только одно или два безопасных использования полного газа, вычитите 1 из результата броска):

1-4 = **голубой кубик** | 5-6 = **зеленый кубик**

Если счетчик полного газа находится в положении «*?» и выбран зеленый кубик, бросьте стандартный кубик еще раз для подтверждения:

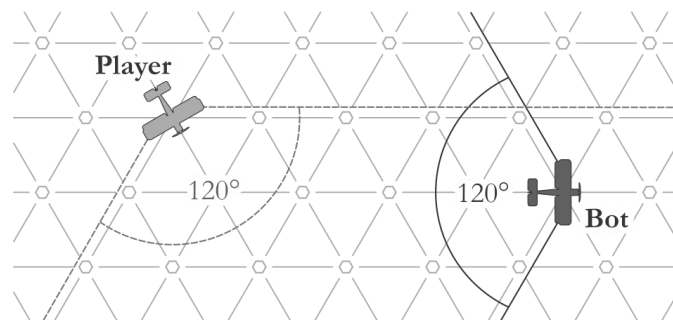
1-3 = **нет** (взамен используйте голубой кубик) | 4-6 = **да** (зеленый кубик)

Движение осуществляется с использованием следующего алгоритма:

I

Проверьте, является ли исходная позиция бота **Уязвимой (Exposed)** (должны быть выполнены *все* пять условий, приведенных ниже):

1. Один или несколько самолетов игрока находятся в позиции, с которой они смогут провести атаку на высоте полета бота в следующем раунде (например, самолет игрока на L4 в позиции снижения может атаковать бота на L2).
2. Расстояние между двумя самолетами не превышает величину базовой скорости самолета игрока.
3. У самолета игрока остались боеприпасы, его пулеметы не заклинило, и ему разрешено вести атаковую стрельбу.
4. Самолет игрока находится внутри сектора величиной 120° позади самолета-бота.
5. Бот находится внутри сектора величиной 120° впереди самолета игрока.



Если исходная позиция Уязвима, бросьте кубик, чтобы определить дальнейшие действия (+1 к результату броска для агрессивных пилотов, -1 для осторожных пилотов):

1 = **Произвольный (Random) маневр** (см. стр. 4) | 2-6 = **игнорировать**

Если выпадает «игнорировать», выполните шаги ниже, чтобы разыграть атаку бота.

II

Проверьте, может ли бот занять **позицию для стрельбы (firing position)** в текущем игровом раунде (используя результат, который был выброшен на синем/зеленом кубике). Проанализируйте возможные пути полета к каждому находящемуся поблизости самолету игрока. Учтите возможности стрельбы как носовым, так и надфюзеляжным (dorsal) пулеметами.

Если бот может атаковать несколько целей, он выберет одну из них в соответствии со следующими приоритетами:

1. Наиболее выгодная: 'A'-позиция для стрельбы (Столбец A в Таблице Результатов Стрельбы) приоритетнее, чем Столбец B.
2. Самолет «Миссии» ('Mission' aircraft) (бомбардировщики и разведчики, которые еще не выполнили свои задания).
3. Поврежденный самолет.
4. Если несколько целей по-прежнему имеют одинаковый приоритет, бросьте стандартный кубик. Для двух возможных целей: 1-3 = меньший идентификационный номер, 4-6 = больший. Для трех целей с равным приоритетом: 1-2 = меньший номер, 3-4 = средний, 5-6 = больший.

Если в текущем раунде не удастся достичь ни одной цели или если все возможности пропущены (см. ниже), бот выполнит **маневр Сближения (Approach maneuver)**.

III

Выбирая позицию для стрельбы, принимайте во внимание, окажется ли при этом бот в Уязвимой позиции, как описано выше. Если атака приоритетной для бота цели сделает его Уязвимым, бросьте кубик, чтобы выбрать действие (+1 для агрессивных пилотов, -1 для осторожных пилотов):

1-3 = **пропустить** | 4-6 = **атаковать**

Если результат броска - «атаковать» или если позиции для стрельбы не сделает его Уязвимым, бот переместится в позицию для стрельбы.

Если результат броска - «пропустить», перейдите к следующей по приоритетности цели и снова проверьте, окажется ли при этом бот Уязвимым. Делайте это для всех доступных в данный момент целей, пока бросок кубика не приведет к «атаковать», или пока позиция для стрельбы не перестанет быть Уязвимой, или пока иссякнут возможности для атаки.

Обратите внимание, что если цель может быть атакована с 'А'-позиции для стрельбы и эта возможность пропущена, то, если та же цель может быть атакована 'В'-позиции, данный вариант следует рассмотреть еще раз, но только после рассмотрения всех других возможностей стрельбы с 'А'-позиции.

-

Если маневр Сближения также приведет к тому, что бот станет Уязвимым, бросьте кубик. Если результат броска - «пропустить», бот выполнит Произвольный маневр.

Даже если маневр Сближения не сделает бота Уязвимым, бросьте стандартный кубик. Если выпадет 1, бот выполнит Произвольный маневр, независимо от агрессивности пилота.

Длинная Очередь (Long Burst)

Если позиция для стрельбы позволяет сделать длинную очередь, бросьте стандартный кубик, чтобы определить, будет ли бот использовать длинную очередь:

1-3 = **короткая очередь** | 4-6 = **длинная очередь**

Если же у бота осталось меньше половины боезапаса для стреляющего пулемета:

1-4 = **короткая очередь** | 5-6 = **длинная очередь**

Заклинившие Пулеметы (Jammed Machine Guns)

Если у бота заклинило пулеметы, которыми управляет пилот, он может починить их, летя по прямой на протяжении всего раунда. Если это движение по прямой сделает бота Уязвимым, бросьте стандартный кубик (+1 для агрессивных пилотов, -1 для осторожных пилотов):

1-4 = **Произвольный маневр** | 5-6 = **продолжить починку**

Маневр Сближения (Approach Maneuver)

При выполнении маневра Сближения бот летит к ближайшему самолету игрока, отдавая приоритет самолету «миссии» (бомбардировщику или разведчику). Этот самолет игрока будет называться «выбранным» ('chosen') самолетом.

Бот выберет кратчайший возможный путь к точке, расположенной на расстоянии 2d непосредственно за выбранным самолетом (называемой «точкой назначения» ('destination point')).

Если бот достигает точки назначения и перелетает (overshoot) через нее, он должен вместо этого попытаться достичь той же точки более длинным путем.

Если достигнуть точки назначения невозможно из-за ограниченной маневренности бота, он должен вместо этого попытаться достичь точки на расстоянии 3d или 4d за выбранным самолетом. Если это также невозможно, он должен следовать по кратчайшему пути до тех пор, пока не будут выполнены все возможные повороты, а затем завершить оставшиеся шаги движения, летя по прямой.

Высота (Altitude)

Если выбранный самолет игрока находится в горизонтальном полете, точка назначения будет находиться на той же высоте (2d позади). Если самолет наклонен вниз, точка назначения будет находиться на один уровень ниже. Если выбранный самолет находится в позиции с задраным носом, точка назначения будет находиться на один уровень выше.

Если бот находится в горизонтальном полете, *(в конце движения)* он наклонит нос вверх или вниз в сторону уровня высоты точки назначения. Если точка назначения находится на той же высоте, он останется в горизонтальном полете.

Если бот *(в начале движения)* наклонен в направлении точки назначения, он будет менять высоту столько раз, сколько возможно, пока не достигнет уровня точки назначения. Если в текущем раунде он не достигнет желаемого уровня, бот останется в наклонной позиции.

Если *(в начале движения)* бот наклонен в противоположную сторону от точки назначения (например, если точка назначения находится на L5, а бот на L4 и наклонен вниз), он сменит только один уровень высоты, а в конце движения наклонится в сторону уровня высоты точки назначения.

-

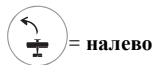
Если бот начинает раунд с большей высоты *(чем самолет-цель)*, он попытается достигнуть точки на один уровень выше точки назначения, а затем наклонит нос вниз (чтобы сохранить преимущество высоты).

-

Если точка назначения находится выше практического потолка бота, он выберет целью другой самолет игрока. Если все самолеты игрока находятся выше практического потолка бота, он выберет сближение с одним из них (в соответствии с вышеуказанными правилами), поднявшись как можно выше.

Произвольный Маневр (Random Maneuver)

Чтобы выполнить произвольное перемещение, кидайте специальный **соло-кубик для каждого шага движения**.



= налево



= прямо



= направо

Если у самолета-бота роторный двигатель и на кубике выпал символ ‘ $\frac{R}{\rightarrow}$ ’ или ‘ $\frac{L}{\rightarrow}$ ’, он будет поворачиваться в направлении, благоприятствуемом гироскопическим эффектом, а не в направлении, указываемом большой стрелкой.

Когда бот совершит максимальное количество поворотов в соответствии со своим показателем маневренности, оставшиеся шаги передвижения будут по прямой.

Если соло-кубик направляет самолет с роторным двигателем в направлении, в котором ему запрещено поворачивать (например, если самолет с роторным двигателем и маневренностью III уже дважды повернул налево, ему запрещено поворачивать налево еще раз в том же раунде), перебрасывайте кубик повторно до тех пор, пока он не направит бота прямо или в другом (разрешенном) направлении.

В соответствии с основными правилами, если бот начинает свое движение в горизонтальном полете, он продолжит полет на той же высоте.

Если бот начинает движение из наклонной позиции, он *должен* набрать высоту/снизиться. Если из этой позиции можно изменить высоту на два уровня, бросьте стандартный кубик, чтобы определить, изменит ли он высоту на один или на два уровня:

1-3 = один уровень | 4-6 = два уровня

Если возможно изменение высоты на три уровня, то:

1-2 = один уровень | 3-4 = два уровня | 5-6 = три уровня

В конце движения бота бросьте кубик, чтобы определить наклон:

1-2 = носом вниз | 3-4 = горизонтально | 5-6 = носом вверх

Если результат броска кубика требует принять позицию, которая по какой-либо причине запрещена (например, бот уже находится на максимальной/минимальной высоте или только что спустился на три уровня высоты), он останется в горизонтальном полете.

Самолет «Миссии» (‘Mission’ Aircraft)

Самолеты, выполняющие задачи (*миссии*) бомбардировки и/или фотосъемки, всегда летят в направлении ближайшей Целевой Зоны по кратчайшему пути. Если ближайшая зона уже подверглась бомбардировке/фотосъемке, они летят в направлении следующей ближайшей зоны. Если все три зоны уже были разбомблены хотя бы один раз, то все самолеты-боты, несущие бомбы, снова летят в сторону ближайшей Целевой Зоны.

Если самолет может выполнять как разведку, так и бомбардировку, он сначала выполнит задачу по бомбардировке, направившись к подходящей Целевой Зоне.

Если самолет-бот «миссии» (который может вести атаковую стрельбу) способен занять позицию для атакующей стрельбы по пути к выполнению задания, каждый раз бросайте стандартный кубик, чтобы определить его решение (+1 к броску кубика, если он сможет занять ‘А’-позицию):

1-5 = игнорировать | 6 = атаковать

Общие Правила (General Rules)

Если самолет-бот израсходует весь свой боезапас или его пулеметы будут повреждены, он должен немедленно начать отступление. Если бот получит повреждения крыльев, хвоста или двигателя, бросьте стандартный кубик (+1 для агрессивных пилотов, -1 для осторожных пилотов):

1-2 = отступить | 3-6 = продолжать бой

Если от бота требуется отступить, запишите это решение, поскольку затем он должен продолжать делать это до тех пор, пока не покинет Зону Боевых Действий. Отступление может быть отложено только в том случае, если бот займет позицию, позволяющую вести огонь по самолету игрока (см. ниже).

Если отступающий самолет (который все еще способен вести атакующую стрельбу) способен занять позицию для стрельбы, бросьте кубик, чтобы определить его решение (+1 для агрессивных пилотов, -1 для осторожных пилотов и +2, если он сможет занять ‘А’-позицию для стрельбы):

1-3 = игнорировать | 4-6 = атаковать

Отступающий бот полетит прямо к той стороне поля, с которой он начинал и с которой теперь должен будет покинуть его. Он снизится до минимальной высоты (чтобы набрать скорость) и использует полный газ (если возможно). Если использование полного газа не является безопасным (*?), бросьте стандартный кубик: 1-5 = используйте голубой кубик.

Если более чем у половины оставшихся истребителей игрока практический потолок ниже, чем у отступающего бота, бот должен набрать максимальную высоту вместо того, чтобы снижаться.

Если правила движения бота приведут к столкновению самолетов или заставят бота покинуть поле (за исключением случаев отступления), движение самолета-бота должно быть скорректировано, чтобы избежать такой ситуации. В случае Произвольного маневра перебрасывайте соло-кубик каждый раз, когда это может привести к таким ситуациям, даже если столкновение произойдет через несколько движений по прямой после последнего поворота.

В любой ситуации, когда у бота есть два или более равносильных варианта выбора, которые не рассмотрены в правилах, используйте стандартный кубик, чтобы случайным образом определить решение бота.

Получайте удовольствие и помните главное правило: если правила вынуждают бота совершить что-то совершенно нелогичное, выберите любое альтернативное действие, которое принесет ему наибольшую пользу.