

Управление

- «W» - передвижение персонажа вперёд.
- «A» - передвижение персонажа влево.
- «S» - передвижение персонажа назад.
- «D» - передвижение персонажа вправо.
- «E» - взаимодействовать с объектами перед персонажем.
- «Tab» - открыть/закрыть журнал заданий.
- «Esc» - открыть/закрыть меню паузы.
- Мышка - взаимодействие с мини-играми и интерфейсами.

Основные интерфейсы

➤ *Главное меню*

- «Продолжить игру» - загрузить последнее сохранение.
- «Новая игра» - удалить сохранения и загрузить первый уровень.
- «Настройки» - открыть меню настроек.
- «Выйти из игры» - закрыть приложение игры.

➤ *Меню паузы*

При открытии игра ставится на паузу, добавляется эффект размытия заднего фона. При закрытии эффект размытия исчезает, игра возобновляется.

- «Продолжить игру» - вернуться в игру.
- «Последнее сохранение» - загрузить последнее сохранение.
- «Настройки» - открыть меню настроек.
- «Выйти в главное меню» - загрузить главное меню.

➤ *Меню настроек*

Настройки графики - позволяют настраивать режим отображения, разрешение экрана, разрешение текстур, дальность прорисовки, сглаживание, эффекты постобработки, качество теней, качество текстур, качество эффектов, качество затемнения, а также включать/выключать вертикальную синхронизацию.

Настройки звука - позволяют настраивать громкость музыки, громкость эффектов, громкость интерфейсов и громкость голосов.

- «Применить» - сохраняет и применяет текущие настройки.
- «Отменить» - применяет последние сохранённые настройки.

➤ *Журнал заданий*

«Задания» - содержит прокручиваемый список всех заданий. Активное задание выделено оранжевым. Название, подзадачи и описание активного задания отображаются в правой части журнала заданий, а подзадачи активного задания отображаются в правой части экрана игрока. Выбор активного задания осуществляется нажатием левой кнопки мыши.

«X» - закрыть журнал заданий.

➤ *Таймер*

Посередине в верхней части экрана отображается время, оставшееся для прохождения уровня. Каждую секунду уменьшается на секунду. Если время вышло, то игра останавливается и отображается меню поражения.

➤ *Система взаимодействий*

Если у игрока есть возможность взаимодействовать с объектом перед собой, то посередине в верхней части экрана отображается сообщение с подсказкой.

➤ *Меню поражения*

«Последнее сохранение» - загрузить последнее сохранение.

«Выйти в главное меню» - загрузить главное меню.

➤ *Меню победы*

При открытии создаёт сохранение игры в начале следующего уровня, если текущий уровень не последний.

«Следующий уровень» - загрузить следующий уровень.

«Выйти в главное меню» - загрузить главное меню.