

Star Dynamics

Projekt grupowy: P. Lulkiewicz, A. Likso, A. Jakubik, A. Korolewicz, E. Siedlaczek, K. Glinowiecka, A. Hajduk, M. Szyman, O. Sobańska, O. Wronecka, R. Stępień, M. Szarla

Edycja: P. Lulkiewicz

Ludzie po katastrofie ekologicznej na Ziemi muszą znaleźć nowy dom.

Konflikt:

- Po upadku Ziemi ludzie, którzy żyją na statku, dzielą się na dwa stronnictwa: jedno z nich sprawuje obecnie władzę na statku, za główny cel uznaje odnalezienie planety nadającej się do życia, drugie stronnictwo stanowi, początkowo nieliczna, grupa niżej położonych osób (choć na Ziemi byli oni bogatymi, wpływowymi ludźmi). Drugie stronnictwo chce opóźnić znalezienie planety do osiedlenia, aby uzyskać więcej zwolenników. Okazuje się, że na Ziemi byli przestępcami, członkami mafii i zależy im na tym, aby w nowym domu dla ludzkości zorganizować znane z Ziemi hierarchię i społeczeństwo, ale pod ich kierownictwem.
- Jest także grupa, której członkowie uważają, że ludzkość nie powinna szukać innej planety, bo zniszczy ją tak, jak poprzednią. Chce, aby ocaleni z Ziemi na stałe zamieszkali w kosmosie, na statkach, wykorzystując technologię.
- Podczas eksploracji planet bohaterowie natykają się na różne rasy, które są mniej lub bardziej negatywnie odbierane przez załogę. Powodem jest obawa przed ich innością i nieufność w stosunku do obcych (długi czas spędzony na statku spowodował strach przed obcymi).
- Rasa, która gości na statku, zauważa złe zamiary ludzi z mafii, ale nikt nie traktuje ich poważnie (mafia też za tym stoi).

Setting - Ziemia po katastrofie

- W laboratorium robiono eksperymenty na wirusach.
- Sztucznie zmodyfikowany wirus przez przypadek dostał się poza laboratorium.
- Wirus okazał się być zabójczy jedynie dla owadów.
- Ginięcie coraz to kolejnych gatunków owadów doprowadziło do katastrofy ekologicznej.
- Brak owadów oraz dalsze, dość szybkie mutacje wirusa zaczęły zagrażać także niektórym zwierzętom.

- Natura powoli zaczyna wymierać → kolejne gatunki roślin zaczynają znikać – motywuje to ludzi do tego, aby uchronić gatunki przed całkowitym wyginięciem (np. w naczyniach chroniących przed wirusem, które następnie przeniesione zostały do magazynu statku).
- Ziemia pustoszeje.
- Po katastrofie na Ziemi nie pozostało żadne życie, o którym wiedzieliby ludzie.
- Brak tlenu sprawia, że Ziemia nie może być zamieszкана (dodatkowo zmienił się cały klimat).

Główne motywy opowieści:

- Eksploracja innych planet w poszukiwaniu nowego domu dla członków załogi.
- Samotność, poczucie wyobcowania, rozłąka.
- Konflikty na statku i z innymi rasami (nurtujące załogę pytania: Czym jest inność? Czym jest człowieczeństwo?)
- Radzenie sobie ze skutkami przebywania na innych planetach (strata, trauma, choroby).
- Pytanie o losy ludzkości: czy ludzie potrafią uczyć się na błędach, czy człowiek z góry jest skazany na autodestrukcję i destrukcję środowiska
- Problem ponownego przystosowania się do życia, uczenie się od nowa (budowanie kultury, społeczeństwa, technologia).
- Piramida Masłowa – czy religia/kultura/rozwój mają jeszcze znaczenie, w sytuacji, gdy najpotrzebniejszymi rzeczami jest bezpieczeństwo i schronienie?
- Strach przed ponownym pojawieniem się w życiu pozytywnych rzeczy i utratą ich (miłości, marzeń, nadziei).
- Problemy etyczne związane z technologią.

Planety występujące w fabule

- **Planeta lodowa** - planeta w większej części pokryta lodem. Częściowo, ze względu na silne działanie promieni słonecznych, lód się topi, więc można eksplorować planetę w poszukiwaniu jedzenia.
- **Planeta skalista** - planeta pokryta skałami, na której trudno znaleźć jakieś rośliny. Im bardziej w głąb eksploracji terenu zmniejsza się ilość skał, co daje nadzieję na pożywienie.
- **Planeta „gazowa”** – od powierzchni do atmosfery duża ilość nieznanego gazu, która uniemożliwia oddychanie ludzi. Specyficzna fauna i flora, dostosowana do warunków planety.

- **Planeta wodna** - na całej planecie występuje woda. Pokarm jest dostępny tylko w postaci dziwnych stworzeń wodnych i wodorostów. Nadzieja, że można znaleźć ląd do stałego osiedlenia się.

Nie każda planeta nadaje się od razu do zamieszkania. Poszczególne planety trzeba najpierw bardzo mocno poznać, udać się w głąb obszaru. Planety wymagają szczególnego przystosowania do warunków. Potrzebny jest czas.

Rasy na planetach

- **Planeta lodowa** - rasa, która jest przystosowana do chodzenia po lodzie - nie ślizga się po nim - posiada stopy jak pingwiny. Ich ciało porasta grube futro, chroniące ich przed zimnem. Mieszkają w domach podobnych do igloo. Nie umieją się posługiwać ogniem. Najzimniejsze pory przesypiają, śpiąc koło siebie w grupach. Nie są zbyt rozwiniętą rasą, posiadają jedynie podstawowe narzędzia. Ich przodkowie posługiwali się bardziej zaawansowaną technologią, ale została ona zapomniana i zamrożona w tworzącym się lodzie. Rasa żywi się nielicznymi roślinami i małymi organizmami o niższym poziomie rozwoju, które żyją na niektórych biomach lodowych.
- **Planeta skalista** - rasa krecia - ślepa, posługująca się w tunelach pod ziemią echolokacją, kanibalizm wewnątrzgatunkowy, który jest wynikiem trudności w dostępie do jedzenia. Większość z nich przez całe życie pracuje nad kopaniem tuneli. Większość żyjących kolonii opowiada sobie legendy o bogach żyjących ponad ziemią - wychodzenie na powierzchnię jest zabronione. Wewnątrz tej rasy występują różne gatunki, które żyją w innych częściach planety, najczęściej nie wiedzą o swoim wzajemnym istnieniu ze względu na ogromne rozmiary planety.
- **Planeta gazowa** - 2 rasy w konflikcie ze sobą - rasy posiadające dwie inne technologie, dzięki którym mogą oddychać na tej planecie. Ich skóra jest gruba i twarda, chroniąca ich przed niektórymi skutkami oddziaływania gazu. Mimo wszystko w obu rasach funkcjonują choroby, które zmniejszają przyrost naturalny. Rasy walczą o tereny, na których można prowadzić uprawy, gdzie oddziaływanie gazu jest ograniczone i ziemia nie jest do końca skażona. Obie technologie są tworzone z innych materiałów, dostępnych na planecie. Jedna z ras posiada w jakimś obszarze lepszą technologię niż ta druga, co prowadzi też do zaostrzenia konfliktu, gdyż druga rasa chce zdobyć tę technologię.
- **Planeta wodna** - rasa, która jest (w uproszczeniu) połączeniem człowieka i aksolotla, żyjąca w wodzie na większej części terenów planety. Mieszkańcy opowiadają sobie legendy o nieznanym lądzie, na którym żyje pradawna rasa ludzi-salamander, która być może była poprzednikiem rasy aksolotli w ewolucji, ale nie wiadomo, czy rzeczywiście istnieje. Aksolotlo-ludzie mieszkają w wodnych jaskiniach, żywią się roślinami, które rosną pod wodą. Za światło w głębinach służy im światelko zwisające z pałaku na ich czole (jak u szkaradnic).

Technologia

- Technologia zbudowana na Ziemi potrzebuje paliwa, ale skąd je wziąć, skoro na Ziemi nie można przebywać?
- Sztuczne słońce - otrzymywanie energii z reaktora termojądrowego za pomocą fuzji jądrowej. Energia jest również pozyskiwana przez panele słoneczne i ze sztucznej fotosyntezy roślin (płynne paliwo).
- Tlen zapewnią bioreaktory z wykorzystaniem alg morskich, które przetwarzają wydychany dwutlenek węgla.
- Ogromne statki (Arka) z hodowlą zwierząt, z roślinnością uratowaną z Ziemi. Rośliny rosną dzięki sztuczному światłu. Mimo wszystko uprawy i hodowle nie przynoszą tak dobrych rezultatów, jak się spodziewano.
- Prowadzone są dalsze badania nad snem kriogenicznym. Poszukiwanie jego skutków, mrożenie niektórych ludzi.

Wątki z udziałem załogi

- Poszukiwanie innego, nowego miejsca do zamieszkania.
- Interakcje członków załogi z mieszkańcami planet (różnice kulturowe).
- Zamieszanie w konflikt na obcej planecie.
- Wątek miłosny bohatera pobocznego (członka załogi) oraz mieszkańca obcej planety.
- Konflikty w załodze - różny stosunek do obcych ras oraz przyszłego miejsca zamieszkania.

Bohaterowie poboczni

- **Kapitan statku kosmicznego David Livingstone - mężczyzna, lat 39**, jest pasjonatem roślin, codziennie dogląda upraw roślin na statku. Jest najbardziej racjonalnie myślącym spośród załogi, ma wykształcenie techniczne, znał się już wcześniej z naukowcem, był wśród grona głównych techników NASA. Stara się trzymać ludzi twardą ręką, ale nie radzi sobie z konfliktami, nie przyjmuje odmowy i nie potrafi się opowiedzieć za którąś ze stron, bo myśli racjonalnie i widzi wady i zalety każdego rozwiązania. Czuje się przez to inny i niezrozumiany (przez swoje odrębne, indywidualne myślenie).
- **Naukowiec Peter Sand, mężczyzna, lat 40** - podczas katastrofy ekologicznej na Ziemi pracował dla NASA, brał udział w budowie statku oraz pracował nad napędem pozwalającym na podróże międzygwiezdne. Zna statek kosmiczny jak własną kieszeń. Jest pracoholikiem, codziennie sprawdza mechanizmy, w których mogą pojawić się jakieś usterki. Skupia się wyłącznie na swojej pracy. Zna się na prawach rządzących kosmosem i układami

planetarnymi. Dbą o statek tak, by za jakiś czas mógł się rozwinąć w taki sposób, aby zastąpił im dom.

- **Lekarka Yang Eun-Soo - kobieta, lat 36**, w czasie katastrofy mieszkała w Ameryce. Specjalizuje się w biomedycynie, jest bardzo rodzinna, ale straciła swoich bliskich na Ziemi, dlatego zmaga się z depresją. Stara się teraz ochronić załogę statku, która stała się dla niej jak rodzina. Ciągłe się uczy (np. z iPada, który zabrała z Ziemi z literaturą medyczną), nauka jest dla niej ucieczką od depresji. Studiowała biologię, potem medycynę. Jako że bardzo jej zależy na swojej ekipie, jest “mamusią” całego zespołu. Pilnuje, żeby wszyscy chodzili najedzeni, choć sama czasem o tym zapomina. Boi się stracić swoją nową rodzinę.
- **Wojskowy [Fred Biffon] lat 43** (ekipa wypadowa, zna się na broni) - to on się zakochał w osobie z innej planety; porządny, umięśniony chłop i weteran wojskowy z zespołem stresu pourazowego (flashbacki); okazuje się, że poza swoją twardą aparycją ma też miękką stronę - bardzo lubi szydełkować, dziergać na drutach i wykonywać robótki ręczne, ale ukrywa swoje zainteresowania przed resztą załogi, żeby nie wyjść na mięczaka. Hobby te przejął od babci, która zajmowała się jego wychowaniem, jednak kobieta umarła - stąd szydełkowanie pozwala mu wracać do dni szczęśliwej młodości. Freddie panicznie boi się kotów, co jest związane z jedną z misji wojskowych w Afganistanie.
- **Kosmita Zaagval - płci nieokreślonej (być może nie ma płci w rasie, z której pochodzi), w wieku (wg ludzkich lat) około 20 lat.** Kiedy podróżnicy z Ziemi zamieszcili się w konflikt na obcej planecie, a następnie zdecydowali się ją opuścić, ukrył się na ich statku. Bał się katastrofy na swojej ojczystej planecie, a spodobało mu się u ludzi ich zorganizowanie, emocjonalność i wspólnota. Jednak gdy trafia na statek ludzi, dopiero wtedy zaczyna dostrzegać wewnętrzne konflikty i spory. Niekoniecznie rozumie ich uczuciowość i sposób myślenia. (Pochodził z planety X, dlatego bardzo lubi rośliny/zwierzęta).

GRA ok. 20 h.

Synopsis fabuły plus kilka zdjęć referencji graficznych – opracowanie: P. Lulkiewicz, E. Siedlaczek, A. Likso, M. Szarla

Cutsценка wprowadzająca: wiadomości w telewizji o katastrofie ekologicznej, wejście ludzi w kosmos. Bohaterka się budzi ze snu kriogenicznego.

10%: Bohaterka poznaje statek i postacie poboczne. Otrzymuje misję z eksplorowaniem planety X. Podczas podróży ma możliwość sterowania statkiem kosmicznym.

25%: Bohaterka znajduje się na planecie gazowej i idzie ją zbadać wraz z drużyną. Samodzielna eksploracja terenu: poszukiwanie form życia. Bohaterka widzi kosmitów walczących ze sobą. Przestraszona bohaterka wraz z drużyną ucieka do statku.

50%: Na statku znajdują kosmitę. Zaagwal objaśnia im konflikt tej planety. W tym momencie bohaterka musi się opowiedzieć po którejś stronie konfliktu i przekonać do tego załogę.

75%:

- **Ścieżka a:** Tryb strzelanka: Bohaterka opowiada się za stroną A, ludzie ze statku biorą cały swój sprzęt i idą na bitwę ze stroną B, która ma mniej rozwiniętą technologię.
- **Ścieżka b:** Tryb skradanka: Bohater opowiada się za stroną B, słabszą. Musi sabotować przeciwną stronę i zniszczyć ich bardziej rozwiniętą technologię.

90%:

- **Ścieżka a:** Bohaterka się orientuje, że wskutek tej bitwy cała planeta została zniszczona i niezdadna do życia.
- **Ścieżka b:** W momencie sabotażu przez przypadek zostaje popełniony błąd i cała technologia zostaje zniszczona.

100%:

- **Ścieżka a:** Bohaterka uznaje swoją porażkę, a w części 2 będzie mogła pójść z misją na inną planetę.
- **Ścieżka b:** Cała planeta zostaje bez sprzętu i technologii i kosmici muszą się pogodzić, by odnowić technologię, by wszystkim żyło się lepiej.

<https://pl.pinterest.com/kawaiinekeringo/gra-space-dynamics/>