НАУКА В ИГРЕ

Поскольку не единожды игроки высказывали недоумение и растерянность, вызванные необходимостью описать науку, мы решили набросать небольшую шпаргалку, которая лучше объяснит наше видение науки и ее места в игре, а также, мы надеемся, даст ощутимые подсказки для собственно разработки этого пласта.

Пожалуйста, помните, что цель мастерской группы – не запутать игроков или занять чем-то ненужным. Наша задача – создание общими усилиями важного пласта игры. Если у вас есть только идеи, но не хватает сил или фантазии на описание - пишите что есть, доработаем вместе.

Не стесняйтесь задавать вопросы или искать помощи, ведь все вместе мы работаем над тем, чтобы игра получилась хорошей и интересной.

Итак,
...что такое наука в структуре игры? Зачем она вообще нужна?

Во-первых, наука – это общий фон игры, который будет создаваться вашими усилиями. Это темы, на которые вы будете говорить, теории, о которых вы будете спорить, догадки любой степени абсурдности. Разговоры о науке станут для вас палочкой-выручалочкой для всех тех моментов, когда “игра провисает и вам не о чем поговорить”, а также самым удобным и органичным для мира мостиком между людьми и темами.

Во-вторых, наука – это важная часть сюжета игры. Увлеченность той или иной идеей или теорией во многом определяет поступки персонажей, как данные в загрузах, так и те, что вы непосредственно совершите на игре.

В-третьих, наука – это смысл, демонстрируемое содержание жизни, способ достижения основных целей многих персонажей на игре и большинства населения мира. Наука, кроме того, является основным полигоном для любой реализации афинянина, как социальной, так и творческой.

А ещё научная деятельность – это проверенный способ стать бессмертным, пусть и не в физическом смысле.

...сколько “науки” нужно написать?

Основные моменты, которые мы хотим увидеть в описываемой вами отрасли:

1) проблемы и загадки, на которые наука не нашла ответов;
2) какие вопросы, актуальные в 2016 году, ваша наука смогла решить в мире игры;
3) есть ли от этих решений прикладной смысл;
4) опыты или задачи, которые ставил или решал ваш персонаж.

> ***Простой редуцированный пример:*** *медицина Виздома.*
>
> *1)медицина не может останавливать старение; не может предотвратить развитие онкологических заболеваний;*
>
> *2)современные медтехнологии позволяют репликацию органов и тканей, криозаморозку, восстановление нервной системы;*
>
> *3)практикуется генетическая модификация эмбрионов, активно используется криосон и гиперсон (можно придумать между ними разницу), экстренная хирургия с полной репликацией тканей;*
>
> *4)Доктор У. написал работу об ускорении регенерации тканей при введении катализаторов виздомского происхождения; анализирует сходство участков генетического кода добровольной контрольной группы в рамках решения задачи о предпочитаемых вкусах и запахах и т.д.*

...какие области науки можно и стоит брать?

> *Многие роли мы выдаем с уже определенными сферами научных интересов, оставляя достаточно широкое поле для маневра игрока. Если с вами еще не успели поговорить, спросите у мастеров, есть ли у них какое-то первоначальное видение сферы деятельности вашего предполагаемого персонажа, прежде чем браться за науку.*

Вы можете брать любые области науки, от существующих до выдуманных. Если вам будет сложно играть в чистую абстрактную науку вроде высшей математики, то можно оттолкнуться от сфер, в которых могут применяться ее открытия: терраформирование, инженерия конструкций, химия внеземных соединений, астрофизика, физика света, геология Виздома (или ее правильно будет назвать виздомология :)), биология во внеземных условиях и т.д.

Можно вспомнить о вопросах, которые будут стоять всегда – задачи по улучшению существующих условий: поиски источников энергии и способов передачи энергии на расстояния; увеличение скорости перевозок (попытки приблизиться к скорости света, изобрести гипердвигатель или телепортацию); природа гравитации и управление ею; улучшение физических характеристик человека и т.д.

Простым и изящным решением могут стать гуманитарные науки - лингвистика, психология, социология и т.д.

...чем ограничиваться в фантазировании?

Известными из материалов к игре фактами.

Мы доподлинно знаем, например, что науке Виздома неизвестны способы передачи энергии без носителя; гипердвигатели, нуль-переходы, телепортации; неизвестен И-фактор, а также любой другой генноинженерный или фармакологический способ остановить старение; не существуют и скорее всего невозможны нечеловеческие формы жизни с человеческим интеллектом или сознанием (какие-нибудь кошки с мозгом человека, например).

Правильнее всего будет сделать один шаг вперед от существующего на настоящий момент состояния науки.

...в какой форме сдавать?

В произвольной, “на салфетке”. Из нее мастерам просто должно быть понятно, какую область разрабатывает ваш персонаж и как вы видите ее развитие на момент игры. Если по вашему материалу будет готовиться еще какой-то игрок, скорее всего, вместе вы добавите еще какие-то моменты, углубите описание и сделаете его более интересным.

Но если изначально вы опишете науку в таком виде, что ее можно представить другим игрокам, добавив в корпус текстов в игре, мы будем этому только рады.

...надо ли писать про науку в блоге персонажа?

Мы не можем никого заставлять, но нам кажется нелогичным, если персонаж этого не делает. Научная деятельность – это то, за что вас уважают на Афине, и самый верный способ поднять свой рейтинг.