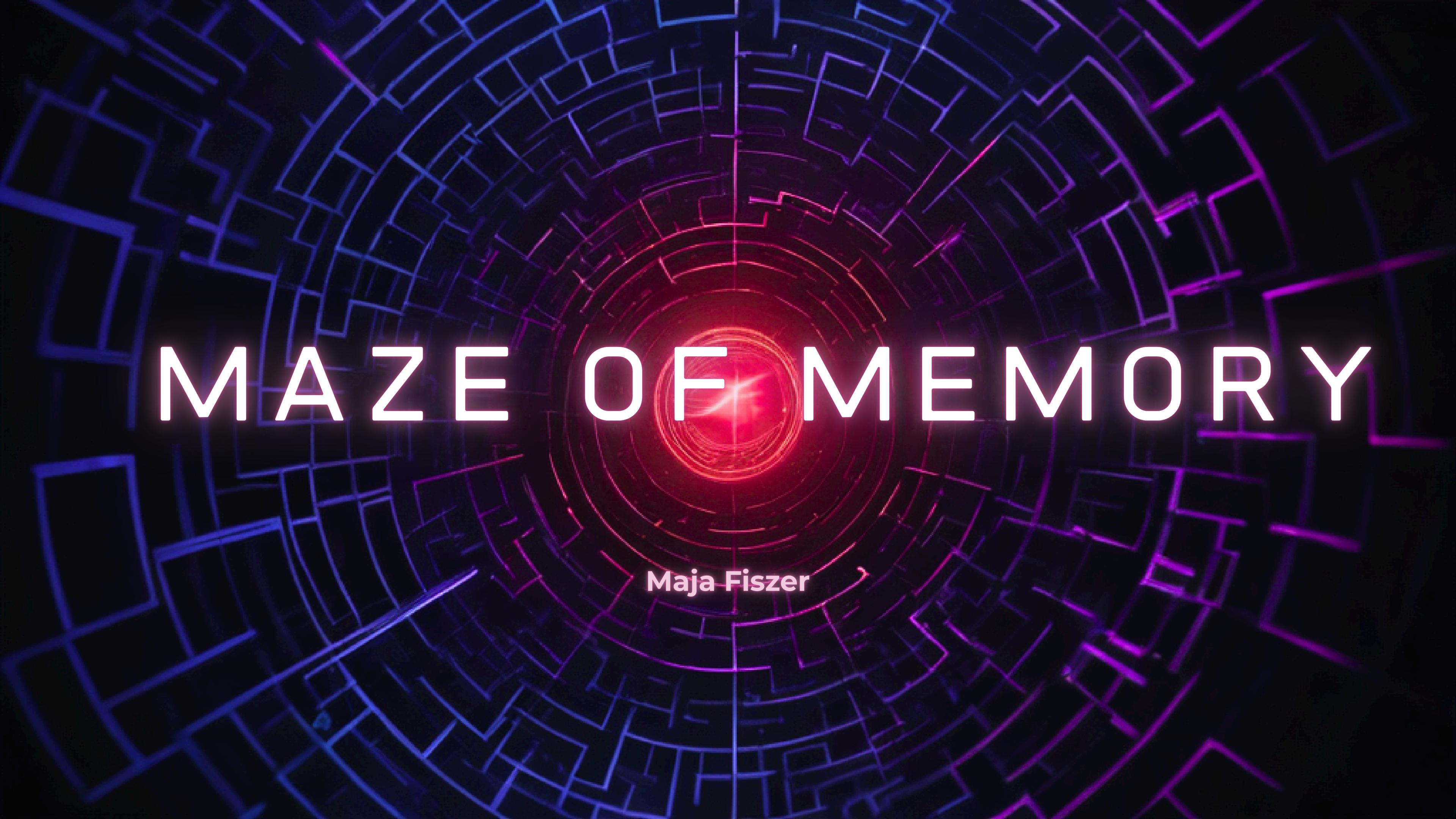


# MAZE OF MEMORY



Maja Fiszer



# Opis gry —

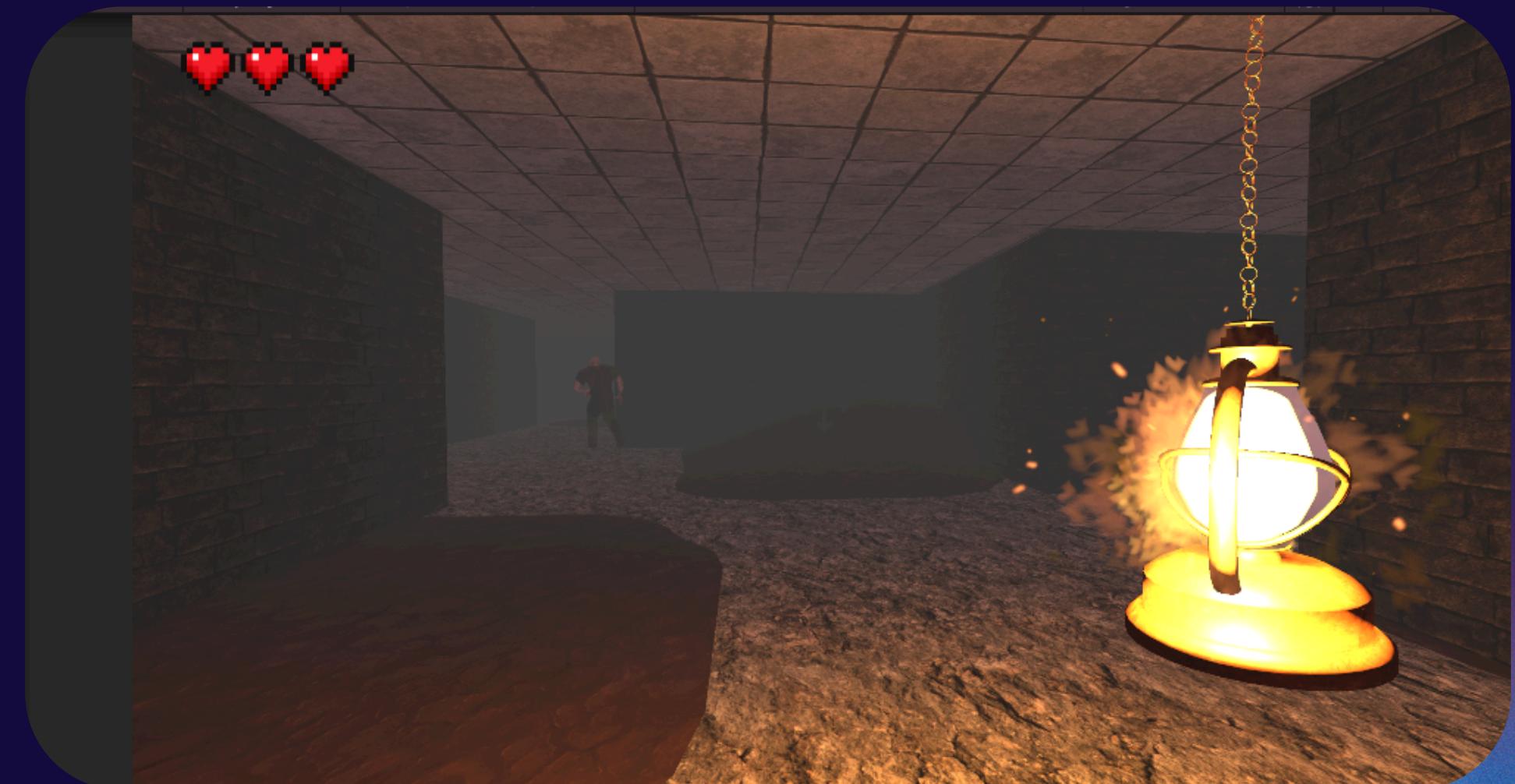
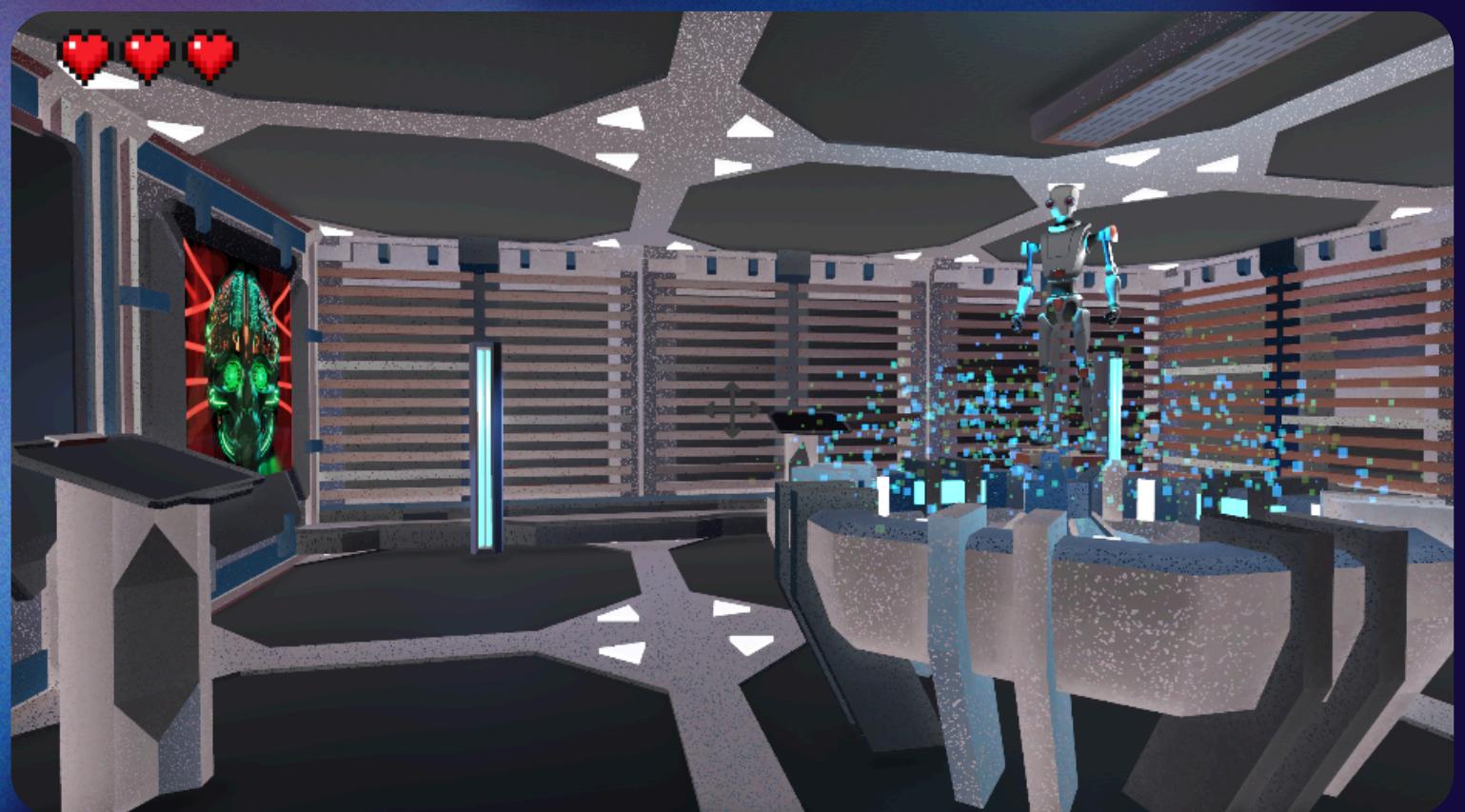
MAZE OF MEMORY

## O CZYM JEST GRA?

- Gracz wciela się w bohatera, który utracił wspomnienia i zostaje zmuszony do udziału w tajemniczej grze.
- Każda lokacja to fragment jego pamięci – aby odzyskać siebie, musi je wszystkie odnaleźć.
- Gra łączy zagadki logiczne, eksplorację i elementy horroru



# Przykadowe sceny





# Główne Mechaniki



# SYSTEM ZBIERANIA, EKWIPUNKU I SZKRZYŃ

- Interaktywne przedmioty podświetlane przez celownik
- Zbieranie i niszczenie obiektów w celu pozyskania ukrytych elementów
- Możliwość przeciągania, dzielenia i organizowania przedmiotów
- Interfejs z funkcją powiększania, opisu i wyrzucania przedmiotów
- Skrzynie do przechowywania i wymiany zasobów





# Interaktywne przedmioty



otwieranie drzwi



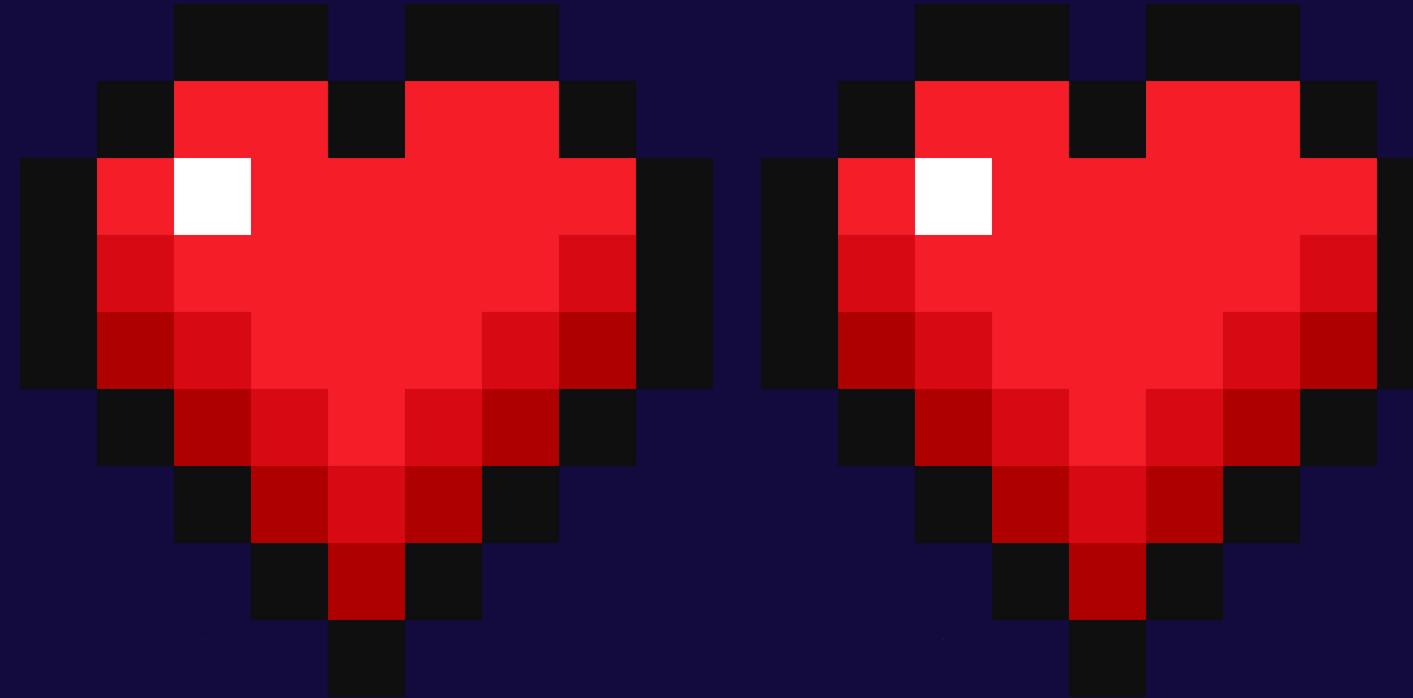
dodatkowe życie



unieszkodliwienie  
przeciwnika



wysadzenie sciany



# System życia

Ruchoma ściana zgniatająca gracza, jeśli nie odpowie prawdłowo

## GRACZ MOŻE TRACIĆ ŻYCIE POPRZEZ:

- skończenie się czasu,
- złą odpowiedź,
- ataku przez przeciwnika,
- wpadnięciu w pułapkę



# Przeciwnicy AI

- Patrolowanie terenu
- Wykrywanie gracza
- Pościg – po wykryciu, rozpoczynają dynamiczną gonitwę
- Atak – gdy zbliżą się do gracza, przechodzą do animacji ataku i zadają obrażenia
- Zróżnicowany poziom trudności
- Zmiana animacji oraz efektów dźwiękowych – między patrolowaniem, pościgiem i atakiem





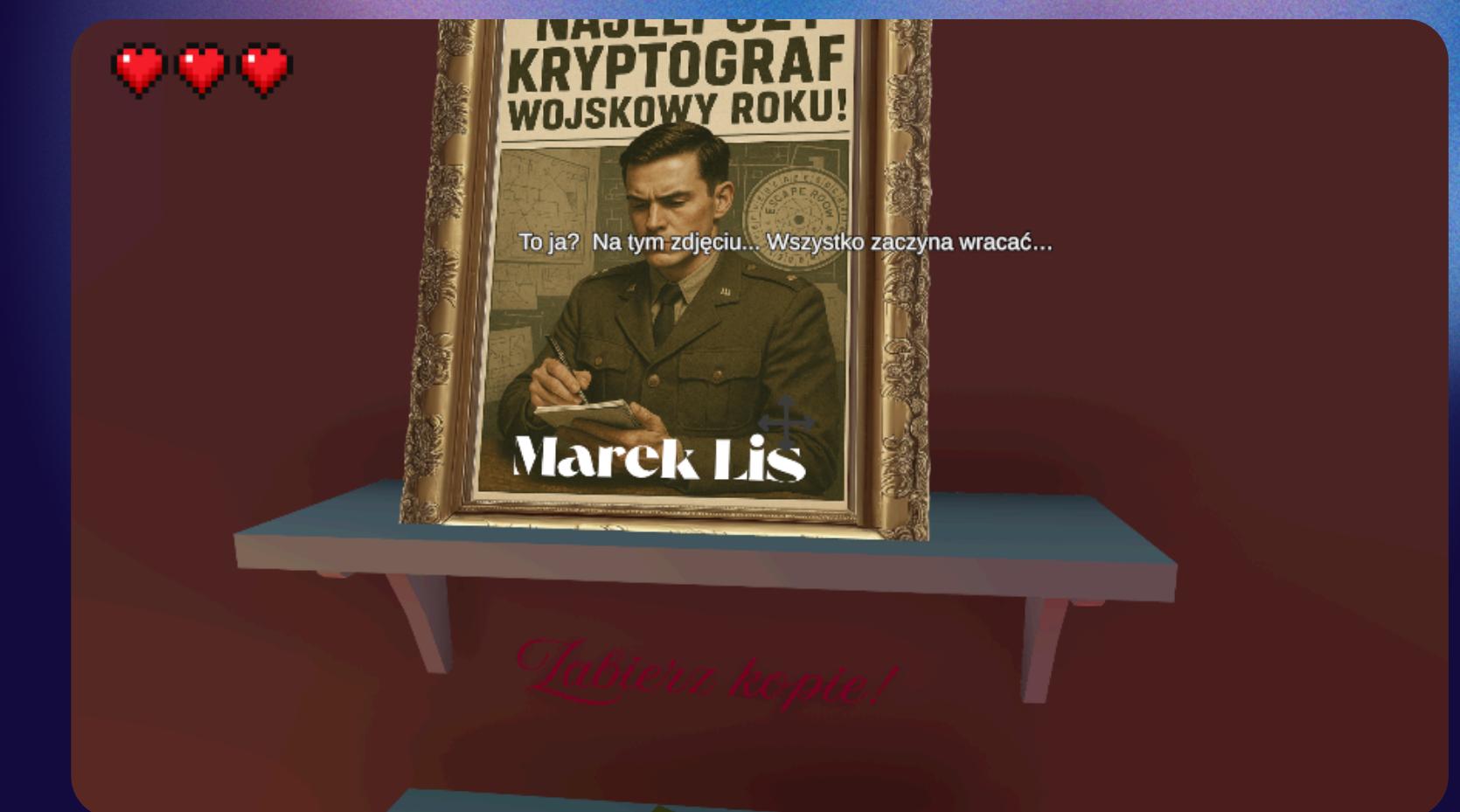
# Dialogi i myśl bohater

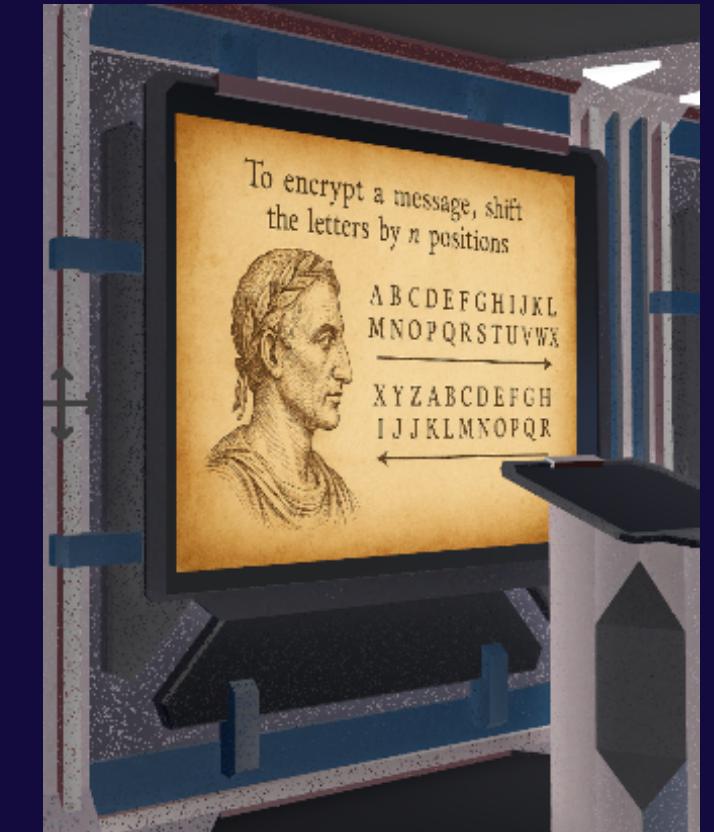
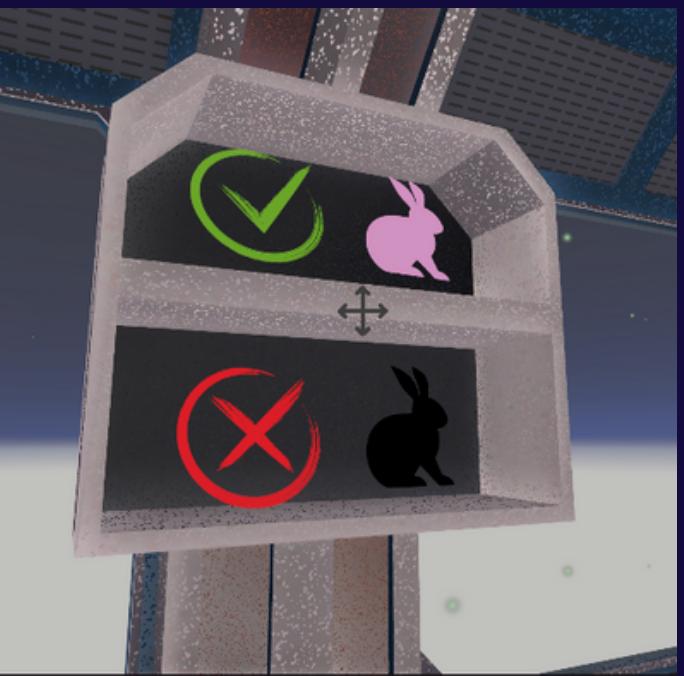
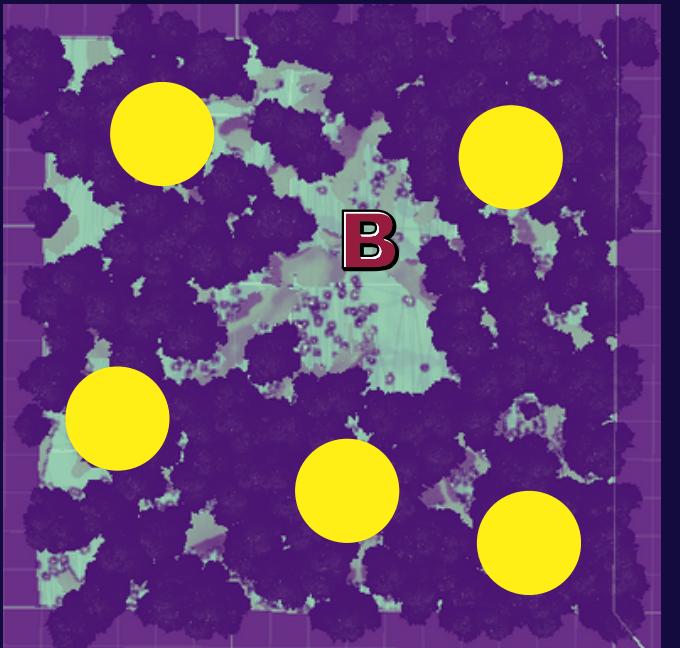


Zajęc w momencie zbliżenia się gracza, zaczyna go prowadzić do ukrytej skrytki

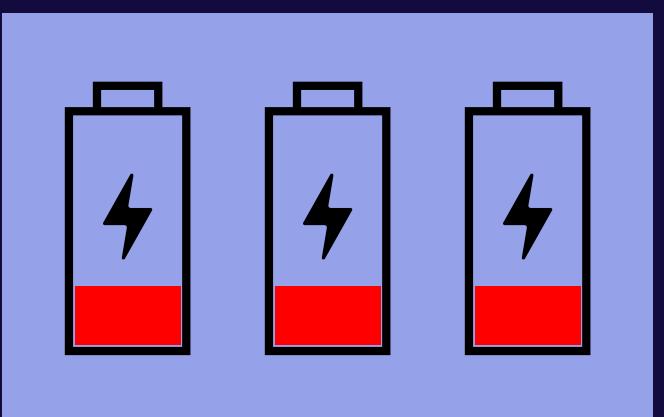


Page 09





# Zagadki

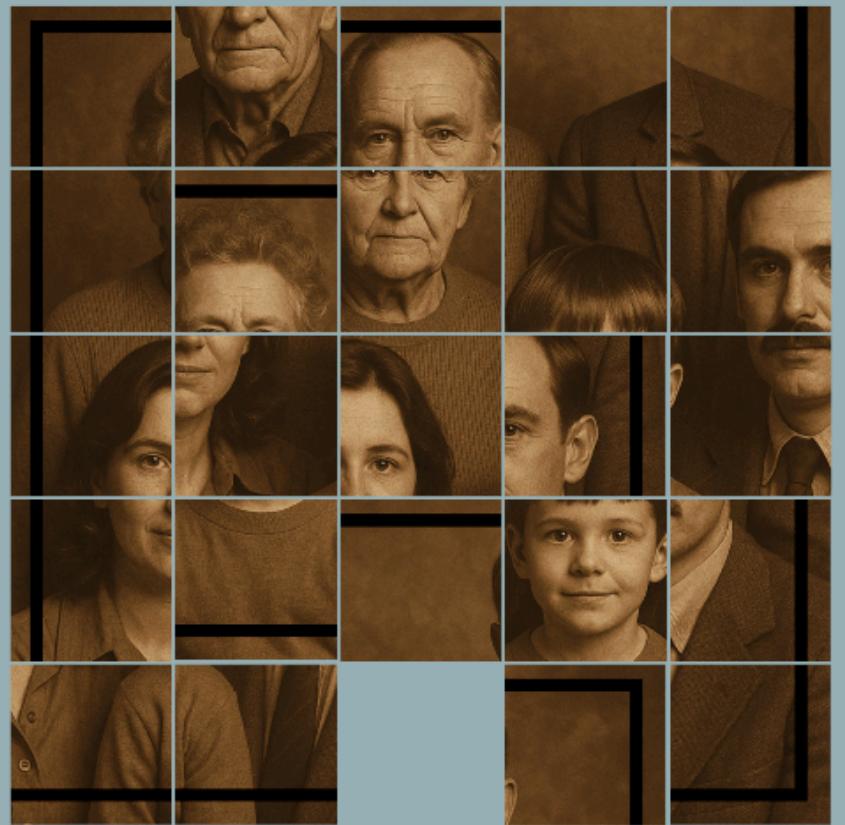


CZASEM  
WARTO  
SPOJRZEĆ  
WSTE CZ



E

UVCTV



Stacja do wpisania hasła



Osobna scena 2D z  
puzzlami

Page 11



Hologram wyświetlający  
się po podejściu do konsoli



# Interfejs użytkownika

- opcje pauzy, ustawień głośności, ekranu pomocy
- okno utraty życia, scena końcowa,
- komunikaty po rozwiązaniu zagadki, sugestie,
- menu główne

