



## Вопросы и ответы

*В этом документе мы собрали не только самые популярные вопросы, но и те, которые показались нам важными, даже если задавались всего один раз.*

*Надеемся, что ответы помогут вам начать лучше ориентироваться в мире игры и внесут ясность, где ее было недостаточно.*

**Я бы хотел услышать пару примеров, показывающих ситуации, когда ЭМК помогает, а медицинская помощь в рамках восстановления работоспособности нет. И какой % от населения не имеет ЭМК.**

Например, сердечный приступ, обильная кровопотеря или любая онкология. ЭМК на настоящий момент есть у большинства. Процентом 75.

**Т.е. на планете такая нехватка медицинского оборудования, лекарств, расходных материалов и медиков, что подобное разграничение необходимо и допустимо?**

ЭМК – это своего рода премия за хорошую работу. Каждый будущий афинянин, когда подписывал документ, подумал: “Конечно, меня никто премии не лишит”.

В земных новостях по поводу уменьшения числа ЭМК писали разное. Очень разное и много.

1. Первые поселенцы Виздома построят справедливое общество, основанное на вкладе каждого в общее дело. Всех несогласных отсеяли.
2. Кабальные бессрочные трудовые договоры подписали все члены первого десанта на Виздом.
3. На экспедицию не хватает денег, и поэтому “лучшими разработками современной медицины и науки” будут пользоваться далеко не все жители Афины.
4. “Проект Виздом” оказался убыточен. Учёным урезали количество ЭМК.
5. Мировое тайное правительство проводит социальный эксперимент на жителях Виздома. Как быстро афиняне передерутся за равные условия?
6. 50 лет первой колонии на Виздоме. Всё меньше “бессмертных”, всё больше вера в правильный курс.

**Какая часть Афины будет моделироваться на игре? Рабочая зона с учеными коллективами? Соседние ячейки жилого блока? Рекреационные зоны, где все персонажи случайным образом собрались? Все и сразу?**

На игре будет несколько общих зон – например, столовая, зеленая зона (не считается парком), вычислительный центр, общие рабочие пространства для коммуникаций и обмена мнениями, для отдыха, – и незначительное количество частных.

**Как предполагается моделировать рабочий процесс в группах? И вообще планируется ли моделировать непосредственно рабочий процесс?**

Рабочий процесс состоит из двух частей: это, во-первых, общение, обмен мнениями, постановка гипотез и, во-вторых, расчет или проверка идей и теорий. В отыгрыше первой части мы не видим каких-либо особенностей, для второй же мы пишем модель научного поиска.

На игре будет использоваться одна общая модель для расчетов/поиска для любых наук, в которых возможна постановка задачи с поиском ответа. Она будет одинаково проста и понятна и для математиков, и для лингвистов, и для биологов, и процесс для всех видов наук будет выглядеть одинаково. Различается лишь лежащий под решением смысл. На настоящий момент мы не хотим раскрывать все карты, скажем лишь, что отыгрыш решения задачи будет занимать около 10-20 минут и требовать нахождения в “зоне расчетов” – вычислительном центре.

Решать задачи можно как в одиночку, так и в составе рабочей группы. Строго говоря, на Виздоте нет ограничений по количественному составу рабочей группы – в ней вполне может состоять всего один человек.

**Почему с каждым годом заключается все меньше и меньше ЭМК? Какова вообще смертность а Афине хоть бы и среди тех, кто ЭМК лишен? Как я понимаю в целом организм не стареет и органы "не изнашиваются", но у меня сложилось впечатление, что какой-то предел жизни все же есть. Сколько примерно лет? Умирал ли уже кто-то в Афине от старости, болезней? Каких именно? Велика ли смертность в результате несчастных случаев и помогает ли в таких случаях ЭМК?**

ЭМК – это, условно говоря, награда за хорошо проделанную работу и большой вклад в развитие науки и общества. Почему их выдается все меньше? Самой популярной точкой зрения является мысль, что люди устают, что потенциал их вырабатывается, что самые важные вещи в своей общественной или научной жизни они уже совершили. Короче говоря, что работа их сейчас стОит только “зарплаты”, но не “бонусов”.

Собственно, мы совсем не против, если вы придумаете любые другие объяснения разной степени реалистичности, ведь даже самые невероятные версии наверняка кем-то да озвучивались.

Подчеркнем на всякий случай, что афинянин не лишается ЭМК навсегда: контракт заключается и разрывается лишь на отчетный период, до следующего пересчета индексов. Соответственно, есть афиняне, которые могли когда-то лишиться ЭМК, но теперь снова являются его пользователями.

Основные причины попадания в медицинский корпус – несчастные случаи, сердечная недостаточность. О состоянии медицины см. ниже.

За все время существования Афины не умер ни один эм-контрактник.

Так как увеличивается количество людей без контракта, то и смертность растёт. Речь идёт не более чем о сотне человек за все 50 лет существования колонии. Контарктнику из первой волны – таких большинство – 80-90 лет.

**Надо ли готовить костюм? Лабораторные халаты. какую-то унифицированную форму по "лекалам" и т.п.?**

Мы считаем, что никакой особой формы у афинян нет. По крайней мере у них точно нет дресс-кода, а это значит, выделение разных типов одежды остается на усмотрение самих игроков и их персонажей. Нам только хотелось бы (при любом решении относительно типов одежды) сохранить описанную стилистику: одежду отличает практичность и однотонность, которые создают фон для выражения индивидуальности (прически, украшения с Земли или ручной работы и т.д.). У женщин макияж с причёской может быть ещё и средством снятия стресса.

**Насколько развиты в мире игры другие направления практического бессмертия?**

Собственно говоря, медицина может все то, что может медицина Барраярского цикла :) (привет, источник вдохновения!). Искусственно выращенные органы, нервная ткань, сосуды, синтетическая кровь, криозаморозка (и разморозка). Единственное, что не получится – это вырастить новый мозг и пересадить в него старое сознание.

Это не значит, что протезы или симбиотические решения невозможны. Если вам хочется – пожалуйста, берите в качестве науки "инженерию биопротезов" и разрабатывайте ее. Однако стоит учитывать, что на Виздоме нет, например, металлургии.

**Почему Земля выделяет так мало ресурсов на такой важный проект, как бессмертие?**

Нам не кажется, что переселение 10 000 лучших ученых умов на отдаленную планету и поддержание жизнедеятельности колонии в течение более полувека – это мало ресурсов. Мы думаем, что Земля выделяет столько ресурсов, сколько может себе позволить, и наверное даже несколько больше.

**Как вообще Земля относится к этому проекту, какие доминирующие мнения там существуют?**

Как всегда, мнения о любом вопросе очень разные и зависят от продолжительности проекта, фазы его жизненного цикла и СМИ. Изначально Виздом казался сокровищницей, которую надо просто открыть; в какой-то момент он может начать казаться черной дырой, куда улетают деньги. Поскольку скорого решения, на которое наверняка надеялись на Земле, не случилось, отношение к Виздому колеблется где-то между двумя крайностями. Научный мир Земли продолжает переписку и сотрудничество с коллегами с Виздома, но новости о далекой колонии уже давно занимают далеко не первые полосы газет.

**Насколько остро стоит на Земле проблема перенаселённости? Есть ли перспективы в этом направлении (подводные города, массовая колонизация других планет)?**

Логика подсказывает, что на Земле все несколько легче с перенаселенностью, чем на Виздومه – иначе афиняне не чувствовали бы давления окружающей обстановки.

Нам (и вам) доподлинно известно, что поиски пригодных для колонизации планет активно ведутся. В перспективе переселение на другие планеты решило бы ряд существующих и надвигающихся проблем, в том числе и перенаселённость. Но технически до этого этого ещё очень далеко.

Но вообще нам не кажется, что это важно для игры. Мы же играем про Афины, а не про Землю. Если вам это действительно нужно, можете придумать сами.

**Как в Афинах обстоит дело с религией? Много ли религиозных жителей, существуют ли церкви земных религий?**

Церкви в план проекта не входили. Нам не кажется, что на Виздومه много истово верующих людей, но мы оставим этот вопрос игрокам. Пусть каждый решит за своего персонажа.

**Какова позиция официальных земных религий по поводу И-фактора?**

Мы не думаем, что в будущем церковь будет оказывать на науку большее влияние, чем сейчас. Соответственно, они могут относиться так, как захотят религиозные персонажи.

**Меня несколько смущает вопрос преступности, силы и прочего. Я не очень уверен, что сам по себе высокий уровень ответственности и социального сознания может полностью предотвратить все возможные разборки, драки или даже бытовые убийства. Неужели за 50 лет существования колонии никто не дал никому по голове утюгом на почве ревности или не пырнул скальпелем из-за научного несогласия? Или есть какие-то способы канализации и формализации агрессии (еженедельные кулачные бои между желающими или традиция формальных дуэлей если вопрос касается только двоих и не может быть решен голосованием)? Или же есть какой-то скрытый контроль над насилием, осуществляющийся медикаментозно или психологически?**

Здесь затронуто сразу несколько вопросов, поэтому ответ будет большим.

Моделирование общества, где каждый участник ощущает большую меру ответственности, является одной из немаловажных для нас целей игры. Мы идем на это сознательно. Наверняка, многим игрокам будет (да и нам на месте игроков тоже было бы) сложно воспринимать ВСЕ происходящее на игре как сферу, с одной стороны, их ответственности, с другой стороны – их влияния, – но мы хотим именно этого, и как мастера ролевой игры, и как авторы определенных идей.

Конечно, разногласия здесь есть. И они вполне могут выливаться в рукоприкладство и прочие не очень цивилизованные способы решения конфликтов.

Но, во-первых, умереть здесь невозможно. Поэтому даже если кто-то когда-то кого-то ударил утюгом – они или продолжают активно враждовать много лет, или давно уже помирились и отдыхают вместе по пятницам.

И, во-вторых, каждый ходит к психоаналитику. А это лучшие специалисты мира, которые знают, что делать и с гневом, и с агрессией.

Кроме того, человек с агрессивным поведением вряд ли увеличивает свои шансы на ЭМК, ведь его вклад в развитие общества – негативный.

Резюмируя – споры, драки и рукоприкладства могут быть, но убийств не было. Касательно альтернативных способов высвобождения агрессии – вполне могут быть, как самоорганизовавшийся институт.

Предлагайте варианты решения споров и выхода агрессии, подходящие для Виздома, мы с удовольствием включим их в игру.

### **Не очень ясна грань возможностей между обладателями ЭМК и прочими.**

Если любой из них потеряет глаз, руку, ногу – им одинаково сделают новые.

Но человек без ЭМК умрет, если с ним случится что-то вроде кирпича на голову, сердечного приступа, инсульта или раковой опухоли.

Человек с ЭМК не умрет.

Больше никаких различий между ними нет – ни в роде занятий, ни в условиях проживания, ни во внешнем виде, ни в шансах на получение ЭМК в следующем квартале.

### **Можно ли играть не учёного? Обязательно ли всем играть в научный поиск, то есть в модельку?**

Можно играть учёного, который не пригодился системе. Всех этих людей брали на Виздом не просто так. Поначалу они работали по основной или дополнительной специальности, потом необходимость в том, чем они занимались, могла отпасть, а увозить бесполезных людей слишком дорого... Это небольшой процент, но он может попасть в нашу выборку из 30 персонажей.

Те, кому пришлось переквалифицироваться, могли уйти в сферу развлечений (виртуальные впечатления, экстрим для людей, которых в случае чего могут собрать по кусочкам...) или стать консультантами по повышению личного рейтинга, например.

Теоретически есть "дети Афины" - очень незначительное число афинян, рожденных уже на Виздоме по лицензиям на детей. Их судьба тоже могла сложиться по-разному.

Есть шанс, что мы введём приезжих.

И, наконец, ни один персонаж не играет "только в модельку".

### **Почему ученые не сбились в фракции/партии, например по взглядам на И-фактор?**

За столько лет должны были не только сбиться, но и поменять фракцию несколько раз. Мы осветим этот вопрос ближе к игре; насколько подробно – во многом зависит от игроков.

**Спасибо за вопросы!**