

## Miejsce



- czas:
  - lata '20 XXI w.
  - trzy lata po odkryciu bliźniaczej ziemi, dwa lata przed możliwością kontaktu;
- wszystko analogicznie jak realnie (zmienna jest tylko budowa układu słonecznego i wynikające z tego następstwa);
- NY/Waszyngton - tymczasowa stolica świata;
- miejsce do którego zjechali wszyscy światowi przywódcy;
- kilka bogatych dzielnic z wieloma urzędami i ambasadami, odgradzona barierkami i policją od reszty miasta.

## Alternatywna kultura i gospodarka

- Wszystko podobne jak realnie, ale pod innymi nazwami i logami;
- z racji na status majątkowy większości bohaterów, dobra konsumpcyjne z najwyższej półki;
- sztuka, muzyka i kultura w tych samych nurtach, ale od fikcyjnych twórców.

## Ludzie



### Wpływowi i bogaci:

- politycy;
- biznesmeni;
- celebryci;
- przywódcy ideowi i religijni;
- dowódcy wojskowi.

### Znaczący pracownicy:

- politycy niższego szczebla;
- urzędnicy;
- reporterzy i dziennikarze;
- ochrona, policja i wojsko.

### "Zwykli ludzie":

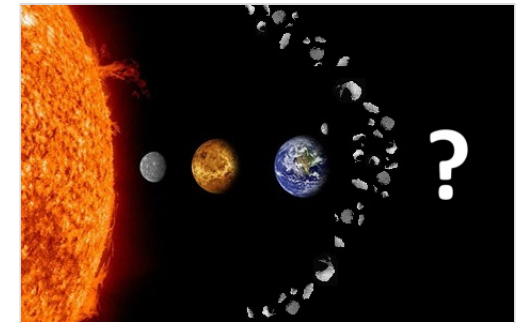
- niewysiedleni pierwotni mieszkańcy dzielnic;
- pracownicy kawiarni, kierowcy autobusów, osoby sprząające, itd.

## Podziały społeczne

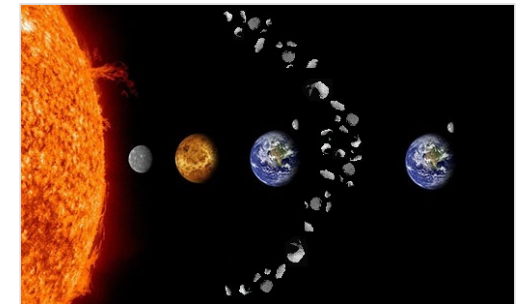


Wszyscy podzieleni są na kilka "obozów", opartych nie tyle na narodowości, rasie czy wierze, co na przekonaniu do jednej z idei rozwiązania problemu oczekiwanego kontaktu z bliźniaczą ziemią, np.:

- idee pokojowe:
  - wymiana handlowa,
  - pokojowa koegzystencja,
  - rozwój nauki,
  - szerzenia religii;
- idee militarne:
  - atak wyprzedzający,
  - podbój,
  - unicestwienie;
- pozostałe:
  - anarchiści;
  - "apatyci" (zwolennicy czekania na ruch drugiej strony).



Znany układ słoneczny przed rozpoczęciem akcji gry



Znany układ słoneczny po rozpoczęciu akcji gry