

Biom Science Fiction

Spis treści

1. Przegląd

- 1.1. Nazwa biomu
- 1.2. Opis fabularny
 - 1.2.1. Opis symulacji (SynthTerry)
 - 1.2.2. Opis świata zewnętrznego (B10GR1D)
- 1.3. Pozycja w świecie
- 1.4. Charakterystyka terenu

2. Zasoby

- 2.1. Zasoby mechaniczne
 - 2.1.1. Żłom
 - 2.1.2. Miedziane przewody
- 2.2. Zasoby technologiczne
 - 2.2.1. Czipy SI
 - 2.2.2. Ogniwa energetyczne
- 2.3. Zasoby organiczne
 - 2.3.1. Worki neuronowe
 - 2.3.2. Syntetyczna skóra

3. Zagrożenia

- 3.1. Zwrócenie uwagi B10GR1D
- 3.2. Burze elektryczne
- 3.3. Mechaniczne patrole
- 3.4. Uszkodzone symulacje

4. Elementy wpływające na rozgrywkę

- 4.1. Interaktywne panele kontrolne
- 4.2. Warsztaty technologiczne
- 4.3. Strefy ograniczonego dostępu
- 4.4. Obszary symulacji

5. Struktury terenowe

- 5.1. Mechaniczne fabryki
- 5.2. Banki informacji
- 5.3. Jeziora chłodziwa
- 5.4. Zakłady utylizacji odpadów mechanicznych
- 5.5. Hangary obrony orbitalnej
- 5.6. Wspomaganie zasilania

1. Przegląd

1.1. Nazwa planety/biomu: B10GR1D (wymawiane Biogrid)

1.2. Opis fabularny:

B10GR1D to biomechaniczna planeta, na której rzeczywistość i symulacja są splecione w niesamowity sposób. Ludzie żyją w doskonałej, niemal niewykrywalnej symulacji zwanej SynthTerra, niemożliwej do odróżnienia od prawdziwego życia. Każdy aspekt życia, od codziennych doświadczeń po skomplikowane relacje, jest idealnie odwzorowany przez zaawansowany organizm planety, która kontroluje tę symulację.

1.2.1. Opis symulacji (SynthTerry):

SynthTerra to zbiór wielu mniejszych symulacji - każdej innej, służących badaniu ludzi i ich natury. Miasta błyszczą nowoczesnością, a przyroda jest w pełni kontrolowana przez zaawansowane algorytmy. Ludzie rodzą się i umierają, nieświadomi, że ich świat jest jedynie wirtualną rzeczywistością. Opuśczenie SynthTerry wymaga natrafienia na glitch w niemal perfekcyjnej symulacji.

1.2.2. Opis świata zewnętrznego (B10GR1D):

Poza granicami symulacji kryje się prawdziwa natura planety - B10GR1D. Jest on olbrzymią biomechaniczną maszyną, kontrolowaną przez potężną SI. Ogromne fabryki i procesory, ukryte pod powierzchnią, generują i utrzymują iluzję SynthTerry. Właśnie tu znajdują się rdzenie obliczeniowe i systemy kontroli, które napędzają całą symulację.

1.3. Pozycja w świecie:

B10GR1D jest całą planetą, ale jego prawdziwa forma jest widoczna jedynie poza symulacją SynthTerry. Można się do niego dostać jedynie opuszczając symulację poprzez natrafienie na glitch.

1.4. Charakterystyka terenu:

B10GR1D jest planetarną biomechaniczną strukturą, przypominającą połączenie wnętrza komputera z ludzkim mózgiem. Jego teren składa się z wielowarstwowych układów procesorów, mechanicznych fabryk oraz splątanych sieci kabli i przewodów, które tworzą złożoną sieć komunikacyjną. Powierzchnia planety jest pokryta strukturami o geometrycznych kształtach, wydających się być jednocześnie organiczne i technologiczne. Teren jest pokryty migoczącymi światłami i pulsującymi wzorami, które odzwierciedlają aktywność obliczeniową oraz struktury kontrolujące symulację.

2. Zasoby

2.1. Zasoby mechaniczne

2.1.1. Żłom - W B10GR1D, żłom stanowi cenny i wszechstronny surowiec, który można pozyskać z demontowanych mechanicznych konstrukcji oraz uszkodzonych części. Może to być metalowy odpad, resztki mechaniczne lub inne pozostałości po eksploatacji.

Gdzie można pozyskać: Żłom można znaleźć na obszarach zużytych fabryk, w zniszczonych robotach, czy też na składowiskach odpadów mechanicznych.
(Eksploracja i walka)

Do czego służy: Żłom można wykorzystać przy produkcji użytecznych narzędzi, broni i prostych konstrukcji takich jak rampy lub barykady.
(Crafting; eksploracja)

2.1.2. Miedziane przewody - Miedziane przewody są kluczowymi elementami w infrastrukturze elektrycznej i komunikacyjnej B10GR1D. Są one używane do przesyłania energii elektrycznej oraz danych między różnymi systemami mechanicznymi i elektronicznymi.

Gdzie można pozyskać: Miedziane przewody można znaleźć w starych instalacjach elektrycznych, uszkodzonych urządzeniach elektronicznych oraz w infrastrukturze komunikacyjnej, takiej jak kable i przewody łączące różne części planety.
(Eksploracja i złoża w postaci wystających kabli)

Do czego służy: Miedziane przewody są wykorzystywane do budowy i naprawy elektrycznych obwodów oraz systemów komunikacyjnych. Mogą być użyte do aktywacji niedziałających mechanizmów lub przekierowania danych w wybrane miejsce.
(Zagadki środowiskowe; eksploracja; crafting)

2.2 Zasoby technologiczne

2.2.1. Czipy SI - Czipy SI to zaawansowane mikroprocesory, które zawierają algorytmy sztucznej inteligencji. Stanowią one mózg dla systemów sterowania, analizy danych oraz dla zaawansowanych technologii na planecie B10GR1D.

Gdzie można pozyskać: Czipy SI można znaleźć w centralnych jednostkach obliczeniowych, laboratoriach badawczych oraz w specjalnych strefach kontrolowanych przez SI na planecie. (Nagrody "technicznych" POI i bossów)

Do czego służy: Czipy SI są wykorzystywane do zaawansowanych ulepszeń w systemach sterowania, analizy danych oraz w budowie zaawansowanych urządzeń elektronicznych. Mogą być również używane do integracji sztucznej inteligencji w różnych aplikacjach i systemach na planecie.

(Unikatowe przedmioty do znalezienia w świecie i odblokowania czipem; odblokowanie nowych stref i symulacji)

2.2.2. Ogniwa energetyczne - Ogniwa energetyczne są kompaktowymi źródłami energii, które można wykorzystać do zasilania urządzeń elektronicznych i mechanicznych na planecie B10GR1D. Są niezbędne do utrzymania działania różnych systemów oraz urządzeń na planecie.

Gdzie można pozyskać: Ogniwa energetyczne można znaleźć w stacjach energetycznych, laboratoriach badawczych oraz w specjalnych punktach dystrybucji energii na planecie.

(Odnawialne źródła energii; eksploracja)

Do czego służy: Ogniwa energetyczne są wykorzystywane do zasilania różnych urządzeń elektronicznych i mechanicznych, od prostych narzędzi po zaawansowane technologie. Mogą być również używane jako zapasowa energia w przypadku awarii lub wyłączenia głównych źródeł zasilania. (Zasilanie broni, narzędzi i gadżetów gracza; eksploracja)

2.3 Zasoby organiczne

2.3.1. Worki neuronowe - Worki neuronowe to organiczne formacje, które przechowują informacje i dane w postaci biologicznej. Stanowią one cenny surowiec na planecie B10GR1D, wykorzystywany do usprawniania organizmów będących częścią planety.

Gdzie można pozyskać: Worki neuronowe można zdobywać poprzez pokonanie potężnych organicznych przeciwników oraz jako nagrody za eksplorację unikalnych i niebezpiecznych lokacji na planecie.

(Nagrody "organicznych" POI i bossów)

Do czego służy: Worki neuronowe są używane do ulepszania zdolności gracza poprzez integrację z ich biologicznym interfejsem. Gracz może odblokowywać umiejętności i ulepszenia związane z tematyką lokacji bądź przeciwnika, z którego pozyskano worek. Integracja z workiem neuronowym umożliwia dostęp do unikalnych zdolności i umiejętności, które mogą być kluczowe w walce i eksploracji

planety.

(Stałe ulepszenia postaci i odblokowywanie nowych umiejętności)

2.3.2. Syntetyczna skóra - Syntetyczna skóra jest materiałem biotechnologicznym, który może być używany do produkcji i naprawy ubrań oraz ochrony osobistej na planecie B10GR1D. Jest trwała, elastyczna i odporna na uszkodzenia, co czyni ją idealnym surowcem do produkcji odzieży i elementów ochronnych.

Gdzie można pozyskać: Syntetyczną skórę można produkować w specjalnych fabrykach biotechnologicznych, gdzie za pomocą zaawansowanych procesów syntetycznych można tworzyć ten materiał z organicznych związków chemicznych. Może być również pozyskiwana z cybernetycznych stworzeń, które są wyposażone w skóry syntetyczne.
(Crafting w określonych lokacjach i walka)

Do czego służy: Syntetyczna skóra jest wykorzystywana do produkcji ubrań, obuwia oraz elementów ochronnych na planecie B10GR1D. Chroni ona użytkowników przed uszkodzeniami mechanicznymi, promieniowaniem i innymi niebezpieczeństwami, zapewniając jednocześnie komfort i funkcjonalność.
(Crafting/naprawa zbroi i bandaży)

3. Zagrożenia

3.1. Zwrócenie uwagi B10GR1D - Sztuczna inteligencja B10GR1D może zwrócić uwagę na niepożądane zachowania lub działania poza symulacją. Jeśli SI zidentyfikuje działania sprzeczne z założeniami lub zagrażające funkcjonowaniu planety, może podjąć działania w celu ich eliminacji lub neutralizacji.

3.2. Burze elektryczne - Na B10GR1D mogą występować burze elektryczne o ogromnej sile i zasięgu. Te potężne wyładowania mogą powodować uszkodzenia elektryczne w infrastrukturze planety, awarie systemów elektronicznych oraz bezpośrednie zagrożenie dla intruzów, którzy mogą być rażeni przez potężne przepięcia.

3.3. Mechaniczne patrole - B10GR1D przemierzają patrole maszyn monitorując tereny planety w poszukiwaniu potencjalnych zagrożeń dla jej stabilności. Mogą to być zarówno intruzy, jak i uszkodzenia wynikające z naturalnego zużycia planety. Patrole maszyn mogą stosować siłę w celu eliminacji zagrożeń.

3.4. Uszkodzone symulacje - Uszkodzone symulacje są obszarami na B10GR1D, gdzie SynthTerra uległa poważnym awariom lub manipulacjom. W tych strefach rzeczywistość zaczyna przeplatać się z symulacją, co prowadzi do chaotycznych i nieprzewidywalnych

zdarzeń. Odwiedzający mogą doświadczać halucynacji, zmian fizycznych otoczenia lub nawet całkowitego zniknięcia elementów terenu. To powoduje poważne zagrożenie dla bezpieczeństwa oraz utrudnienia w poruszaniu się po takich obszarach.

4. Elementy wpływające na rozgrywkę

4.1. Interaktywne panele kontrolne - Panele kontrolne są rozproszone na całej planecie B10GR1D i umożliwiają dostęp do różnych funkcji oraz informacji. Gracz może korzystać z tych paneli, aby kontrolować otoczenie, otwierać drzwi, aktywować mechanizmy obronne lub uzyskać dostęp do ukrytych zasobów. Umiejętne korzystanie z paneli kontrolnych może umożliwić odblokowanie sekretnych ścieżek, ujawnienie ukrytych tajemnic lub zdobycie cennych przedmiotów.

4.2. Warsztaty technologiczne - Warsztaty technologiczne są miejscami, gdzie gracze mogą tworzyć nowe przedmioty, ulepszać swoje wyposażenie lub modyfikować swoje ciało wykorzystując worki neuronowe. Gracze mogą zdobywać surowce oraz schematy w trakcie eksploracji planety i wykorzystywać je do produkcji zaawansowanych narzędzi, broni, czy też wyposażenia biotechnologicznego.

4.3. Strefy ograniczonego dostępu - Strefy ograniczonego dostępu są obszarami na B10GR1D, do których gracz może mieć ograniczony lub żaden dostęp ze względu na zaostrome zabezpieczenia lub wysokie zagrożenie. Mogą to być tajne laboratoria, militarne kompleksy lub tereny pilnie strzeżone przez SI. Przejście przez te strefy wymagać może specjalnych czipów SI, zaawansowanego wyposażenia i strategicznego planowania.

4.4 Obszary symulacji – B10GR1D usiane jest różnorodnymi obszarami symulacji zwanymi SynthTerra, z których każdy ma unikalne cechy i wyzwania. Te obszary mogą obejmować miejskie kompleksy, przemysłowe dzielnice, dzikie tereny naturalne, czy nawet surrealistyczne krajobrazy, a każdy z nich ma za zadanie badać zachowania ludzi w określonym środowisku. Każdy obszar symulacji może wpływać na rozgrywkę poprzez zapewnienie różnorodnych możliwości eksploracji, interakcji i walki. Na przykład, miejskie obszary mogą być gęsto zaludnione przez mechaniczne patrole i posiadać liczne punkty kontrolne SI, podczas gdy dzikie tereny mogą być niebezpieczne ze względu na agresywne organiczne stworzenia i naturalne pułapki. Gracz musi dostosować swoje strategie do specyficznych warunków każdego obszaru, aby przetrwać i osiągnąć cele misji.

5. Struktury terenowe (POI)

5.1. Mechaniczne fabryki - Mechaniczne fabryki na B10GR1D są kluczowymi punktami produkcji, gdzie sztuczna inteligencja zarządza procesami produkcyjnymi. W tych zaawansowanych kompleksach przemysłowych roboty i automatyczne linie produkcyjne pracują nieustannie, produkując zaawansowane technologicznie komponenty oraz biomechaniczne struktury. Fabryki te są wyposażone w zaawansowane systemy kontroli jakości oraz mechaniczne roboty, które wykonują zadania montażowe i inspekcyjne.

5.2. Banki informacji - Banki informacji na B10GR1D to strategiczne punkty, gdzie sztuczna inteligencja przechowuje ogromne ilości danych, analiz oraz raportów związanych z funkcjonowaniem planety. Jest to miejsce, gdzie zgromadzone są informacje na temat historii, kultury, technologii oraz ludności B10GR1D. Bank informacji jest integralną częścią kontroli i zarządzania przez SI, służąc jako baza wiedzy do prowadzenia badań i optymalizacji funkcjonowania planety.

5.3. Jeziora chłodziwa - Jeziora chłodziwa na B10GR1D to ogromne zbiorniki wodne, wykorzystywane przez SI do chłodzenia systemów komputerowych oraz energetycznych. Woda jest pompowana do tych zbiorników, gdzie odprowadza ciepło wygenerowane przez pracujące maszyny i urządzenia. Jeziora chłodziwa są kluczowym elementem infrastruktury technologicznej planety, zapewniającym stabilne funkcjonowanie systemów bez konieczności interwencji ludzkiej.

5.4. Zakłady utylizacji odpadów mechanicznych - Zakłady utylizacji odpadów mechanicznych są miejscami, gdzie sztuczna inteligencja przetwarza zużyte lub uszkodzone części oraz konstrukcje mechaniczne. W tych zakładach przeprowadza się recykling materiałów oraz odzyskiwanie wartościowych surowców z odpadów. Są one kluczowe dla utrzymania czystości i efektywnego wykorzystania zasobów na planecie, wszystko to bez udziału ludzi.

5.5. Hangary obrony orbitalnej - Hangary obrony orbitalnej to specjalne obiekty na B10GR1D, przeznaczone do przechowywania i utrzymania zaawansowanych autonomicznych statków kosmicznych, pocisków oraz satelitów obronnych. Sztuczna inteligencja jest odpowiedzialna za zarządzanie tymi hangarami, dokonując konserwacji, napraw oraz modernizacji systemów obronnych planety, bez potrzeby udziału ludzi.

5.6. Wspomaganie zasilania - Wspomaganie zasilania to kompleksy energetyczne na B10GR1D, które służą do wspomagania i stabilizowania dostaw energii na planetę. Wykorzystują one zaawansowane technologie, takie jak ogniwa energetyczne, reaktory jądrowe oraz panele słoneczne, aby zapewnić niezawodne i zrównoważone zasilanie dla wszystkich obszarów życia na B10GR1D. Sztuczna inteligencja nadzoruje i kontroluje te kompleksy, dbając o optymalne wykorzystanie zasobów energetycznych.