



# СТИМПАНК. ИДЕЯ ИГРЫ

**МГ «Питерский формат»**

**6-10 июля 2016 года  
Ленинградская область**

# СВЕРХИДЕЯ

- Что на самом деле означает это СЛОВО

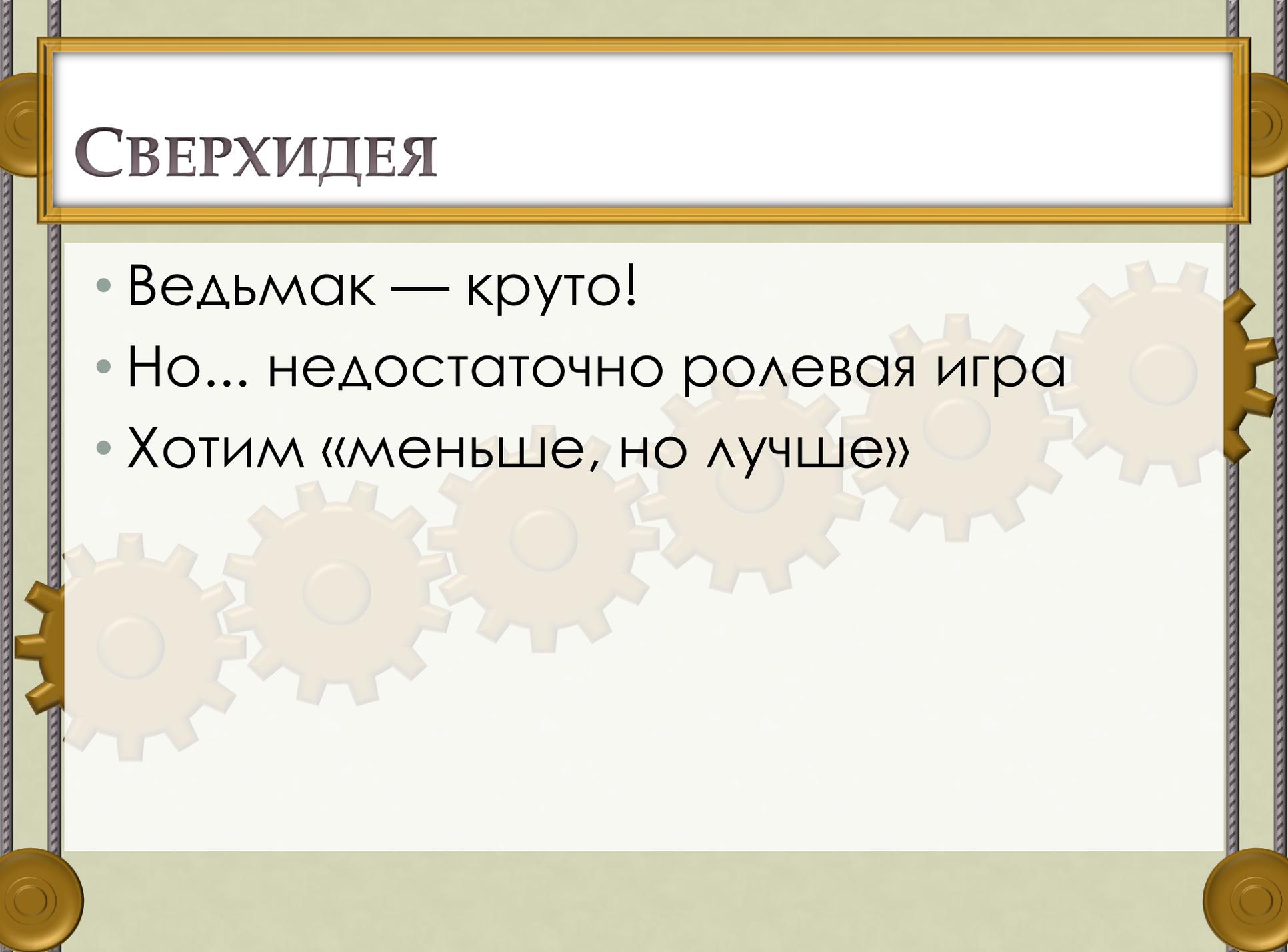


# СВЕРХИДЕЯ

- Ведьмак — круто!
- Но...



# СВЕРХИДЕЯ

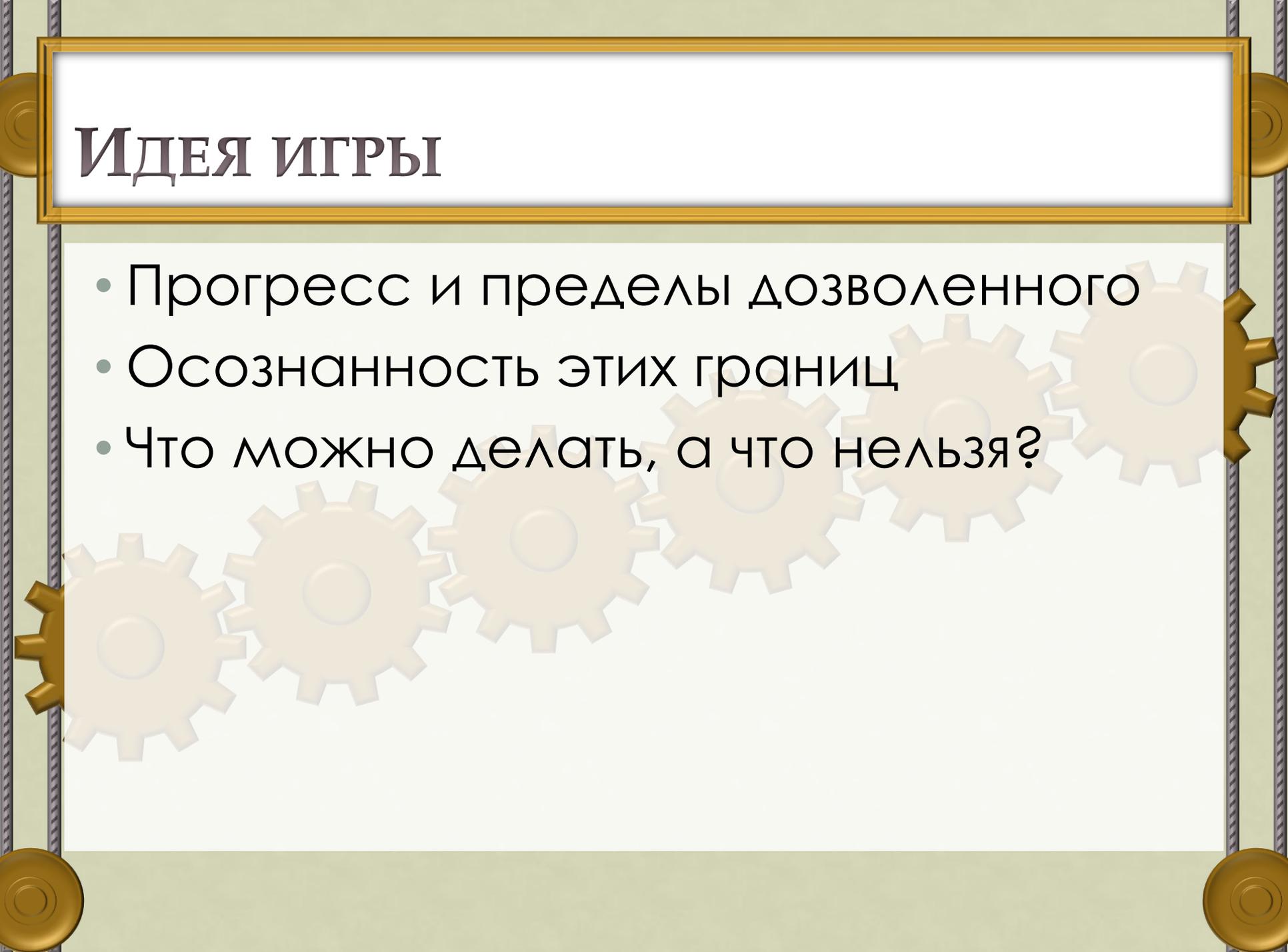
- Ведьмак — круто!
  - Но... недостаточно ролевая игра
  - Хотим «меньше, но лучше»
- 
- The slide features a decorative border with a light green background. At the top, a white rectangular box with a gold border contains the title 'СВЕРХИДЕЯ'. Below the box, a list of three bullet points is displayed. The background is adorned with a series of interlocking gears in shades of gold and light green, arranged in a diagonal line from the bottom left towards the top right. The corners of the slide are decorated with gold circular elements.

# ИДЕЯ ИГРЫ

- Прогресс и пределы дозволенного



# ИДЕЯ ИГРЫ

- Прогресс и пределы дозволенного
  - Осознанность этих границ
  - Что можно делать, а что нельзя?
- 
- The slide features a decorative border with a light green background. At the top, a white rectangular box with a gold border contains the title 'ИДЕЯ ИГРЫ'. Below the title, a list of three bullet points is presented. The background is adorned with a series of interlocking gears in shades of gold and light beige, arranged in a diagonal line from the bottom left towards the top right. The entire slide is framed by a dark grey border with gold circular accents at the corners.

# ИДЕЯ ИГРЫ

- Прогресс и пределы дозволенного
- Осознанность этих границ
- Что можно делать, а что нельзя?
- Почему нельзя это делать?
- Кто сказал?
- Где я хочу провести эти границы?

# РЕАЛИЗАЦИЯ ИДЕИ ИГРЫ

- МАКСИМЫ



# МАКСИМЫ

- «Что такое в нашем представлении Век разума, как в него играть и чем менталитет Века разума отличается от менталитета современного человека»

# МАКСИМЫ

- «Что такое в нашем представлении Век разума, как в него играть и чем менталитет Века разума отличается от менталитета современного человека»
- Модель того, как принято в обществе

# МАКСИМЫ

- «Что такое в нашем представлении Век разума, как в него играть и чем менталитет Века разума отличается от менталитета современного человека»
- Модель того, как принято в обществе
- Соблюдай или реши не соблюдать

# Путь злодея

- Я решил совершать преступления
- Я **должен** их совершать
- Я могу «выйти из игры» (но это тоже поступок)
- Я могу «пойти дальше»

# Путь злодея

КУ-1

**Подумай, стоит ли оно того? Если да,  
открой первый этап**

(в любой момент ты можешь поговорить с игротехником — голосом разума или сдаться детективам)

**1. Ты можешь лишить кого-то конечности или органа**

Орудие: любой рубящий/режущий предмет

Улики: оставь 3

Условия: 1) Затей ссору/драку со случайным человеком (не жертвой)

2) Обездвижь жертву и поговори с ней

3) Отыграй нанесение увечья

4) Покажи Знак Злодея и объясни что случилось

*Открой следующую полосу, если совершил Злодеяние.*

Ты обязан раз в 16 часов кого-нибудь калечить. Выполняй этап 1 или сдайся властям.

*Если готов двигаться дальше, открой этап 2. Прямо сейчас или после следующего преступления*

# Путь злодея

- Я решил совершать преступления
- Я **должен** их совершать
- Я могу «выйти из игры» (но это тоже поступок)
- Я могу «пойти дальше»
- Повышаем ставки

# Путь злодея

**2. Ты можешь убить. До тех пор, пока не убьешь, выполняй предыдущий пункт**

Орудие: любой рубящий/режущий предмет

Улики: оставь 3

Условия: 1) Напиши письмо с угрозой

2) Отыграй удар по жертве

3) Покажи Знак Злодея и объясни что произошло

4) Оставь на месте убийства записку, объясняющую, почему жертва убита

*Открой следующую полосу, если совершил Злодеяние.*

Ты обязан раз в 24 часа кого-нибудь убивать. Выполняй этап 2 или сдайся властям.

*Если готов двигаться дальше, открой этап 3 прямо сейчас или после следующего убийства*

# Путь злодея

- Я решил совершать преступления
- Я **должен** их совершать
- Я могу «выйти из игры» (но это тоже поступок)
- Я могу «пойти дальше»
- Повышаем ставки
- Проходим все границы...
- ...и устанавливаем себе собственные

# Путь злодея

3. Ты можешь самостоятельно вписать условия, при которых следует совершать преступление. Свой моральный закон, которому обязан следовать. Ничто не способно заставить тебя отказаться от него.

(посоветуйся с игротехником — голосом разума)

# НАУКА

- «Правильный путь» (рамки из красной ртути / составы из красной ртути)
- «Неправильный путь» (тру-наука) — опасный путь через боль и риск взрыва

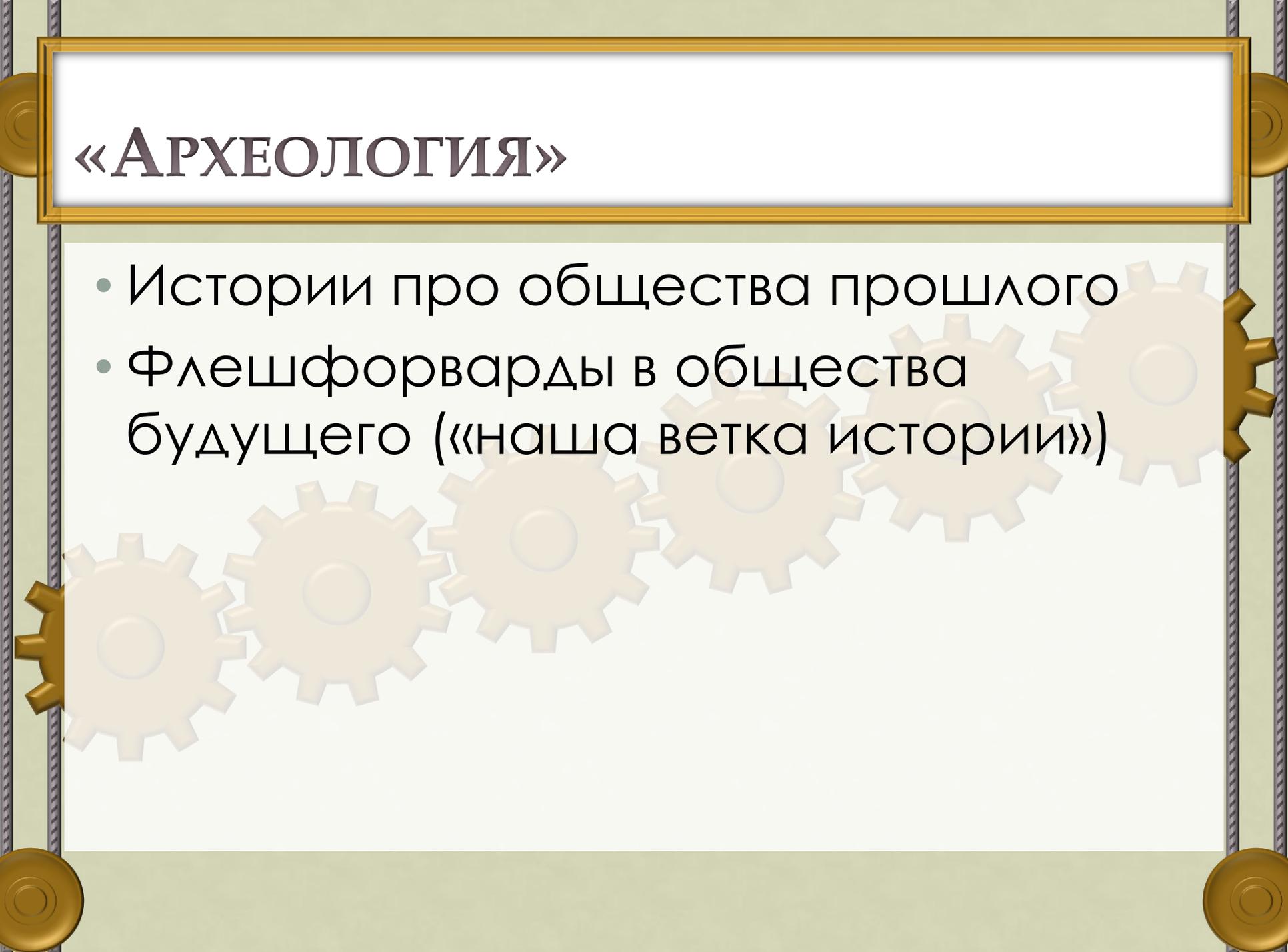
# НАУКА

- «Правильные гаджеты» — безопасные пистолеты Мосина
- «Неправильные гаджеты» (тру-наука) — смертельные, калечащие, мощные эффекты

# ЯДЕРНАЯ БОМБА

- Ультимативный эффект
  - Выиграть войну
  - Убить ОБЧР со всем экипажем
- 
- A series of interlocking gears of varying sizes and colors (gold and light beige) are arranged in a diagonal line across the lower half of the slide, extending from the bottom left towards the top right.

# «АРХЕОЛОГИЯ»

- Истории про общества прошлого
  - Флешфорварды в общества будущего («наша ветка истории»)
- 
- The slide features a decorative border with a light green background. At the top, a white rectangular box with a gold border contains the title «АРХЕОЛОГИЯ». Below the title, two bullet points are listed. The background is decorated with a series of interlocking gears of varying sizes and colors (gold and light beige) that create a sense of motion and history. The gears are arranged in a diagonal line from the bottom left towards the top right. The entire slide is framed by a dark grey border with gold circular accents at the corners.

# ВОЙНА

- «Песочный» характер войны
  - Ограниченная область средств и результатов
- 
- A decorative graphic of several interlocking gears in a light beige color, arranged in a diagonal line from the bottom left towards the top right. The gears are semi-transparent and have a slight 3D effect. The entire slide is framed by a gold border with circular accents at the corners and a vertical rope-like texture on the sides.

# ВОЙНА

- «Песочный» характер войны
- Ограниченная область средств и результатов
- Протест армии («Независимые балканы»)

# НАРРЕНТУРМ

- Бесконечный цикл излечения



# МАЛАХИМ / ПОСЛАННИКИ

- Малахим — добры и улучшают общество
- ... но ведут общество в своем направлении

**СПАСИБО!**

