#### **Początki Kryzysu**

W połowie XXI wieku, po latach nadmiernej eksploatacji zasobów naturalnych i zaniedbań ekologicznych, świat stanął na krawędzi katastrofy. Globalne ocieplenie, wzrost poziomu mórz i ekstremalne zjawiska pogodowe zaczęły dziesiątkować populację. W wyniku kryzysu energetycznego, który był następstwem niewystarczających inwestycji w odnawialne źródła energii oraz wyczerpywania się zasobów paliw kopalnych, ludzkość zaczęła desperacko poszukiwać alternatywnych rozwiązań.

Korporacje przejęły kontrolę nad rządami, stając się jedynymi podmiotami zdolnymi do zarządzania zasobami energetycznymi. Rządy narodowe stopniowo traciły swoją władzę, a korporacje narzucały nowy porządek – system, w którym dostęp do energii stał się podstawowym kryterium przetrwania.

#### **Powstanie Mega-miast**

W odpowiedzi na narastające problemy klimatyczne i energetyczne, ludzie zaczęli migrować do gigantycznych, zamkniętych megamiast. Te betonowe metropolie zostały zbudowane wokół kluczowych zasobów i infrastruktury, oferując względne bezpieczeństwo przed zewnętrznym chaosem. Miasta te zostały podzielone na strefy, odzwierciedlające hierarchię społeczną i dostęp do zasobów.

#### **Era Korporacji**

Podczas gdy rządy zostały zredukowane do marionetek, korporacje rozrosły się do gigantycznych konglomeratów kontrolujących wszystko, od produkcji żywności po zarządzanie informacją. UmbraTech, jako jedna z najpotężniejszych korporacji, zajęła kluczową pozycję, kontrolując zaawansowaną technologię, energię i projekt "Oculus Tenebrae". Pod jej nadzorem miasta stały się areną cichych wojen, gdzie każdy ruch i każda decyzja była nadzorowana i kontrolowana.

### **Strefy Mega-miasta**

#### **Wieże**

**Opis:**Wieże to wznoszące się na setki pięter monolityczne struktury, które dominują nad krajobrazem miasta. Zbudowane z nowoczesnych materiałów i zaawansowane technologicznie, Wieże są symbolem władzy i luksusu, przeznaczone dla elity korporacyjnej. Każda Wieża jest samowystarczalnym ekosystemem, posiadającym własne źródła energii, oczyszczalnie wody, tereny rekreacyjne i systemy ochrony. Na szczytach Wież mieszczą się biura zarządów korporacji, luksusowe apartamenty oraz centra rozrywki dla najbogatszych.

**Historia:**Wieże powstały jako schronienia dla najbogatszych i najbardziej wpływowych osób na świecie, które mogły sobie pozwolić na życie z dala od chaosu panującego na ulicach. Były one finansowane i budowane przez korporacje, które uznały je za niezbędne do utrzymania swoich kluczowych pracowników i decydentów. Z czasem Wieże stały się fortecami, niedostępnymi dla reszty populacji, a dostęp do nich stał się synonimem statusu i władzy.

**Życie w Wieżach:**Mieszkańcy Wież to głównie członkowie zarządów korporacji, bogaci inwestorzy, oraz ich rodziny. Żyją w luksusie, otoczeni najnowszą technologią, ochroną i przywilejami, które są niedostępne dla innych. Dostęp do czystej energii, zaawansowanej medycyny i wszelkich udogodnień sprawia, że mieszkańcy Wież są odizolowani od realiów, z którymi zmagają się mieszkańcy niższych stref. Dzieci dorastają w zamkniętych, sztucznych środowiskach, niemal nieświadome istnienia Otchłani i Zon.

#### **Otchłań**

**Opis:**Otchłań to ciemne, ciasne dzielnice leżące u stóp Wież. To miejsce, gdzie mieszka większość populacji miasta – ci, którzy pracują, by utrzymać systemy działające w Wieżach, ale nie mają dostępu do ich luksusów. Otchłań jest labiryntem przestarzałych budynków, wąskich uliczek, nielegalnych bazarów i zapomnianych fabryk. Panuje tu permanentny półmrok, a przerwy w dostawach prądu są na porządku dziennym.

**Historia:**Otchłań powstała z dawnych dzielnic przemysłowych, które z czasem zostały zdegradowane do poziomu slumsów. Z powodu ograniczonego dostępu do zasobów, korporacje zepchnęły niższe warstwy społeczeństwa do Otchłani, gdzie walczą o przetrwanie w skrajnych warunkach. Choć Otchłań dostarcza miastu taniej siły roboczej, jej mieszkańcy są systematycznie ignorowani i wyzyskiwani przez rządzące elity.

**Życie w Otchłani:**Mieszkańcy Otchłani to robotnicy, technicy, przemytnicy, hakerzy i drobni przedsiębiorcy. Wielu z nich żyje w biedzie, ledwo wiążąc koniec z końcem. Codzienne życie to walka o przetrwanie – dostęp do energii, wody, jedzenia i podstawowej opieki medycznej. Z powodu braku dostępu do pełnej informacji i ścisłej kontroli, wielu mieszkańców Otchłani nie zdaje sobie sprawy z tego, co dzieje się w wyższych strefach. Przestępczość jest na porządku dziennym, a gangi rywalizują o kontrolę nad cennymi zasobami.

#### **Zony**

**Opis:**Zony to opuszczone, zrujnowane obszary miasta, które kiedyś były tętniącymi życiem dzielnicami, a teraz są miejscami chaosu i anarchii. Zony powstały w wyniku wojen korporacyjnych, katastrof ekologicznych i przemysłowych, które uczyniły te tereny niemal niezdatnymi do zamieszkania. Zrujnowane budynki, skażona ziemia i pozostałości dawnych konfliktów sprawiają, że Zony są niebezpieczne i pełne nieprzewidywalnych zagrożeń.

**Historia:**W miarę jak korporacje rozbudowywały Wieże i Otchłań, Zony stały się obszarami, które uznano za zbędne i porzucono. Część z nich to dawne dzielnice mieszkalne, inne to przemysłowe tereny, które zostały porzucone z powodu skażenia środowiska lub konfliktów zbrojnych. Zony stały się schronieniem dla rebeliantów, przemytników i tych, którzy chcieli uciec przed kontrolą korporacji.

**Życie w Zonach:**Zony są zamieszkane przez tych, którzy nie mieli innego wyboru lub celowo zdecydowali się na życie z dala od kontrolowanego przez korporacje świata. Mieszkańcy Zon to grupy rebeliantów, przestępców, byłych najemników oraz ludzi, którzy starają się przetrwać w ekstremalnych warunkach. Brak dostępu do energii, wody i żywności sprawia, że życie w Zonach jest brutalne i krótkie. W tych obszarach panuje całkowita anarchia – jedyną zasadą jest przetrwanie.