

МГ «КАРТЕЛЬ ОЙКУМЕНА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ:

ПОЛИГОННАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ANIMA INCOGNITA

**Нижегородская область
30 августа – 1 сентября 2018 года**

Формат: 100 - 120 человек

Жанр: хроники колонизации

Стиль: биопанк



Мир/сеттинг

- Условное будущее
- Земля разрушена, человечество уже 1,5 тыс. лет ведёт кочевую жизнь в виде Флота
- Цивилизация пошла по пути биологического развития (генетика, живые корабли, симбионты и микросимбионты, импланты, биоприборы)
- Побеждены болезни, есть только вредные мутации



Общество Флота

- Показатель личных заслуг – генетический статус, занимаешь более высокое положение – получаешь:
 - улучшение генома,
 - БОльший срок жизни,
 - БОльший умственный потенциал
- 1 генстатус – низший, 6 – высший
- Обладателям 6 генстатуса доступно бессмертие



Флот

- Кочевая цивилизация
- Есть технология гиперпрыжков
- Путешествуют от системы к системы, собирают ресурсы (в т.ч. и биоресурсы) с планет, создают «след человечества», летят дальше
- Научная цивилизация, учёные – «сливки» общества; исследование мира – высшая цель
- Управляется Вечным советом бессмертных стратегов 6 генстатуса
- Тактику разрабатывает Совет Профессоров – содружество самых видных учёных 5 генстатуса
- Все корабли Флота - **живые**



Живые Корабли

- Корабли Флота – живые существа, полные симбионтов
- В них встроены мозги людей.
- Базовый Паттерн – основное сознание корабля.
- Аварийный Паттерн – специалист, включающийся во время аварии.
- Вегетативный мозг – управляет фоновыми процессами жизнедеятельности корабля.
- Экипаж управляет кораблём вместе с текущим Паттерном.



Биоприборы (морфы):

- Имеют геном, специально разработанный для выполнения конкретных задач
- Ниже 1 генстатуса
- Имеют примитивную общественную структуру, подобную флотской
- Живут ради выполнения своих задач, живут работой
- За отличную работу их премируют превращением в человека, за многочисленные провалы или саботаж – расщепляют до биомассы



Импланты морфов

- Все морфы имеют импланты – спец. симбионты, выполняющие конкретные задачи
- В сознание морфов интегрирована Программа, позволяющая импланту работать
- Имплант не может функционировать, когда морф выражает яркие эмоции





Основа Ресурсов: Скаут

- **Функции:** Разведка неизвестных территорий, доставка образцов, захват флоры и фауны
- **Программа:** позволяет влезать в любые опасности без страха и чувства самосохранения
- **Имплант:** серьёзно повышает выживаемость морфа, в том числе в опасных зонах. После смерти морфа уползает на корабль с образцами и данными.
- **Идеал:** Добыл больше всех информации из Экспедиции Флота
- **Изгой:** Осознанно допустил неполучение или потерю информации Экспедиции





Основа Ресурсов: Колонизатор

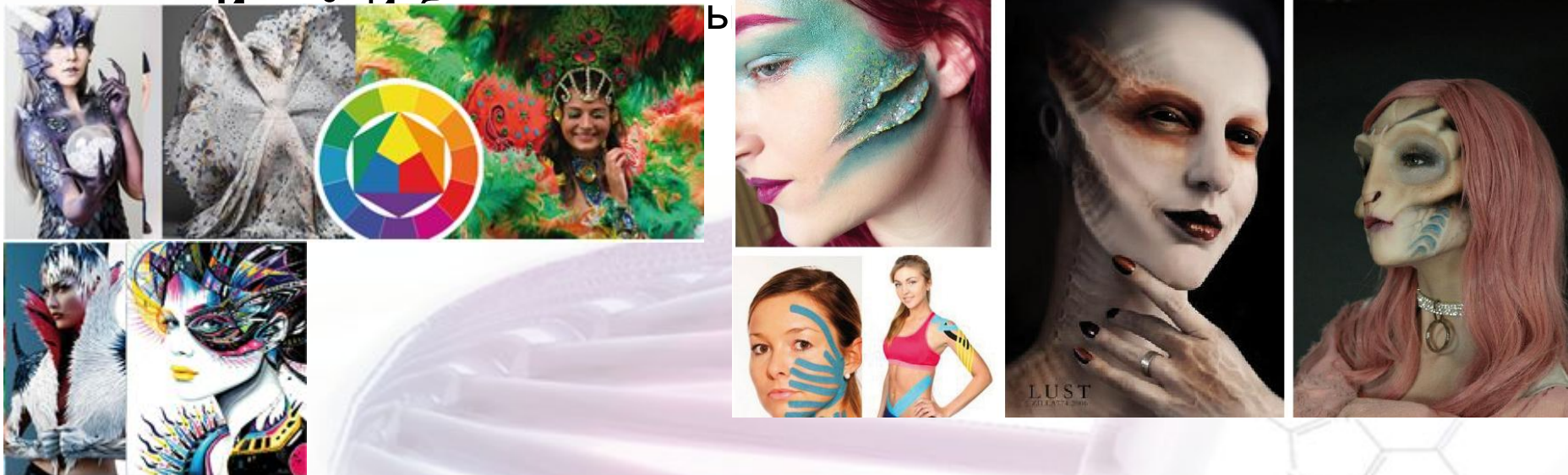
- **Функции:** строят добывающие комплексы, осваивают найденные Скаутами ресурсы
- **Программа:** позволяет полностью отдаваться процессу строительства и применять неожиданные инженерные решения в сложных обстоятельствах
- **Имплант:** Имеют два типа имплантов. Биоимплант позволяет контактировать мозгу с киберимплантами. Киберимпланты могут замещать повреждённые органы. Базовый киберимплант позволяет строить из чего угодно запрограммированный список объектов.
- **Идеал:** Самый изобретательный и продуктивный строитель Экспедиции.
- **Мечта:** Пусть никто не забудется.





Основа Социума: Маска

- **Функции:** давать остальным моделям морфов возможность безопасно для производительности выражать эмоции
- **Программа:** позволяет всегда испытывать яркие и сильные эмоции
- **Имплант:** вырабатывает феромоны, которые активируют выражение эмоций у морфов.
- **Идеал:** Избирается людьми на ежегодном Конкурсе Масок





Основа Социума: Эмпат

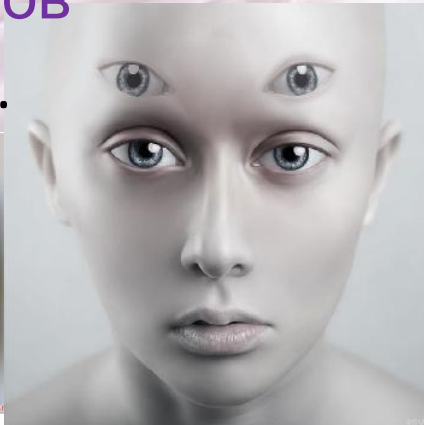
- **Функции:** ставят морфам гипнотическую программу, позволяющую работать дополнительным органам – имплантам
- **Программа:** упорядочивает гипнотическое воздействие
- **Имплант:** делает возможным гипнотическое воздействие
- **Идеал:** Исправил критических срывов за цикл в своём кластере Флота больше, чем все остальные Эмпаты кластера.



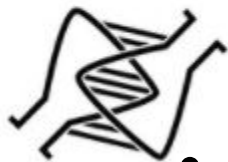


Основа Социума: Ментор

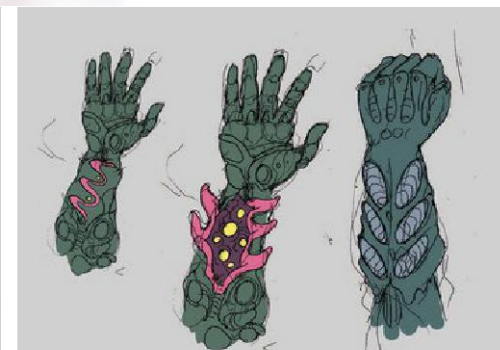
- **Функции:** Менторы учат подрастающее поколение, руководят общественной жизнью взрослых морфов, курируют кружки и объединения
- **Программа:** регулирует личные границы и восприятие других морфов
- **Имплант:** повышает стрессоустойчивость, развивает эмпатию, усиливает социальный интеллект. Увеличивает продолжительность жизни
- **Идеал:** Воспитал трёх Идеалов
- **Изгой:** Воспитал трёх Изгоев.



Основа Исследований: Рибосома



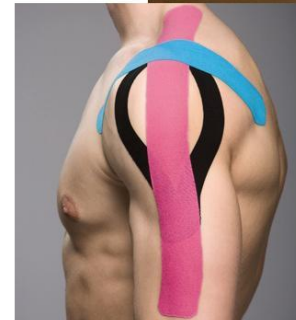
- **Функции:** генетические операции под руководством людей
- **Программа:** структуризует сознание при взаимодействии с геномом
- **Имплант:** позволяет взаимодействовать с Преобразователем. Позволяет участвовать в изменении корабля.
- **Идеал:** Выявление полезных мутаций и нарушений.
- **Изгой:** Нарушение Инструкций Рибосом





Основа Исследований: Штамм

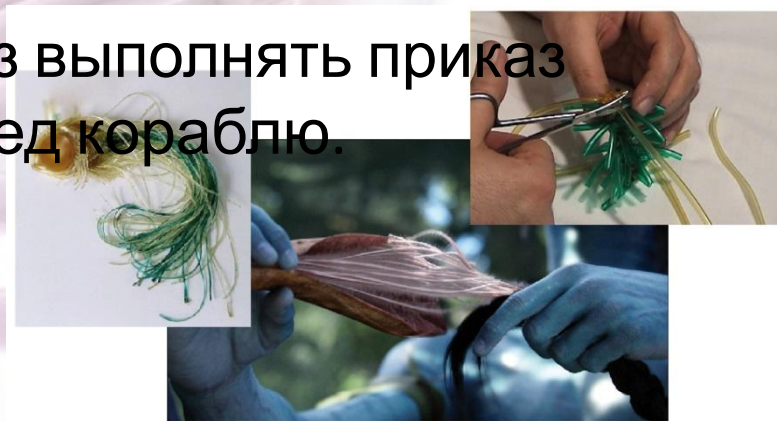
- **Функции:** быть идеальным подопытным
- **Программа:** делает психику достаточно гибкой для постоянных изменений
- **Имплант:** позволяет принимать много имплантов. Позволяет выживать в ходе операций. Инкапсулирует мутации.
- **Идеал:** Участие в значимом открытии (или его инициация)
- **Изгой:** Систематическое участие в экспериментах

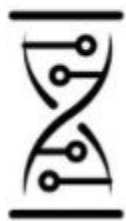




Основна Корабля: Нейрон

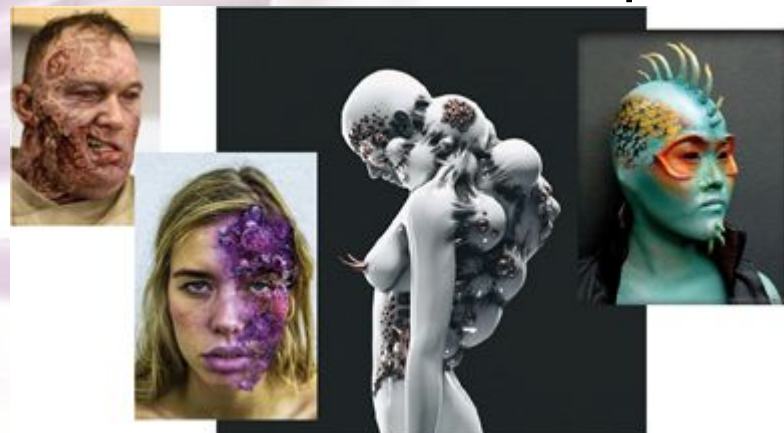
- **Функции:** Нейроны следят за микросимбионтами корабля, могут вручную управлять системами корабля, производят плановый ремонт этих систем
- **Программа:** Размывает границы между Нейроном и кораблём
- **Имплант:** Позволяет интегрироваться сознанием в нейронет корабля
- **Идеал:** Избирается кораблём за значительные достижения
- **Изгой:** Сознательный отказ выполнять приказ корабля. Сознательный вред кораблю.





Основа Корабля: Лимфа

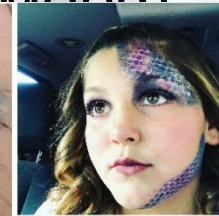
- **Функции:** Лимфы очищают биореактор – сердце корабля; мутанты, способные выживать в самых агрессивных условиях
- **Программа:** Позволяет адекватно воспринимать постоянные мутации
- **Имплант:** Позволяет выживать в агрессивных средах. Позволяет переносить множество мутаций.
- **Идеал:** Все смены данного морфа закончены с максимальным КПД реактора
- **Изгой:** Выработка реактора за год ниже половинного значения КПД и хуже, чем у всех остальных Лимф



Основа Корабля: Лейкоцит



- **Функции:** устранение аварийных ситуаций, спасение и защита.
- **Программа:** размывает границы личности на весь Флот по приоритетам
- **Имплант:** позволяет устранять агрессивные факторы внешней среды, восстанавливать живых существ
- **Идеал:** Наиболее деятельное участие в устранении наибольшего числа аварий за год в своём кластере Флота
- **Изгой:** Не находящийся в серво морф бездействующий персонал



Стартовая ситуация:

- Корабль с морфами падает на неизвестную планету
- Люди не выжили, все игроки - морфы
- Морфы всегда подчинялись, не имеют опыта руководства
- **Задачи:**
 - выжить;
 - создать новое общество;
 - принять решения:
 - Восстанавливать ли корабль?
 - Пытаться ли установить связь с основным Флотом?
 - Кто и как будет руководить?
 - Улететь или остаться жить на планете?
 - Следовать ли путями Флота или искать собственный путь?





№ 42413: **Base Prog.**

Дата: Null.Null.Null

Время: Null.Null.Null

Корабль типа 84-90В (“Пророк”): потеря управления в гиперпространстве. Выход из гиперпрыжка в гравитационном поле планеты типа RT-18 (название неизвестно).

Причины аварии: неизвестны.

Тревога.

Членам экипажа: принять меры для устранения аварии.

Биоприборам: проследовать в спасательную капсулу.

№ 42414

Отставить крушение!

ОТСТАВИТЬ

№ 42415: **Base Prog.**

Дата: Null.Null.Null

Время: Null.Null.Null

Корабль типа 84-90В (“Пророк”): вошёл в атмосферу планеты типа RT-18 (название неизвестно).

Планета: отсутствует в базе Флота. Предположительно пригодна для жизни людей и б\п.

Местоположение корабля: Null-Null-Null

Жизненный статус членов экипажа: живых не обнаружено.

Жизненный статус биоприборов: 73% в норме, 27% утратили эксплуатационные свойства.

Процент повреждений корабля: 84%.

Связь с флагманом: отсутствует.

Связь с другими кораблями и статичными элементами системы Флота: отсутствует.

Запуск аварийного протокола.

№ 42416

Корабль, отчёт – все люди в аварийной капсуле?

№ 42417: **Emerg. Prog.**

Отсчёт времени: сброшен.

Нулевая эра.

Дата: 00.00.00

Время: 00.00.00

Флагман (“Пророк”): прибытие на планету типа RT-18 (Anima Incognita).

Членам экипажа: действовать в соответствии с протоколом колонизации.

•



О чём хотим поговорить:

- Роль личности в истории
- «Роль»: кто из морфов станет лидером, кто подчинится?
- «Личность»: морфы - уникальные личности или приборы? Личность = человек? Что вообще значит – быть человеком? Что значит – не быть человеком? Где грань?
- «История»: как она создаётся? Кто её пишет? Кто напишет её на нашей игре?



Во что можно играть:

- В научное познание и исследование мира;
- В духовный поиск и самопознание;
- В эксперименты над собой и окружающими;
- В первопроходцев и выживальщиков;
- В социальную стратегию и политику;
- В Контакт;
- В мафию и детектив – не все морфы одинаково благонадёжны;
- и конечно, как в любой ролевой игре, можно играть в отношения.



Чего не будет на нашей игре:

- супер-сложной науки, максимально моделирующей реальность. У нас фантастика
- “дерева развития”, как в “Цивилизации”
- катков и штурмов
- полётов в космос (все они - за рамками нашей истории)
- магии
- игроков в заранее выигрышной позиции
- однозначных Добра и Зла
- и единственно правильного ответа.



Модели: Ресурсы

- Ресурсы надо добывать – и это могут делать не только Колонизаторы
- Ресурсы бывают органические и неорганические
- Органические частенько умеют кусаться, а неорганические нередко вызывают мутации
- Ресурсы надо перерабатывать – здесь без Лимф обойтись будет сложно



Модели: Генетика

- Генетика — это дорого.
- Генетика — это фантастично.
- Генетика — это перспективно.
- Генетика — это опасно.
- Генетика — это то, что касается почти каждого персонажа на игре.



Модели: Логи и Ноосфера

- Все могут отправлять сообщения в Логи и быть записаны в них
- Нейронет корабля хранит в себе множество тайн
- Не везде наркотики одинаково безопасны
- Сон Основы Ресурсов даст и ответы, и вопросы
- Ноосфера – точка для изучения окружающего морфов мира



Модели: прочие

- Боёвка: драка, парализаторы и протектированный биопанк;
- Опасные зоны: очень опасные;
- Строяк: внутри игры, берегите Колонизаторов
- Психика: не модель, но игра;
- Посмертие: будет интересно;
- Ядов, секса и демографии – нет.



