

*by Ордос*

## Нажми На Кнопку:

Концепция игры

*«Нажми на кнопку –  
Получишь Результат,  
И твоя мечта осуществится.*

*Нажми на кнопку...  
Ну что же ты не рад?  
Тебе больше не к чему стремиться!»  
гр. **Технология***



В далекий доисторический момент обретения Человеком разума, осознающий себя разум, «Я», и все что было вокруг него, отделились друг от друга. Образовалась светлая точка разума в океане неисследованного им мрака.

Постепенно разум, расплывшись, начал освещать своим светом небольшие островки океана мрака – однако свет этот был неяркий, и даже в самых близких к свету разума явлениях были значительные темные области, которые сейчас мы знаем под именем Гносеологическая Тень (ГТ).

Так было, пока некто Френсис Бэкон не указал человечеству, носителям разума, на то, что дело обстоит именно так, и никак иначе. Он завещал целенаправленно разгонять светом разума этот мрак, утверждая тем самым свою власть над миром, упорядочивая его – и на это завещание откликнулись герои-бэкониианцы.

**Герой** бэкониианского типа – это тот, кто посвятил жизнь увеличению объема знаний, поиску повторяющихся явлений и выводам из них общих закономерностей. Тот, кто все глубже и глубже **погружается** в Гносеологическую **Тень**, пытается раздвинуть ее границы, и осветить Светом Разума весь имеющийся мир.

Герои-бэкониианцы появились еще во времена самого Бэкона и медленно, но верно начали осваивать скрытый Гносеологической Тенью мир, ставя проблемы и навсегда находя их решения при помощи зафиксированных методов.

И вот, наконец-то, они практически победили. Количество исследований наконец перешло в качество – и Гносеологическая Тень, которая когда-то была для человечества поистине Гносеологической Тьмой, полностью окружавшей его, отползла в отдельные разрозненные области.

Весь мир превратился в «милый машиностроительный завод». Любая проблема уже решена, для любой проблемы существуют утвержденные эффективные методики её решения. Но действительно ли все подвластно упорядочиванию разума?



Игра подразумевает, что несколько игроков возьмут на себя роли персонажей, а двое будут ведущими.

### Роли Игроков

Игроки берут на себя роли вымышленных персонажей, обязательно являющихся героями-бэкианцами. Они могут обладать совершенно разными характерами, однако всех их объединяет жажда к познанию, исследованиям и

открытиям.

Именно игроки обладают т.н. «повествовательными правами», описывая все внутриигровые картины игрового мира, с которым взаимодействуют их персонажи. Однако, «Нажми На Кнопку» – это игра об упорядочивании неупорядоченных явлений, поэтому описания игрового мира должны подчиняться строгому алгоритму:

1. Постановка проблемы. Игроки должны отыскать область, в которой все еще имеются некие проявления ГТ, и четко сформулировать проблему, которая исчезнет при освещении данной области.
2. Формулировка результата. Исходя из поставленной проблемы, игроки должны определить для себя, каким должен быть результат исследования.
3. Поиск оптимального метода. Метода решения данной проблемы – почти наверняка он уже есть.
4. Обеспечение метода. Подбор инструментария, навыков и обстоятельств, необходимых для получения требуемого результата. Это может являть собой отдельную проблему, решаемую при помощи аналогичного алгоритма.

### Роли Ведущих

Один из Ведущих берет на себя роль **Глобальной Информационной Системы «Логос»**, содержащей всю накопленную человечеством информацию, с которой можно связаться при помощи портативного наручного терминала. Вам наверняка доводилось читать и видеть в различных научно-фантастических произведениях, как герои обращаются в пространство с вопросами типа: «Компьютер, каков процент содержания паров ртути в атмосфере Эпсилон Зета 5?», и получают четкий ответ механического голоса на свой вопрос. Именно такой, знающей всё о любом уголке пространства и времени системой, является ГИС «Логос».

**ГИС «Логос»** может:

- Подыскивать по запросам игроков наилучшие методы решения проблем.
- Подсказывать игрокам, дополняя описания любых элементов игрового мира.

Второй ведущий – это собственно **Гносеологическая Тень**. ГТ может:

- Вносить искажения в формулировки проблемы.
- Находить новые грани проблем, против которых не работают имеющиеся методы. Только ГТ имеет право вносить в игру случайность.

### Неразрешенные игромеханические проблемы

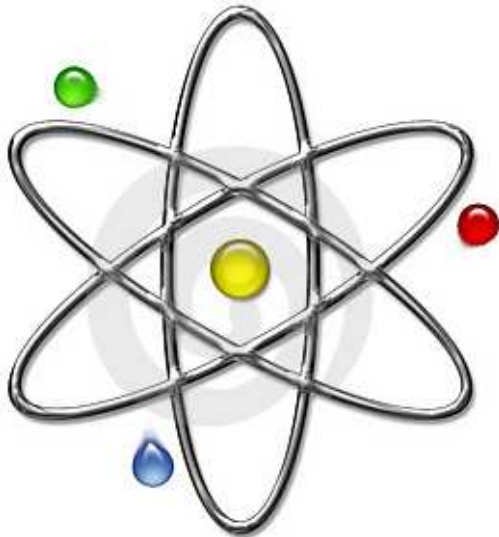
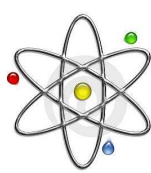
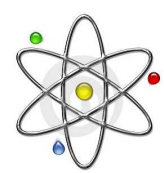
В рамках настоящей концепции автору так и не удалось разработать внятные механизмы:

а) Взаимодействия игроков при решении проблем.

б) Внесения случайности в игровой процесс со стороны ГТ.

Возможно, данные проблемы неразрешимы; в этом случае следует признать, что на момент написания игры власть Гносеологической Тени была все еще велика.





## Сеттинг

Игровой мир ННК – это населенная людьми Вселенная 40000-х годов, времени тотального торжества Науки и Разума.

Мир активно эксплуатирует мотивы «светлой» советской фантастики – в первую очередь, безусловно, следует вдохновляться «Полднем, XXII век» Стругацких и их многочисленными подражателями из советских фантастических альманахов. Из визуального ряда стоит вспомнить культовый советский детский сериал «Гостя из будущего».

Это – светлые здания и многочисленные машины самого разного назначения, органично вписанные в живописные и спокойные природные ландшафты.

Это счастливые и доброжелательные люди, ведь природа любых возникающих в человеке деструктивных, собственнических, способных причинить вред окружающим порывов, давно изучена и созданы эффективные методы их нейтрализации в истоках.

Это общество, где любые формы эксплуатации изучены и отчуждены, а любые материальные предметы доступны к изготовлению любым жителем для удовлетворения его потребностей.

Этот мир поистине не имеет границ и запретных зон.

При помощи совершенных звездолетов, гиперпространства и нуль-транспортировки можно в считанные минуты достичь любой точки Вселенной.

При помощи Временных Машин, доступных в каждом из многочисленных Институтов Прикладной Истории, можно попасть в любой уголок Прошлого.

При помощи Фантазии/Грёзовоплотительных Машин (ФГМ) можно побывать в любом воображаемом мире – как уже созданном и описанном каким-либо деятелем прошлого, так и происходящим прямо сейчас внутри живого человека... и даже в том, который лишь потенциально способен придти кому-нибудь в голову, однако пока что не пришел.

Герои-бэкониианцы могут выбирать для своих исследований и Погружений любые точки пространства, времени и воображения, в которых еще можно отыскать следы Гносеологической Тени и создать новые методы и методики.

