



РОЛЕВАЯ ИГРА

“ПРОСТОЙ БЕССМЕРТНЫЙ”

Когда: апрель 2016.

Жанр: социальная фантастика, детектив.

Мастера: Нойзлесс и Молли.

Количество участников: около 30.

Продолжительность и формат: 12 часов, коттедж и прилегающая территория.

Контакты: prostoy.bessmertnyj@gmail.com. Skype: noiseless; zakharyeva_liliya.

Прием заявок заканчивается за месяц до игры либо по достижении максимального числа участников, с которыми мы готовы работать.

Взнос: уточняется. Необходимо сдать не позднее, чем за две недели до игры.

Место и время действия: город-купол Афина планетоида Виздом, не очень отдаленное будущее.

Настроения и темы

Мы хотим поговорить с вами о ценности каждого индивидуума, истинной и мнимой; об общественном благе и собственном; о мере личной ответственности; об этике сверхэволюционных решений. Мы предлагаем вам вступить с нами в диалог, где аргументами и доводами станут персонажи и их истории.

Принципы работы

Для заявления на игру необходимо ознакомиться с материалами, заполнить анкету и выслать ее на мастерскую почту. После этого мы свяжемся с вами и подробно обсудим ваши и наши ожидания в личной беседе. Традиционно мастерская группа оставляет за собой право отказать игроку в участии без объяснения причин.

Вы можете прийти к нам со своей идеей или получить от нас персонажа, построенного на портрете жителя Афины и ваших ответах на анкету. Дальнейшая работа над ролью ведется совместно с мастерами.

Для нас чрезвычайно важно, чтобы вы максимально понимали своего персонажа в каждый момент времени. Чтобы прочувствовать большое количество ситуаций, в которых побывал или может попасть ваш персонаж, каждый игрок должен завести аккаунт в социальной сети, моделирующей доигровой Афинет, и писать там как можно чаще. Кроме того, подобная деятельность поможет вам создать большое поле для обсуждений на игре и немалую долю связей с другими персонажами. Основные доигровые новости и события будут выкладываться там же.

Мы не хотим (и не будем) подталкивать вас и “водить за руку” в процессе игры. История персонажа, ее развитие и финал зависят от игроков: как от ваших действий,

так и, что не менее важно, от вашего бездействия. Тем не менее, мастерское вмешательство возможно на уровне сюжета и правил и на игре почти наверняка будет иметь место (для каждого из вас в разной степени).

Каждый персонаж нам важен и нужен, и конструкция игры не предполагает возможность запасных мест; поэтому, если по какой-либо причине вы закончите игру раньше (например, каким-то чудом умрете), мы не сможем выдать вам другого персонажа.

Информационная и доигровая подготовка

Мы синтезируем мир игры и вдохновляемся множеством источников, как литературных, так и визуальных, но среди них нет ни одного обязательного. Таким образом, основной источник для подготовки – мастерские материалы и ваш вклад в информационное поле игры.

Документы мы будем выдавать постепенно, поэтому “во что играть” кто-то может понять не сразу. Задавайте вопросы и предлагайте решения по ходу подготовки: к началу игры мы обязательно разберёмся с каждым.

Насколько научной получится наша фантастика, зависит от вас не меньше, чем от нас. Будем стараться следовать рецепту социальной фантастики: 75% литературы, 25% науки.

В обществе Афины основными известными способами поднять шанс на ЭМК являются всего два пути: активность в сети и качественная научная работы. Пишите в своем аккаунте о достижениях, крупных или мелких, критикуйте оппонентов, ругайте соседа за вытоптанный газон или громкую музыку после гашения света: активность – вклад в ваше бессмертие. О придуманных вами виртуальных персонажах вы можете говорить что угодно; новости о персонажах, чьи имена встречались в новостях или чьи аккаунты существуют, необходимо согласовать с мастерской группой либо с игроком, о персонаже которого идет речь.

Степень проработанности мира и границы ответственности

Мы считаем излишним описывать мир, в котором живут ваши персонажи, до последней детали: на каком топливе летают корабли, из каких сплавов делают дома... И нам не очень важны причины, по которым мир функционирует определенным образом, за пределами обозначенного нами. В конце концов, перед нами не стоит задача написать учебник по физике или социологии будущего. Мы дадим общую информацию и модели для того, что кажется нам необходимым для реализации вложенных в игру тем и идей, и при этом постараемся обеспечить логичность и непротиворечивость конструкции. Считайте это подсказкой – если мы не описываем особенности космических путешествий, вероятно, на игре это никому не понадобится.

Правило “почему”. Если вас интересует, почему жизненно необходимая вам деталь мира работает именно так, а у нас нет ответа – попробуйте придумать сами и расскажите нам.

Правило “это невозможно”. Да, видимо, невозможно – но нам так нужно. Поэтому, если вашему восприятию это мешает – придумайте мостик, который соединит для вас непонятную ситуацию и “это возможно”. Например, почему корабли на Виздом летят столько времени, а не больше.

Тем не менее, есть одна важная для игры область, за которую мы не беремся и где рассчитываем на вашу активную помощь: основные постулаты, методы и проблематику наук, которыми занимаются ваши персонажи, разрабатывают сами игроки. На основании вашего описания наук мы добавляем в финальные легенды конкретные научные задачи.

Вы можете описывать науку вместе с другими игроками либо воспользоваться чужой работой, если автор не против: нам не принципиально авторство, но сфера вашей деятельности должна представлять из себя нечто, отличное от белого листа.

Вы можете не описывать науку, если планируете играть персонажа, который не представляет ценности для научного сообщества Афины или если вас попросили сыграть готовую роль.

Закон науки

Подавляющее большинство жителей – специалисты своего дела.

Если вы слышали на игре новое название, незнакомую переменную или закон – на самом деле когда-то вы где-то об этом уже читали, просто ваш персонаж пользуется другими способами матанализа, игнорирует эту теорию либо не интересуется конкретным аспектом науки. Подыгрывайте.

Поэтому, услышав в игровом диалоге о переменной Микки-Мауса, поддержите товарища и честно расскажите ему, что вы думаете о, например, границах ее применимости.

Научный поиск

Все расчеты в Афине проводятся на суперкомпьютере вычислительного центра – единственного ресурса, способного проводить множественные быстрые вычисления. Строить и обсуждать теории, выдвигать догадки и даже рождать гениальные идеи можно где угодно и как угодно, но проверить это все можно только расчетом в вычислительном центре.

Боевка

На Виздоте нет и не может быть оружия и нет никаких организаций, исполняющих боевые или правоохранительные функции. Поэтому боевка, если таковая возникнет, должна быть честной и интуитивной.

Смерть

Человек, с которым на текущий момент не заключен ЭМК, может умереть. Лечат его чуть лучше, чем нас с вами.

Вопрос, можно ли умереть на Виздоте пользователю ЭМК, пока открыт. Логика происходящего подсказывает, что для такого исхода необходимо стечение большого числа случайностей, от многих из которых афиняне застрахованы.

