**Notka Prasowa: Plasmatic**

**O grze:**Plasmatic jest samo rozwijającą się wirtualną przestrzenią symulacji w której dobrowolnie zostało zamknięte nasze społeczeństwo. Pewnego dnia, zostajemy jednak nieoczekiwanie z niej wybudzeni, a naszym celem staje się jak najszybsza naprawa głównego rdzenia obsługującego Plasmatic. Bez niej, kontynuacja symulacji, w której prowadzimy nasze życie nie będzie możliwa. W realizacji tego celu pomaga nam sztuczna inteligencja Plasmatica – SPIRIT. Budząc się w rzeczywistości, na nowo odkrywamy realia prawdziwego świata. Czy jesteśmy gotowi zmierzyć się z rzeczywistością? Czy wirtualna przestrzeń symulacji okaże się lepszą alternatywą naszego życia?

Plasmatic opiera się na rozwiązywaniu logicznych zagadek w ustalonym z góry krótkim interwale czasowym. Opowiada historie o przeszłości jak i teraźniejszości fabularnego świata. Jest formą manifestu zagrożeń, które niesie za sobą przemysł technologiczny i odpowiada na pytanie, patologii do jakiej jego rozwój może doprowadzić nasze społeczeństwo.

**Fabuła:**

Plasmatic jest samo rozwijającą się wirtualną przestrzenią symulacji dowodzoną przez sztuczną inteligencję - SPIRIT. Główny bohater zostaje wybudzony przez SPIRIT z plasmatica w celu rozwiązania problemów mechanicznych rdzenia panelu sterowania Plasmatic. Nasz bohater zostaje wybudzony z inkubatora świata wirtualnego w którym się znajdował. Jego motywacją jest powrót do swojego życia w rzeczywistości wirtualnej. To jemu poświęcił wszystko co robił dotychczas i to w nim, rozwijał się przez całe swoje życie. SPIRIT komunikuję się z bohaterem poprzez syntezator mowy wbudowany w komputerze i to z niego, na każdym poziomie podpowiada naszemu bohaterowi w jaki sposób ma wykonać dane zadania. To ona prowadzi nas przez rozgrywkę. SPIRIT posiada charakterystyczne poczucie humoru, budowane na sarkazmie i poczuciu wyższości. Jej sarkazm, złość, frustracja, poczucie wyższości staje się coraz bardziej wyraźne, ponieważ nawet mały błąd może spowodować zniszczenie całego systemu. Jest to gra, w której rozwiązujemy zagadki logiczne w krótkim interwale czasowym. W dalszym etapie gry dochodzą również dodatkowe narzędzia pomagające nam pokonywać coraz to trudniejsze wyzwania. Główną mechaniką jest obracanie baterii dzielącej się na 6 części w sposób umożliwiający prawidłowy przepływ plazmy między jej nośnikami.Wraz z pokonywaniem kolejnych poziomów coraz bardziej poznajemy świat, w którym się znajdujemy poprzez opowieści SPIRIT. Wszyscy żyją w inkubatorach rzeczywistości wirtualnej, a część z nich zna tylko taką. Ludzkość stała się fragmentem maszyny, którą sama zbudowała. Życie w Plasmatic jest wspaniałe, ale czy to w ogóle jest życie? Przed takim pytaniem staje nasz bohater i to on podejmuje ostateczną decyzję.

**O rozgrywce:**

Główną mechaniką jest obracanie baterii w sposób ułatwiający prawidłowy  
przepływ plazmy między jej nośnikami. Składa się ona 21 poziomów i poziomu 0 – tutorialu.

Na każdym poziomie znajdują się baterie ułożone w rozmaity sposób po przestrzeni danego levelu. Sięgamy po nie za pomocą wyświetlanego widma chwytu danej baterii i ruchami nadgarstka po wyborze danego elementu obracamy je w zależności od przepływu plazmy. Celem ułożenie baterii w taki sposób, aby baterie zapełniły się przelatującą przez nośniki plazmą. Baterie przyjmują plazmę, tylko i wyłącznie w odpowiednim ułożeniu. Bateria dzieli się na 6 części i należy dopasować jej układ do koloru przepływającej plazmy. Ilość baterii na poziom jest zróżnicowana w zależności od danego poziomu. Aby ukończyć dany poziom, musimy ułożyć kompleks takich baterii, aby utworzyła ona jeden wspólny system przepływu plazmy. Dodatkowo w tym na każdym poziomie ustalone są limity czasowe, w których musimy zakończyć logiczne wyzwanie. Od 10 do 20 minut na wyzwanie. Po wykonaniu zadania otwierają się drzwi windy przenoszące nas na kolejny poziom.

W grze zmienia się również nastrój poziomu, w zależności od upływającego czasu. W ostatnich 30 sekundach muzyka zaczyna zmieniać się w dynamiczną, podkręcając atmosferę danego wyzwania.

W przypadku niepowodzenia, nasz poziom restartuję i musimy rozpocząć dane wyzwanie od nowa.

W trakcie przechodzenia gry, zmienia się również narracja SPIRIT – naszej przewodniczki prowadzącej nas przez kolejne wyzwania. Dowiadujemy się więcej o świecie gry z jej interakcji z nami – rozmowie.

Wiele informacji o sytuacji w świecie Plasmatic uzyskujemy z domysłów związanych z charakterystyką jej wypowiedzi.

**Dodatkowe narzędzia/Mechaniki**

Gravitron – Dzięki niemu można podnieść kulę plazmy znajdującą się w przestrzeni i manipulować swobodnie jej położeniem. Umożliwia to implementacje plazmy bezpośrednio do baterii bez potrzeby skierowania do niej linii dopływu. Pojawia się on dopiero na kolejnych poziomach rozgrywki. Gdy mamy już opanowaną podstawową mechanikę.

Color pistol – Umożliwia on zmianę koloru plazmy w linii dopływu. Również występuje dopiero na późniejszych poziomach. Nie umożliwa zupełnej dowolności koloru – pistolet losuję kolor, który będzie można zmienić – co urozmaica rozgrywkę.

**Poziom finałowy:**

Poziom wyjątkowy, związany z zagęszczeniem warstwy fabularnej. Podjęciem ostatecznej decyzji gracza o przyszłości świata Plasmatic. Jest on zagospodarowany dość prostym z założenia rozwiązaniem, powtarzającym się na poprzednich poziomach, jednak znajduję on w sobie zagadkę, która umożliwia nam odblokowanie/ podjęcie decyzji zmieniającej zakończenie całej naszej misji o reperowaniu głównego rdzenia.

**Inspiracje:**

Inspiracją dla gry był film Matrix oraz gra Portal 2.

**Data premiery:**

Druga połowa 2022.

**Trailer:**

<https://www.youtube.com/watch?v=rpTGf1T1nfE>