

Если вы не видите оглавление, нажмите [Вид > Показать структуру документа](#).

СПЕЦКВЕСТ НА ЗФБ-2022

С вопросами по темам и заданиям спецквеста обращайтесь к **Gevion** (дискорд [Gevion#3815](#), дайри [~Gevion~](#), почта gevion_n@mail.ru).

С вопросами по формам и выкладке работ на спецквест обращайтесь к **Коробка со специями** (дискорд [spicebox#5904](#)).

Также можно отправить письмо с темой "Спецквест" на почту fulltimefandomcombat@gmail.com или обратиться в дм твиттера [@fandom_kombat](#).

Если вы не получили ответа в течение длительного времени, напомните о себе в ВиО [в дискорде](#), [в телеграме](#), [на дайри](#) или отметьтесь в реплаях [@fandom_kombat](#), указав, куда именно отправляли вопрос – например, на дайри иногда не доходят умылы, письмо на почту могло попасть в спам, а сообщение в дм твиттера – не отобразиться в уведомлениях.

Темы спецквеста

Спецквест – это завершающий обязательный квест ЗФБ.

На спецквесте команды создают работы по одной из двух тем. Темы каждого года определяются до начала игры: первая – организаторами ЗФБ, а вторая – капитанами или и.о. капитанов команд.

Тема спецквеста может быть **общей** (одно задание для всех команд) или **индивидуальной** (каждая команда получает своё задание в рамках темы).

В 2022 году обе темы спецквеста будут общими:

- **Реверс**
- **Наука**

Перед тем, как выбрать одну из тем, внимательно ознакомьтесь с её описанием.

Уведомлять организаторов о том, какую из двух тем команда выбирает, не нужно: достаточно просто выложить работы на эту тему.

Нельзя выложить на спецквест несколько работ по одной теме и несколько – по другой, но не запрещено совмещать обе темы в одной работе. Например, герой стал жертвой эксперимента (наука), из-за чего поменял пол (реверс).

На внеконкурс спецквеста можно выкладывать работы по обеим темам без ограничений.

Форма работ – любая, допустимая для выкладки: тексты, визуал, неформат. (Подробнее см. [п. 6.2-6.4 Правил ЗФБ](#)).

Необходимое количество работ для выполнения квеста – одна работа любой формы.

*Разъяснять в примечаниях к работам спецквеста, как именно автор работы трактует задание, не обязательно, **но** важно иметь в виду, что в случаях, когда автор трактует задание в переносном смысле или достаточно вольно – пояснение трактовки в шапке может помочь заранее снять вопросы читателей и предотвратить возможные жалобы!*

1. Реверс

Первая тема спецквеста – **реверс**. Коллекция: [wtfk22_reverse](#)

Обыгрывать тему можно как угодно, но упоминания для раскрытия темы недостаточно.

Слово "реверс" происходит от латинского *reversus*, что означает "обратный".

Основное условие реверса – противоположность. То есть, что-то в работе должно быть не просто по-другому, а **наоборот** – относительно канона или самой работы.

Разумеется, в некоторых случаях сложно однозначно определить, что является *противоположностью* или достаточно близким к ней отличием. Такие случаи будут рассматриваться индивидуально. Если сомневаетесь, непременно посоветуйтесь с нами!

Тема реверса включает несколько вариантов раскрытия (которые могут, впрочем, тесно пересекаться между собой):

1. Реверс от канона

Любые так называемые аушки-перевёртыши. Здесь достаточно самого факта *противоположности фанона канону*. А что, если бы протагонист был антагонистом? – думаете вы – и пишете фанфик о тёмном лорде Гарри Поттере. Вы не объясняете читателям, как Гарри дошёл до жизни такой – вы *просто ставите перед фактом*. Таково изначальное условие, на котором строится ваша работа. Ни предпосылок, ни обоснуя, ни сравнения когда-то светлого, а теперь тёмного Гарри в ней нет – и всё же она априори реверс относительно канона со светлым Гарри. То же самое и с фанартом – можно просто нарисовать тёмного Гарри.

Но можно, конечно, фактом реверса не ограничиваться, а раскрыть и процесс реверса. То есть, объяснить-таки читателям, как Гарри дошёл до жизни такой, показать, как герой магической Британии становится её злодеем. Или на арте совместить тёмного Гарри из настоящего и светлого из прошлого, выразить противоположность визуально.

2. Реверс от работы.

Подходит для ориджей, но всё нижесказанное применимо и к фан-работам.

Работа может быть реверсом не только по отношению к канону, но и по отношению к самой себе. Это особенно удобно, когда канона попросту нет или есть, но специфический – как РПФ (всё-таки в случае с реальными людьми сложно однозначно определить, что есть "канон"). Если канона нет, факту реверса взяться неоткуда, но вот показать процесс реверса можно. Пишете ориджинал? Пусть в энной главе протагонист и антагонистка поменяются телами и будут вынуждены примерить на себя полностью противоположный образ, чтобы не вызвать подозрений, находясь в стане врага. А, может, сами обстоятельства их жизни складываются так, что они постепенно меняются ролями, и к концу работы антагонистка станет протагонисткой, а протагонист – антагонистом?

Ориджинальным артерам несколько сложнее – но можно, например, нарисовать оригинальный комикс, в котором показан процесс реверса. Или диптих, где с одной стороны – ваш оригинальный персонаж, а с другой – его реверс!версия.

3. Каноничный реверс

Можно обыграть каноничный реверс. Однако то, что реверс является каноном, накладывает свои особенности. Самого факта наличия реверса в каноне недостаточно – он должен раскрываться и непосредственно в работе! Так, если в работе отражена только одна из сторон каноничного противопоставления, это не раскрытие темы, а хлопок одной ладонью.

Например, в аниманге *Fairy Tail* есть арка, повествующая о том, как персонажи попадают в параллельный мир и встречаются с противоположными по характерам, предпочтениям и привычкам версиями самих себя. Это пример каноничного реверса.

Но есть нюанс – Нацу Драгион хоть и реверс!версия Нацу Драгнила, но при этом самостоятельный канонический персонаж, и его присутствие в работе *само по себе* тему не раскрывает. Работа с ним будет считаться исполнением, только если вы обыграете каноничный реверс. В данном случае тема будет раскрыта, если в работе присутствуют оба Нацу или кто-то, кто с ними обоими знаком. Взаимодействие Нацу и реверс!Нацу – раскрытие. Лисанна, встретившаяся с реверс!Нацу и невольно сравнивающая его со знакомым ей Нацу – тоже.

Поскольку канонический реверс может быть очень разным, желательно с ним быть осторожнее и следить, чтобы он переходил в работу, а не оставался только в каноне. Опять-таки, если сомневаетесь – посоветуйтесь с нами.

4. PWP-реверс

Любая тема спецквеста, как известно, может обыгрываться в пвп.

Если раскладка канонична – скажем, вы пишете пвп по яойной манге, где зачастую присутствует чёткое разделение на активную и пассивную роль – то пвп с обратной раскладкой раскроет тему. Если каноничной раскладки не существует – потому что пейринг фанонный или ориджинальный – можно написать пвп, в котором персонажи будут меняться ролями в процессе. В гетных пейрингах можно обойтись и без смены ролей – поскольку априори считается, что "мужчина сверху", достаточно нарисовать, как персонажка страпонит персонажа. Если этого, конечно, нет в каноне!

5. Абстрактный реверс

Реверс в некоем общем смысле.

Обыгрывание реверсивных понятий (красавица и чудовище, слуга и господин, тьма и свет, война и мир, принц и нищий).

Обыгрывание цитат на тему реверса ("что бы делало твоё добро, если бы не существовало зла", "они сошлись: волна и камень, стихи и проза, лёд и пламень", "что для одних – нелепость, для других – доказательство").

Обыгрывание реверсивных тропов ([Отличница и хулиган](#), [Роман однодневки с вечностью](#), [Роман магла с магом](#), [Роман кофе с молоком](#), [Джентльмен и прекрасная дикарка](#), [Нерешительный мальчик](#), [решительная девочка](#), [Мрачный мальчик](#), [весёлая девочка](#) и т.п.).

Обыгрывание оксюморонов ("живой мертвец", "страшно красив", "безупречная ошибка").

Реверс может быть как полным, так и частичным. Например, полный гендерный реверс – все канонично мужские персонажи в работе будут женскими, а все женские – мужскими. Но можно реверснуть не всех задействованных в работе персонажей, а только какой-то пейринг или какого-то одного персонажа.

"Переворачивать" можно всё, что угодно: сеттинги, события, роли, род деятельности, характеры, привычки, предпочтения, пол, возраст, расовую принадлежность персонажей. Второстепенный герой становится главным, протагонист – антагонистом, герой – злодеем, полицейский – преступником, учитель – учеником, взрослый – ребёнком, замкнутый нерд – компанейским парнем, ксенофоб – ксенофилом, вокалист – рэпером, паранорм – обычным человеком без способностей, маг огня – магом воды, кавалерист – пехотинцем, гном – великаном, победивший – проигрывает, погибший – выживает.

Однако реверс не должен быть чем-то незначительным, не оказывающим влияния на работу – ведь упоминание, как и всегда, не является раскрытием темы.

Например, реверс блондина в брюнета подойдёт для визуала, а вот в тексте реверс цвета волос персонажа вряд ли раскроет тему – если, конечно, этот внешний признак не играет важного значения для сюжета.

В визуале же, в силу специфики, реверса внешних признаков достаточно. Например, в каноне описана сцена, действие которой происходит ночью. Если проиллюстрировать эту сцену, но вместо ночи изобразить день – это будет раскрытием темы.

Для неформата всё зависит от формы. Для визуальных форм неформата тоже достаточно реверса внешних признаков. Например, можно сделать косплей с фем!версией мужского персонажа, а можно изменить только внешний признак: каноничные белые одежды заменить точно такими же, но чёрными. Или канонично блондинистый парик – брюнетистым. Но вряд ли кто-то станет писать аналитику "Что изменилось бы в каноне, если бы главный герой был брюнетом, а не блондином" – потому что в большинстве случаев всё-таки ничего. Зато можно написать статью с обзором реверсных работ по фандому или аналитикой о том, как повлиял бы на канон реверс тех или иных событий. Или скрафтить классические чёрно-белые шахматы с фигурками, стилизованными под персонажей канона.

2. Наука

Вторая тема спецквеста – **наука**. Коллекция: [wtfk22_science](#)

Обыгрывать тему можно как угодно, но упоминания для раскрытия темы недостаточно.

Тема включает в себя любые реальные и вымышленные науки, а также псевдонауки.

Любые реальные и вымышленные научные и псевдонаучные факты, законы, гипотезы, эксперименты, исследования и разработки, научные конференции, диспуты, труды, монографии и журналы, статьи, дневники исследователей.

Можно, например, построить сюжет текста вокруг найденного дневника – а можно этот дневник скрафтить. Можно сделать цифровой журнал в .pdf – а можно нарисовать персонажа, читающего "Науку и технику". Можно обыграть событие, реально случившееся на какой-то научной конференции – а можно смонтировать клип с полностью вымышленным диспутом. Можно расписать стеклянную колбу канонической символикой – а можно сделать инсталляцию с чашкой Петри.

Любые реальные и вымышленные [научные мифы](#) и [мифы о науке](#).

Канонические или аушные учёные, академики и лаборанты, профессора и студенты, грызущие гранит *науки*, учёные-самоучки и [гражданские учёные](#), фанаты научпопа и адепты астрологии, парапсихологии или соционики – а также любые реальные и мифологизированные (яблоко Ньютона, ванна Архимеда, сон Менделеева, измена жены Нобеля и т.д.) факты биографии реальных и вымышленных людей науки в переложении на персонажей.

Любые реальные и вымышленные сюжетные элементы, связанные с наукой – от присвоения себе чужого открытия до вырвавшегося из секретной лаборатории вируса, от лавхейта двух не сходящихся во мнениях учёных до попыток попаданца разобраться в научных достижениях будущего, от приключений исследовательской экспедиции до утраченной науки предтеч, от ролевых игр в сумасшедшего учёного и жертву до пвп в лаборатории и чудес эквилибристики, которые требуются персонажам, чтобы не разбить дорогое оборудование.

Сюда же относится [Научный юмор](#) и научные мемы (ебанёт – не должно), а также такие тропы, как [Ради науки!](#), [Наука – это плохо](#), [Большая ошибка](#), [Осторожная наука](#), [Наука не работает](#), [Магия – фэнтезийная наука](#), [Техномагия](#), [НИИ магии](#) и [Агентство паранормальных исследований](#), [Открытие, которое перевернёт мир](#), [Невезучий изобретатель](#), [Сумасшедший учёный](#) и [Учёный не сумасшедший](#), [Неэтичный учёный](#), [Профессор Выбегалло](#), [Предварительные испытания не нужны](#), [Развитое древнее человечество](#) и многие другие.

Можно раскрывать тему и в переносном смысле – например, наука выживания или наука на будущее, исследование персонажем собственной сексуальности или сексуальные эксперименты пейринга.

Аналитические статьи и инфографика сами по себе будут считаться раскрытием данной темы.

Тема должна присутствовать в самой работе. Если в каноне герой – учёный, это не значит, что любая работа про него априори раскроет спецквест. Например, он отправился в отпуск и лежит на пляже с коктейлем – это не раскрытие темы. Но если он и там себе нашёл тему для исследования или объект для эксперимента – или профдеморация заставляет его периодически думать о южных звёздах, выброшенных на берег медузах или посетителях пляжа с профессиональной точки зрения – то возможно. Если сомневаетесь, уточните!