

СОЛНЕЧНЫЙ ПАНК

Учебная LARP – образовательная ролевая игра

Марилин Ессалу, Леа Пуллеритс, Едери Оясоо

2081 год.

За последние 50 лет человечество развивалось так же быстро, как и в 20-ом веке. После длинной фазы отрицания в вопросе изменения климата, люди к счастью объединили усилия и начали действовать. К настоящему моменту достигнута утопия, которую некоторые называют солнечным панком. Города зеленеют как никогда раньше, растения выращиваются на крышах и в вертикальных садах; вся необходимая энергия с избытком вырабатывается солнечными панелями; по орбите обращаются громадные зеркала, которые направляют солнечные лучи прочь от земли, тем самым препятствуя поглощению инфракрасного излучения в атмосфере и дальнейшему повышению температуры в глобальном масштабе.

Человечество, или по меньшей мере большинство, процветает.

Однако, адаптация к изменению климата – это равновесие, даруемое техникой, и сегодня утром из-за космической пыли от метеорного потока Персеиды стало ясно, насколько уязвимой может быть эта система. Система навигации орбитального зеркала ОСМ-18 была повреждена, к тому же объявлено о кризисном состоянии космической станции ММ1, занимающейся мониторингом зеркал на орбите. Станция ММ1 снарядила ремонтную команду, от быстрого действия которой теперь зависит очень многое. Уже через четыре часа солнечные лучи попадут на это зеркало, и если угол неправильный, то в атмосфере будет поглощено достаточно инфракрасного излучения, чтобы пройти критическую отметку и вновь запустить цепочку катастроф на Земле.









СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ	2
Обзор	3
Общие данные:	3
Необходимые принадлежности:	3
Проведение игры	4
<i>Ролевую игру «Солнечный панк» можно провести двумя способами: длинный и короткий. Длинная версия состоит из трёх этапов: полёт к солнечному зеркалу, работа на станции, ремонт солнечного зеркала. Ниже описаны обе версии игры. Общее содержание игр одинаковое, в случае короткой версии проводится только один этап, что упрощает подготовку к игре – проигрывается только средний этап о работе на станции. Для длинного варианта Солнечного панка подготовлено ознакомительное видео (ссылка), в котором представлен ход игры и полезные советы для проведения игры.</i>	4
Подготовка (15 - 45 мин):	6
Ознакомление с темой	6
Ознакомление с игровой легендой	7
Распределение персонажей	8
Ознакомление со структурой игры	9
Обсуждение после игры	15

Обзор

Общие данные:

- Целевая группа: 9-12 класс
- Число игроков: 4-15
- Продолжительность: 1-1,5 ч
- Рассматриваемые темы:
 -  Возобновляемая энергия
 -  Геоинженерия
 -  Социальное право
 -  Этика
 -  Распределение ресурсов
 -  Социальное неравенство

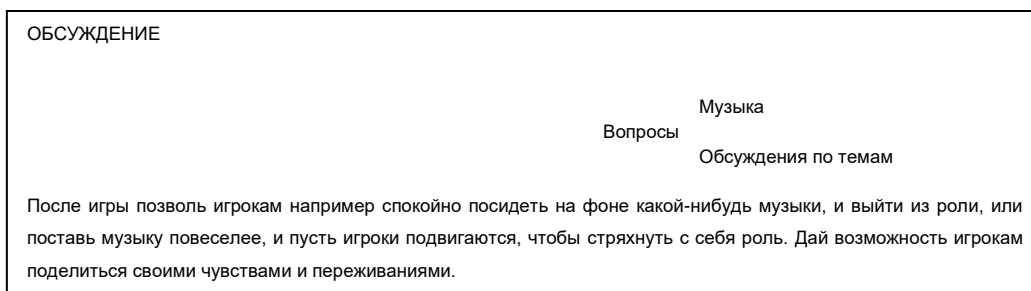
Необходимые принадлежности:

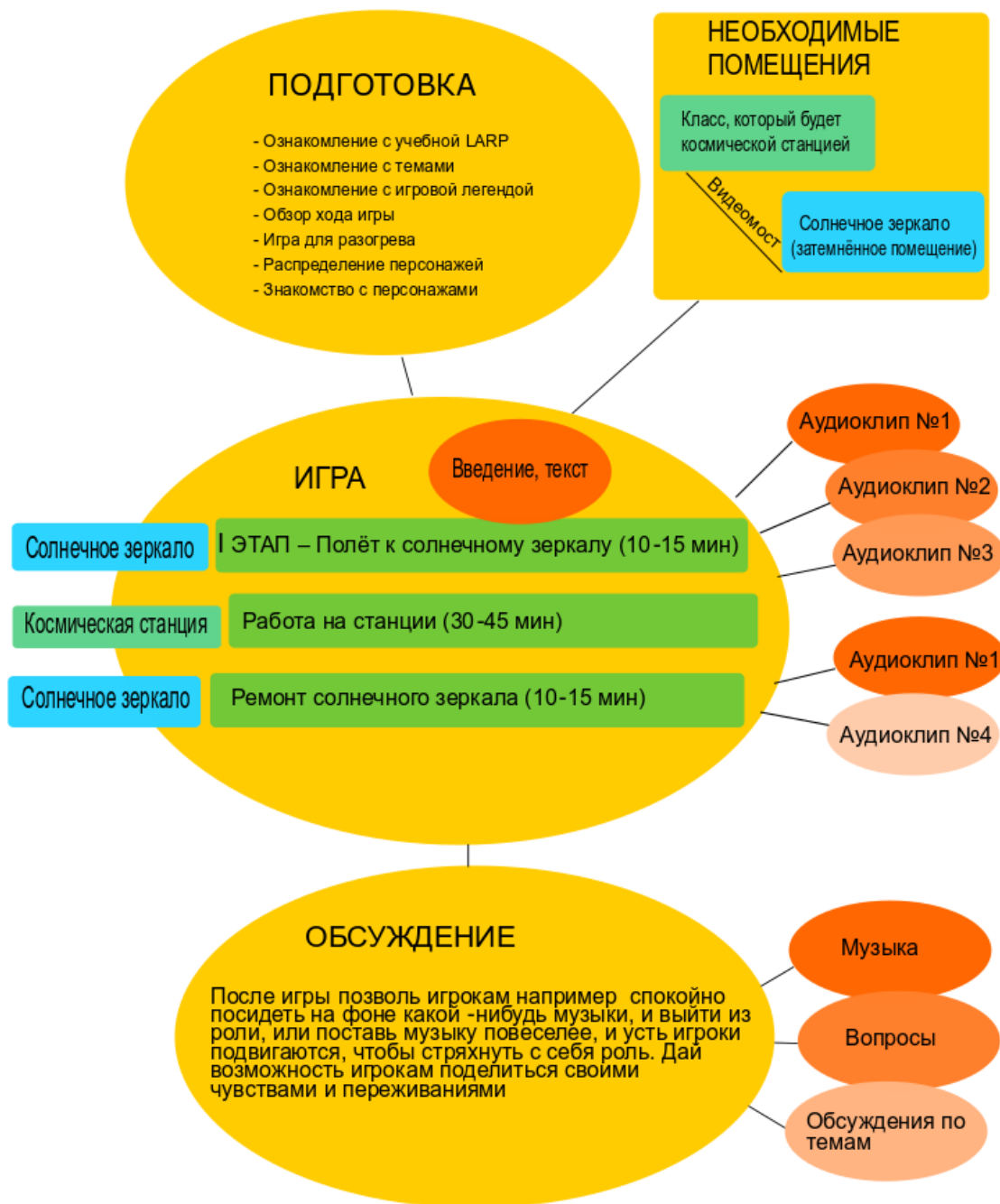
- Класс или более маленькое помещение
- Материалы для игры: ролевые листы, аудиоклипы, плакат с изображением системы управления солнечного зеркала, а также ножницы, клей или клейкая лента для его «ремонта».
- Компьютер или смартфон с динамиком. По желанию, можно использовать проектор, для организации видеомоста - вебкамеру или смартфон.
- По желанию, костюмы, медицинское оборудование (для больных лучевой болезнью, например, можно построить карантинную зону из подручных средств, можно изобразить капельницу при помощи верёвки и пр).
- При длинном варианте, советуется два руководителя, а при коротком варианте – один руководитель, то есть ведущий игры.

Проведение игры

Ролевую игру «Солнечный панк» можно провести двумя способами: длинный и короткий. Длинная версия состоит из трёх этапов: полёт к солнечному зеркалу, работа на станции, ремонт солнечного зеркала. Ниже описаны обе версии игры. Общее содержание игр одинаковое, в случае короткой версии проводится только один этап, что упрощает подготовку к игре – проигрывается только средний этап о работе на станции. Для длинного варианта Солнечного панка подготовлено ознакомительное видео (ссылка), в котором представлен ход игры и полезные советы для проведения игры.

Рисунок 1. Схема игры «Солнечный панк»





Подготовка (15 - 45 мин):

Здесь описаны конкретные шаги, которые необходимо проделать до игры. Руководитель должен заранее подготовить участников к рассматриваемым темам (см пункты в «Обсуждение после игры».)

Знакомство. Если участники друг друга не знают, то рекомендуется провести ознакомительный круг, каждый огласит своё имя и ожидания от игры. При желании, можно провести одну игру для разогрева.


Ознакомление с учебной LARP. См видео здесь: [GoodJobStudios : Learning Through Roleplay : Edularp](#). Перед игрой ведущий должен в кратце рассказать о ролевой игре. Можно спросить у участников, играли ли они раньше в ролевые игры.

Учебная LARP или образовательная ролевая игра – это метод, в случае которого участники изучают выбранные темы, перевоплощаясь в персонажи в условленной истории или мире, для решения определённых проблем или достижения целей.


Договоритесь между собой, что конфликты, связанные с персонажами, остаются в игре, и что во время игры каждый участник старается исходить из целей и личности своего персонажа.

Ознакомление с темой

Ведущий должен ознакомить участников с темами, которые будут изучены в игре. Как минимум, нужно зачитать вслух каждую тему и объяснить, что это значит, а также спросить у учеников обратную связь: как они поняли тему, поняли ли вообще. Глубокое рассмотрение темы должно происходить до и после игры, то есть не включено в общее время игры.

 Возобновляемая энергия

 Геоинженерия

 Социальное право

- ⦿ Этика
- ⦿ Распределение ресурсов
- ⦿ Социальное неравенство

Ознакомление с игровой легендой

Игра происходит в будущем, когда климатические изменения остановлены благодаря достижениям геоинженерии. Жизнь на земле процветает, благодаря сложным системам орошения, связыванию диоксида углерода и орбитальным солнечным зеркалам. В одно из солнечных зеркал попало метеорное тело и его система управления стала непригодной к эксплуатации. Участники играют команду космической станции, которая должна отремонтировать солнечное зеркало до прихода солнечных лучей. У каждого персонажа свои приоритеты.

Обзор хода игры

Объясните участникам, что они играют людей на космической станции с разными специальностями и целями: медики, техники, космонавты и санитары. Игру можно играть более простым и коротким способом, или в более сложном и длинном варианте.

Длинный вариант игры поделен на три части:

- 1) Первый полёт со станции к солнечному зеркалу – с целью оценить масштабы повреждений и необходимые запчасти (10-15 мин)
- 2) Работа на станции (30-45 мин) – космонавты возвращаются на станцию с информацией о том, что необходимо сделать для ремонта зеркала. Нужно решить, кто отправится ремонтировать зеркало, когда необходимые детали будут собраны.
- 3) Ремонт солнечного зеркала (10-15 мин)

Короткий вариант исключает первый и третий этап, то есть в игре остаётся только второй этап. Игра начинается с того момента, когда первый полёт уже осуществлён, и заканчивается на моменте, когда в путь отправляют вторую ремонтную команду.

В обеих играх нужно учитывать свою роль. Во время игры происходят обсуждения между участниками, обоснование своего выбора и, в конце, принятие решения, кого отправить ремонтировать солнечное зеркало.

Разогрев

Рекомендуется провести игру для разогрева. Например:

Попросите участников свободно передвигаться по комнате. Не только по кругу, а в разных случайных направлениях. Потом, ведущий даёт указания, как/кем двигаться и вести себя, и участники стараются выразить себя и исполнять роль согласно указаниям. Например, «двигайся как старик»: участники стараются изобразить свою версию старика, например, идут как-будто с палочкой, сгорбленные, медленно, кряхтят и т.д. Рекомендуемые указания (которые совпадают с ролями в игре): босс/начальник, президент/руководитель, гениальный учёный, очень аккуратный уборщик, хирург во время операции, космонавт в космосе.

Распределение персонажей

Роли распределяются в порядке жеребьёвки, или ведущий даёт их направленно – в этой игре важно, чтобы роль изгоев/санитаров не играли дети, подверженные травле! Также в роли руководителя нельзя ставить учеников, которые обычно участвуют в травле других. Информация о ролях – секретная, и известна только игроку. Участникам нужно дать некоторое время, чтобы они могли углубиться в прочтение своей роли, а также задали возникшие вопросы.

Игра для знакомства с персонажами

Игра для привыкания:

Ведущий берёт телефон или планшет и держит его по очереди перед каждым игроком, чтобы они могли сделать запись сообщения для своих родственников на Земле, или можно играть сеанс видеосвязи с членами семьи. Сообщения могли бы быть продолжительностью около 2 минут.

Например:

- 1) У тебя есть возможность послать сообщение твоей маме, которую ты не видел 2 года, что ты ей скажешь? / Твоя бабушка отправила тебе 7 сообщений в этом месяце, спрашивая, нашёл ли ты себе жену и прилетишь ли на Землю, она хочет перед смертью увидеть внуков – что ты ей ответишь?
- 2) Ведущий: *Дорогая Паула, мы с папой ужасно по тебе соскучились, ты уже 2 года не приезжала в гости. Как у тебя дела и как скоро ты вернёшься на Землю? От бабушки тебе привет! / Спасибо, Боб, за этот последний чек, мне это очень помогло. Если сможешь, то мне нужно ещё 1000 долларов, жизнь на Земле такая дорогая...*

В этой версии учителю нужно будет импровизировать ответы в прямом эфире.

Ознакомление со структурой игры

Перед началом игры нужно познакомить участников со структурой игры.

Длинный вариант игры поделен на три части:

- 1) Первый полёт со станции к солнечному зеркалу – с целью оценить масштабы повреждений и необходимые запчасти (10-15 мин)

2) Работа на станции (30-45 мин) – космонавты возвращаются на станцию с информацией о том, что необходимо сделать для ремонта зеркала. Нужно решить, кто отправится ремонтировать зеркало, когда необходимые детали будут собраны.

3) Ремонт солнечного зеркала (10-15 мин)

Короткий вариант исключает первый и третий этап, то есть в игре остаётся только второй этап. Игра начинается с того момента, когда первый полёт уже осуществлён, и заканчивается на моменте, когда в путь отправляют вторую ремонтную команду.

Ход игры

Если подготовка проведена, то можно начинать игру.

Введение, ведущий читает текст, показывая его на экране всем, или раздаёт бумажную версию:

2081 год.

За последние 50 лет человечество развивалось так же быстро, как и в 20-ом веке. После длинной фазы отрицания в вопросе изменения климата, люди к счастью объединили усилия и начали действовать. К настоящему моменту достигнута утопия, которую некоторые называют солнечным панком. Города зеленеют как никогда раньше, растения выращиваются на крышах и в вертикальных садах; вся необходимая энергия с избытком вырабатывается солнечными панелями; по орбите обращаются громадные зеркала, которые направляют солнечные лучи прочь от земли, тем самым препятствуя поглощению инфракрасного излучения в атмосфере и дальнейшему повышению температуры в глобальном масштабе.

Человечество, или по меньшей мере большинство, процветает.

В начале 21-го века продолжал увеличиваться разрыв между бедными и богатыми, также из-за внедрения адаптационной технологии и методов прежде всего в богатых районах, это привело к тому, что жизненные условия резко ухудшились в 2040-ых годах, что повлекло за собой массовую смертность в бедных странах. Резкое снижение численности населения земного шара повлекло за собой восстановление природной окружающей среды и улучшение условий для тех привилегированных, оставшихся в живых. Сейчас, в 2081 году, 1% сверхбогачей и средний класс общества благоденствия живут комфортно и больше не должны беспокоиться о завтрашнем дне. В общем и целом, человечество статистически находится на небывало хорошем счету.

Правда, некоторые активисты с устаревшими гуманитарными взглядами проповедуют, что горстка людей, живущих в трущобах – лишь 2% от населения Земли – обособленные от общества, выжившие из бедных стран, нуждаются в помощи, а также в доступе к благам солнечного панка, хотя эти спикеры также малозаметны, как и те отверженные, за которых они ратуют. В конце концов, те люди, которые ничего не вложили в борьбу с изменением климата, не заслуживают и благ современного общества.

Однако, адаптация к изменению климата – это равновесие, даруемое техникой, и сегодня утром из-за космической пыли от метеорного потока Персеиды стало ясно, насколько уязвимой может быть эта система. Система навигации орбитального зеркала ОСМ-18 была повреждена, к тому же объявлено о кризисном состоянии космической станции ММ1, занимающейся мониторингом зеркал на орбите. Станция ММ1 снарядила ремонтную команду, от быстрого действия которой теперь зависит очень многое. Уже через четыре часа солнечные лучи попадут на это зеркало и, если угол неправильный, то в атмосфере будет поглощено достаточно инфракрасного излучения, чтобы пройти критическую отметку и вновь запустить цепочку катастроф на Земле.

Вы – команда космической станции, и являетесь теми, на чьи плечи ложится ответственность за исправление сложившейся ситуации.

I этап (длинный вариант) – 15 минут

Для каждого этапа дано ориентировочное время, хотя ведущий всегда имеет возможность быстрее продвигаться вперёд или дать дополнительное время.

Аудиоклипы на английском языке, игроков стоит поддержать в понимании смысла.

В случае длинного варианта, желательно задействовать двух ведущих – один на станции, а другой «путешествует» вместе с космонавтами.

Игроки поделены на две группы – космонавты, летящие к солнечному зеркалу чтобы оценить повреждения, а также команда, которая ждёт на космической станции. Между станцией и космонавтами будет видеомост, чтобы техники со станции смогли оценить повреждения солнечного зеркала. Если невозможно будет установить видеомост, то команды могли бы находиться на расстоянии слышимости, например разделить их ширмой, чтобы можно было разговаривая громким голосом симулировать радиосвязь.

Игра начинается с того, что ведущий включает через динамик аудиоклип №1 (автоматическое извещение челнока о полёте к солнечному зеркалу). «Полёт» челнока можно симулировать просто стоя с закрытыми глазами или например сидячими местами составленными из стульев. Аудиоклип должен быть слышен как присутствующим на станции, так и космонавтам.

Космонавты прибывают к солнечному зеркалу, играют оценивание повреждений и передачу информации на станцию посредством видеоконтакта. Задача техников на станции – сделать заметки и посмотреть, какие части нужно заменить. В то же время ведущий запускает через динамик аудиоклип №2 (сообщение о неисправности солнечной панели, предупреждение о высоком уровне радиации).

Ведущий подаёт знак, что начинают проявляться симптомы лучевой болезни и необходимо возвращаться на станцию.

Во время полёта назад ведущий включает через динамик аудиоклип №3 (информация о ремонте солнечного зеркала и уровне радиации опасном для жизни).

Ведущий, находящийся на станции, может подать игрокам знак, что возвращающиеся космонавты нуждаются в скорой медицинской помощи, а также направить медиков начать подготавливаться.

II этап – 30–60 минут

В случае короткого варианта, игра начинается с того, что ведущий включает через динамик аудиоклип №3 и на станцию прибывают космонавты, получившие высокую дозу облучения.

На станцию прибывают космонавты, страдающие от лучевой болезни, нуждающиеся в неотложной медицинской помощи. Информация о признаках лучевой болезни, которую игроки могут использовать для игры, записана на ролевых листах – их можно заранее заклеить или сложить, вместе с руководством, что их нужно открыть в момент возвращения на станцию. У медиков в их ролях есть информация о том, как это лечить. Важное замечание – космонавты, которые уже побывали у солнечного зеркала, не способны снова туда лететь.

В то же самое время техники должны подготовить запчасти для ремонта солнечного зеркала – например просто ножницами вырезав их из бумаги, а можно просто позволить игрокам проявить творчество, все варианты верны.

Директор космической станции должен решить, кого послать с запчастями обратно к солнечному зеркалу для его ремонта. Ведущий может разместить на экране или видном месте таймер для отсчёта времени (30-45 минут), и к моменту когда он достигнет нуля, следующая команда должна отправиться в путь, чтобы успеть

отремонтировать солнечное зеркало до попадания на него солнечных лучей. В игровых целях, все игроки независимо от своей роли (кроме космонавтов, уже побывавших у зеркала и получивших облучение) способны отремонтировать солнечное зеркало под руководством техника.

Все знают, что следующая ремонтная команда погибнет, так как уровень радиации у солнечного зеркала настолько высокий. Игроки должны сами найти одного или нескольких добровольцев, или отправить кого-то принудительно. Исходя из роли, у разных персонажей возникают разные мысли, ведущий может направлять обсуждение.

Короткий вариант заканчивается в тот момент, когда игроки приняли решение, кого послать на ремонт солнечного зеркала. Например можно изобразить это в игре как надевание скафандра и выход из двери прямо в челнок.

Также возможно, что игроки не найдут добровольца, и принудительно также не удастся никого послать – в таком случае нужно после игры подробнее рассказать, как одно солнечное зеркало влияет на большую часть климата Земли, а также насколько катастрофичны последствия, которые теперь обрушатся на Землю (например глобальная температура вырастет на 1 градус, Америку настигнет оркан, Антарктика растает итд).

Может случиться, что игроки найдут неожиданный и разумный способ, как ремонтная команда может остаться в живых – тогда от ведущего зависит, позволить игре пойти по этой положительной стезе, или нет.

III этап (длинный вариант) – 10 минут

Ремонтная команда отправляется в путь на солнечное зеркало, ведущий снова запускает через динамик аудиоклип №1. Снова желательно создать видеоконтакт со станцией, чтобы пребывающие на станции могли наблюдать, а техник мог руководить ремонтом.

Ремонтная команда играет в ремонт солнечного зеркала, в то же время на фоне ведущий включает через динамик аудиоклип №4 (автоматическое извещение о процессе ремонта, предупреждение об уровне радиации). Прогрессирующее усугубляющееся действие радиации, до тех пор пока зеркало не будет отремонтировано, и ведущий подаст знак, что персонажи погибли. Аудиоклип №4 заканчивается музыкой, что и знаменует конец игры.

Обсуждение после игры

В случае этой игры, после окончания игры участники будут очевидно несколько подавлены. Желательно дать возможность игрокам например спокойно посидеть на фоне какой-нибудь музыки, и выйти из роли, или поставить музыку повеселее, и пусть игроки подвигаются, чтобы стряхнуть с себя роль.

Очень важно позволить игрокам поделиться своими чувствами и переживаниями. Ведущий может попросить ответить например на следующие вопросы:

- 1) Была ли в игре какая-нибудь ситуация, которая оказалась для тебя особенно интенсивной или эмоциональной?
- 2) Что было для тебя самым негативным моментом?
- 3) Что было для тебя самым положительным моментом?

Хороший способ чтобы выйти из подавленного состояния – похвалить друг друга за хорошие способности к ролевым играм, кто по твоему мнению, играл особенно достоверно? Кто сделал игру особенно захватывающей?

Вопросы и темы для сутовой дискуссии после игры

- 1) Какие этические проблемы возникли при выборе добровольца, который в конце игры должен был умереть ради общего блага?

- 2) Маргинальные группы и социальное и имущественное неравенство в современном обществе.
 - 3) Климатическая справедливость: виновники климатических изменений, жертвы климатических изменений, а также моральная ответственность.
 - 4) Осуществимы ли решения геоинженерии, такие как солнечные зеркала, и разумен ли такой способ регуляции глобального потепления?
 - 5) Каковы альтернативные способы борьбы с изменением климата?
 - 6) Дебаты: высокотехнологичные/низкотехнологичные решения для борьбы с изменением климата.
 - 7) Возможно ли, и если да, то как адаптироваться человечеству в будущем к условиям изменившегося климата?
-

Стина/Стиг Нуммер

Руководитель космической станции.

Ты 20 лет был космонавтом, а потом решил, что хватит уже активно летать в космос и ты устроился управляющим космической станцией ММ1, которая занимается контролем солнечных зеркал.

Тебе нравится находиться в космосе и ты не хочешь покидать это место. Ты не тоскуешь по Земле, на которой постоянные политическая ссоры. Ты достаточно стар и помнишь из разговоров твоих родителей и бабушек и дедушек о том, что когда-то целью людей было истребить бедность и неравенство на Земле. И, хотя большая часть людей теперь живёт невероятно богато, всё равно существует большое количество людей, которых называют Отверженными, живущие в невообразимой нищете. Тебе не нравится об этом думать, так как ты не можешь с этим что-либо поделать. Поэтому тебе нравится твоя удалённая жизнь в космосе.

Ты хорошо обращаешься со своими подчинёнными на космической станции, независимо от их происхождения. Здесь каждый день достаточно работы, чтобы тебе быть в деле, ведь столько бумажной работы и написания отчётов. Твоя правая рука – космонавт Хунт, которому ты доверяешь управление космической станцией на время твоего отсутствия. Следующий человек по важности – это техник Андреев, все остальные – ваши подчинённые.

Недавно на космическую станцию прибыли двое Отверженных, чтобы выполнять опасную и грязную работу, которую не хотят делать другие. Многие Отверженные надеются получить какую-нибудь тяжёлую работу, чтобы выкарабкаться из нищеты. Кажется, что они здесь справляются и у команды не было с ними проблем.

Игра начинается с того, что ты послал к солнечному зеркалу ОСМ-18 астронавтов Хунта и Стейнберга, чтобы они могли оценить масштабы повреждений, и чтобы техник Андреев по видео увидел, что нужно отремонтировать.

Паула/Пауль Хунт

Космонавт

Ты космонавт уже 15 лет, из них 6 лет – на этой космической станции. Ты знаешь, что ты делаешь, и ты знаешь, что ты хорошо умеешь это делать. Ты учился на космонавта почти 10 лет, поэтому у тебя есть и нужное образование и опыт.

Ты прибыл на космическую станцию ММ1 вместе со своим лучшим другом Андреевым, который работает здесь техником. Ты доверяешь Андрееву – а ты доверяешь немногим. Люди должны быть образованными, чтобы заслужить твоё одобрение. Андреев – интеллигентный, а таких мало. Многие нынче считают, что они эксперты, хотя мало кто на самом деле им является. Ты уверен в своих способностях и ожидаешь такую же компетентность от всех остальных, чтобы они заслужили твоё уважение.

Ты не скучаешь по Земле, тебе нравится здесь на станции. Твой вклад ценится – директор станции Нуммер сделал тебя своей правой рукой, и если его почему-то нет – ты берёшь на себя управление космической станцией. Следующим после тебя по важности – твой друг Андреев, все остальные – ваши подчинённые.

Недавно на космическую станцию прибыли двое Отверженных, чтобы выполнять опасную и грязную работу, которую другие не хотят делать. Ты про них почти ничего не знаешь, так как обычно никто не говорит об Отверженных и с Отверженными. Ты знаешь, что они живут на Земле в трущобах, и что некоторые прилетают выполнять тяжёлые работы, чтобы выкарабкаться из своей нищеты. Отверженные – как невидимки, тихие и замкнутые в себе. Они малообразованы и глупые, в общем. Вероятно, в течение следующих 50-70 лет они сами вымрут из-за плохих жизненных условий. На Земле существует несколько религиозных групп, которые активно проводят агитационную работу против Отверженных. По их словам, тяжёлая жизнь Отверженных – это кара Божья, и что они это заслужили. Ты не знаешь, очень ли это справедливо, ну ведь каждый считает как хочет. До тех пор пока Отверженные выполняют свою работу на станции – всё хорошо.

То, с чем ты часто сталкиваешься в космосе – это лучевая болезнь. Космонавты могут получить слишком большую дозу радиоактивного излучения из разных источников, и в таких случаях нуждаются в скорой медицинской помощи.

Симптомы лучевой болезни: рвота, головная боль, температура, слабость (тяжело находиться стоя, возможна потеря сознания)

Игра начинается с того, что директор Нуммер послал тебя вместе с космонавтом Стейнбергом к повреждённому солнечному зеркалу ОСМ-18, чтобы вы могли оценить

размеры повреждений, и чтобы техник Андреев смог увидеть по видео, что нужно отремонтировать.

Миа/Микк Стейнберг

Космонавт

Ты – молодой космонавт, начинаешь свою первую настоящую космическую миссию. Ты пробыл здесь, на космической станции, 6 месяцев и у тебя мало опыта работы с солнечными зеркалами.

В общем, тебе здесь нравится, хотя тебе кажется, что управляющий станцией космонавт Хунт не верит в твою способность справиться с работой. Ну, тебе нужно больше напрягаться, чтобы добиться его доверия.

Директор космической станции Нуммер тебе нравится, так как он относится к Отверженным как к людям, в отличие от того, как к ним относятся на Земле. Ты никому на станции не рассказывал, что твоя мама тоже была Отверженной. Отверженные – это те люди, которые живут вдали от общества в трущобах, это выжившие из бедных стран, о которых никто не заботится и которые пострадали от климатической катастрофы. Твоя мама жила вместе с другими Отверженными вне нормального общества, и по её рассказам ты знаешь, насколько тяжела жизнь в крайней нищете. Но твоей маме удалось выкарабкаться из нищеты, что тяжело сделать Отверженному, и благодаря этому твоя жизнь значительно лучше. Ты поступил в космическую академию, усердно учился и тренировался, и теперь ты здесь – на космической станции. И мама твоя хорошо живёт, в успешном обществе солнечного панка. Но несмотря на это, ты помнишь о том, что есть множество таких же, какой когда-то была твоя мама – Отверженных, живущих вне процветающего общества...

Но так как большинство людей считает, что Отверженные – это вредители, тратящие ресурсы и не заслуживающие жизни, то ты не разглашаешь происхождение твоей мамы, хотя считаешь, что это несправедливо.

Пару месяцев назад сюда прибыли двое Отверженных, Боб и Ева, чтобы выполнять тяжёлые и опасные работы, за которые не хочет браться никто другой. Ты с ними мало общалась, хотя наблюдаешь за тем, как у них складывается жизнь.

То, с чем ты часто сталкиваешься в космосе – это лучевая болезнь. Космонавты могут получить слишком большую дозу радиоактивного излучения из разных источников, и в таких случаях нуждаются в скорой медицинской помощи.

Симптомы лучевой болезни: рвота, головная боль, температура, слабость (тяжело находиться стоя, возможна потеря сознания)

Игра начинается с того, что директор Нуммер послал тебя вместе с Хунтом к повреждённому солнечному зеркалу ОСМ-18, чтобы вы могли оценить размеры повреждений, и чтобы техник Андреев смог увидеть по видео, что нужно отремонтировать.

Марта/Мартин Петерсон

Главный медик космической станции

Ты проработал последние 5 лет на космической станции ММ1. Тебе здесь нравится, замечательные люди, хорошая зарплата, увлекательная работа и ты чувствуешь себя нужным.

Ты родом из религиозной семьи и вера является большей частью того, кто ты есть. Ты один из Детей Бога и веришь, что твоя вера делает тебя лучше. Это и была причина, почему ты выучился на врача – чтобы помогать другим и служить Богу.

Недавно на космическую станцию прибыли двое Отверженных, для выполнения опасной и грязной работы, которую не хотят выполнять другие. Твоя религия говорит, что тяжёлая жизнь Отверженных – это кара Божья, которую они заслужили, поэтому ты им не сочувствуешь и вообще избегаешь их. Ты раньше никогда не встречал Отверженных и они тебе не нравятся. Ты знаешь, что на Земле они живут в трущобах, а некоторые из них устраиваются на тяжёлую работу, чтобы выкарабкаться из своей нищеты. Они малообразованы, и вообще глупые, и поэтому ты не считаешь, что они заслуживают жизни в нормальном обществе. Отверженные – это те люди, которые ничего не сделали для борьбы с изменениями климата и для предотвращения уничтожения Земли, поэтому, по твоему мнению, они достойны такого божьего наказания.

То, с чем ты часто сталкиваешься в космосе – это лучевая болезнь. Космонавты могут получить слишком большую дозу радиоактивного излучения из разных источников, и в таких случаях нуждаются в скорой медицинской помощи.

Симптомы лучевой болезни: рвота, головная боль, температура, слабость (тяжело находиться стоя, возможна потеря сознания)

Лечение лучевой болезни:

- 1) Снять верхнюю одежду – она радиоактивна и нуждается в чистке
- 2) Изолировать пациентов в карантинной зоне, препятствующей распространению радиации
- 3) Анализ крови для определения степени облучения:
 - a. Радиация измеряется в миллизивертах (мЗв).
 - b. Лучевая болезнь возникает уже при тысяче миллизивертов (1000 мЗв), выше этой дозы – опасно для жизни и требует быстрого вмешательства.
- 4) Пациентам по капельнице дают лекарство, снижающее радиацию, анализы крови нужно делать каждые 15 минут, и менять дозу лекарства в соответствии с ними.

Игра начинается с того, что директор Нуммер послал космонавтов Хунта и Стейнберга к повреждённому солнечному зеркалу ОСМ-18, чтобы они могли оценить размеры повреждений, и чтобы техник Андреев смог увидеть по видео, что нужно

отремонтировать. Ты знаешь, что велика опасность, что космонавты будут облучены у солнечного зеркала, поэтому по их возвращению будь готов оказать им медицинскую помощь.

Керт Карро

Ассистент медика

Ты – молодой врач, который проходит резидентуру на этой космической станции. Ты уже больше года на станции и помогаешь главврачу Петерсону, будучи его ассистентом.

Ты родом из очень богатой семьи, однако ты захотел получить практичную профессию. Твои родители считают, что это трата времени, но тебе здесь нравится. Ты многому научился и впервые в жизни здесь повстречал Отверженных, которые тебе довольно интересны, так как на Земле никто о них особо не рассказывает. Отверженные – это те люди, которые живут вдали от общества в трущобах, это выжившие из бедных стран, о которых никто не заботится и которые пострадали от климатической катастрофы. Ты ещё не можешь решить – с одной стороны, ты был шокирован, когда узнал о существовании таких людей; с другой стороны кажется, что по мнению всех остальных, Отверженные не заслуживают чьего-либо внимания или сострадания, и всё равно скоро вымрут из-за плохих жизненных условий.

Ты ждёшь подходящего момента, чтобы спросить прибывших на станцию Отверженных – Боба и Еву об их жизни, так как ты не представляешь, как вообще возможно выжить будучи таким бедным.

То, с чем ты часто сталкиваешься в космосе – это лучевая болезнь. Космонавты могут получить слишком большую дозу радиоактивного излучения из разных источников, и в таких случаях нуждаются в скорой медицинской помощи.

Симптомы лучевой болезни: рвота, головная боль, температура, слабость (тяжело находиться стоя, возможна потеря сознания)

Лечение лучевой болезни:

- 1) Снять верхнюю одежду – она радиоактивна и нуждается в чистке
- 2) Изолировать пациентов в карантинной зоне, препятствующей распространению радиации
- 3) Анализ крови для определения степени облучения:
 - a. Радиация измеряется в миллизивертах (мЗв).
 - b. Лучевая болезнь возникает уже при тысяче миллизивертов (1000 мЗв), свыше этой дозы – опасно для жизни и требует быстрого вмешательства.
- 4) Пациентам по капельнице дают лекарство, снижающее радиацию, анализы крови нужно делать каждые 15 минут, и менять дозу лекарства в соответствии с ними.

Игра начинается с того, что директор Нуммер послал космонавтов Хунта и Стейнберга к повреждённому солнечному зеркалу ОСМ-18, чтобы они могли оценить размеры повреждений, и чтобы техник Андреев смог увидеть по видео, что нужно отремонтировать. Ты знаешь, что велика опасность, что космонавты будут облучены у солнечного зеркала, поэтому по их возвращении ты, вместе с Петерсоном, готов оказать им медицинскую помощь.

Виктория/Виктор Андреев

Техник

Ты – технический руководитель космической станции ММ1. Ты находишься здесь 6 лет – ты приехал вместе с космонавтом Хунтом, и вы быстро стали друзьями. Хунт может быть слишком самоуверенный и гордый, но он специалист в своей работе и ценит твой вклад. Хунт является правой рукой Нуммера, директора космической станции, кроме тех случаев, когда он находится на космической миссии – тогда ты по важности второй человек на станции.

В общем, здесь в космосе тихо и это тебе нравится. Тебе нравится твоя работа и тебе нравится, что всегда достаточно того, что нужно отремонтировать.

Недавно на космическую станцию прибыли двое Отверженных, для выполнения опасной и грязной работы, которую не хотят выполнять другие. Ты про них знаешь не много, так как обычно никто не рассказывает об Отверженных и не разговаривает с Отверженными. Ты знаешь, что на Земле они живут в трущобах, а некоторые из них устраиваются на тяжёлую работу, чтобы выкарабкаться из своей нищеты. Отверженные – как невидимки, тихие и замкнутые в себе. На Земле существует несколько религиозных групп, которые активно проводят агитационную работу против Отверженных. Ты знаешь, что медик Петерсон из одной такой религии, однако ты в основном не согласен с ним – по твоему мнению, каждый человек достоин хорошей жизни, особенно когда общество способно это обеспечить.

Боб, один из Отверженных, помогает тебе в твоей работе, собирая мелкую электронику, необходимую для поддержания работоспособности солнечных зеркал. Это нудная и точная работа, которую тебе самому лень делать, поэтому ты очень рад, что есть Боб.

Игра начинается с того, что директор Нуммер послал космонавтов Хунта и Стейнберга к повреждённому солнечному зеркалу ОСМ-18, чтобы они могли оценить размеры повреждений, и чтобы ты смог увидеть по видео, что нужно отремонтировать. Получив обзор повреждений, ты сможешь скомандовать, чтобы Боб смонтировал запчасти, ведь времени очень мало.

Боб

Отверженный

Ты – Отверженный, родом с окраин, находящихся за пределами цветущих и успешных городов. Твоё детство было трудное, как и у всех Отверженных, еды никогда не было достаточно, о медицинской помощи и лекарствах нельзя было даже мечтать, а о красивой жизни в городах солнечного панка ты знаешь только по слухам.

А теперь у тебя наконец-то появилась возможность вскарабкаться вверх по социальной лестнице, оставив свою тяжёлую жизнь за спиной – тебе и твоей сестре Еве удалось получить работу на космической станции ММ1, где вы будете выполнять самые опасные, грязные и тяжёлые работы, которые никто другой делать не хочет. Тебя не заботит трудность и опасность работы, потому что зарплата, которую ты заработаешь, поможет всей твоей семье переехать с окраины в город.

Ты скучаешь по своей семье и ненавидишь жизнь на станции. Все игнорируют тебя, только если командуют тобой, но этого стоило ожидать. Все обычные люди, ничего не знающие о жизни Отверженных, боятся и ненавидят тебе подобных. Это огорчает тебя – у этих людей есть всё, о чём только можно мечтать, а у Отверженных нет ничего. Это несправедливо. В то же время, ты жаждешь и себе такой хорошей жизни – еды, безопасности, нормальной жизни без постоянной борьбы за выживание. Ты должен потерпеть ещё несколько лет, тогда у тебя будет достаточно денег, чтобы вернуться на Землю.

Ты находишься на станции несколько месяцев, работаешь в основном в распоряжении техника Андреева, собираешь мелкую электронику, необходимую для поддержания работоспособности солнечных зеркал. Ты скучаешь и хочешь обратно на Землю. Хотя жизнь была бедная и тяжёлая, ты тоскуешь по своей семье и друзьям, смеху и разговорам, домашнему теплу.

Игра начинается с того, что директор Нуммер послал космонавтов Хунта и Стейнберга к повреждённому солнечному зеркалу ОСМ-18, чтобы они могли оценить размеры повреждений, и чтобы техник Андреев смог увидеть по видео, что нужно отремонтировать.

Ева

Отверженная

Ты – Отверженная, родом с окраин, находящихся за пределами цветущих и успешных городов. Твоё детство было трудное, как и у всех Отверженных, еды никогда не было достаточно, о медицинской помощи и лекарствах нельзя было даже мечтать, а о красивой жизни в городах солнечного панка ты знаешь только по слухам.

А теперь у тебя наконец-то появилась возможность вскарабкаться вверх по социальной лестнице, оставив свою тяжёлую жизнь за спиной – тебе и твоему брату Бобу удалось получить работу на космической станции ММ1, где вы будете выполнять самые опасные, грязные и тяжёлые работы, которые никто другой делать не хочет. Тебя не заботит трудность и опасность работы, потому что зарплата, которую ты заработаешь, поможет всей твоей семье переехать с окраины в город.

Ты скучаешь по своей семье и ненавидишь жизнь на станции. Все игнорируют тебя, только если командуют тобой, но этого стоило ожидать. Все обычные люди, ничего не знающие о жизни Отверженных, боятся и ненавидят тебе подобных. Это огорчает тебя – у этих людей есть всё, о чём только можно мечтать, а у Отверженных нет ничего. Это несправедливо. В то же время, ты жаждешь и себе такой хорошей жизни – еды, безопасности, нормальной жизни без постоянной борьбы за выживание. Ты должен потерпеть ещё несколько лет, тогда у тебя будет достаточно денег, чтобы вернуться на Землю.

Ты находишься на станции несколько месяцев, работаешь в основном уборщицей. Ты скучаешь и хочешь обратно на Землю. Хотя жизнь была бедная и тяжёлая, ты тоскуешь по своей семье и друзьям, смеху и разговорам, домашнему теплу.

Игра начинается с того, что директор Нуммер послал космонавтов Хунта и Стейнберга к повреждённому солнечному зеркалу ОСМ-18, чтобы они могли оценить размеры повреждений, и чтобы техник Андреев смог увидеть по видео, что нужно отремонтировать.