

## **Krótki opis gry**

Gra logiczno-przygodowa z elementami horroru, w której gracz wciela się w postać wojskowego kryptografa próbującego odzyskać utracone wspomnienia. Rozgrywka prowadzi przez serię odmiennych lokacji, symbolizujących różne obszary pamięci bohatera – takich jak futurystyczny posterunek, tajemniczy las, rodzinny dom czy labirynt.

## **Główne mechaniki:**

- Poruszanie się w perspektywie pierwszoosobowej,
- Przechodzenie między kolejnymi scenami po rozwiązaniu zagadek,
- Rozbudowany system zbierania/wydobywania przedmiotów, ekwipunku i skrzyń,
- System żyć,
- Przeciwnicy AI o zróżnicowanym poziomie trudności oraz postacie wspierające gracza,
- Interaktywne przedmioty z różnymi efektami (leczenie, unieszkodliwianie wroga, otwieranie drzwi, wybuchy),
- Zagadki środowiskowe i logiczne (w tym segment 2D typu puzzle),
- Dialogi z postaciami oraz wewnętrzny monolog bohatera,
- GUI z menu pauzy, ustawieniami i ekranem pomocy,
- Efekty dźwiękowe, animacje i dynamicznie zmieniająca się muzyka.

## **W pełnej wersji gry planowane są m.in.:**

- Podział gry na wiele poziomów, z których każdy odpowiada konkretnemu obszarowi pamięci bohatera,
- Rozbudowana fabuła z dodatkowymi wątkami i zależnościami między wydarzeniami,
- Sklep, w którym za zdobyte monety i sztabki złota można kupować ulepszenia i pomocne przedmioty,
- System rozwoju postaci lub ekwipunku w trakcie rozgrywki,
- Krótkie scenki przerywnikowe między segmentami gry, nadające płynność fabule.

## Rozwiązania zagadek w grze:

### 1. Ustawienie figur kolorystycznych:

Na podstawie obrazów należy ustawić figury w kolejności: **czerwona – zielona – czerwona**, podchodząc do każdej konsoli i naciskając **przycisk E**.

### 2. Otwarcie drzwi:

Klucz znaleziony w skrzyni trzeba **wyrzucić w kierunku drzwi**, by je otworzyć.

### 3. Zasilenie komputera:

Po zniszczeniu **akumulatorów**, należy **zebrać i dostarczyć co najmniej trzy baterie**. Wrzucenie ich do **rozładowanego komputera** umożliwia pobranie mapy.

### 4. Odszyfrowanie hasła:

Na ekranie pojawia się podpowiedź dotycząca **szyfru Cezara** z przesunięciem o 2. Odszyfrowane hasło **"START"** należy wpisać do konsoli, by przejść do następnej sceny.

### 5. Zebranie fotografii:

Należy znaleźć **5 kawałków zdjęcia**, zaznaczonych na drugiej mapie. Do najtrudniejszego fragmentu prowadzi różowy **zając** (czarny do wilka), którego dotyczył znak w poprzedniej scenie. Po zebraniu wszystkich części trzeba **wyrzucić je w stronę NPC-a**.

### 6. Obrona przed Wilkiem:

W przypadku ataku wilka należy **wyrzucić w niego Elik sir**, zdobyty w poprzedniej scenie.

### 7. Puzzle:

Po zebraniu kawałków fotografii należy ułożyć z nich puzzle. Istnieje możliwość **pominięcia zagadki** klawiszem **P**.

### 8. Gazeta:

Gracz musi zabrać gazetę i na podstawie wcześniejszej fotografii wybrać **właściwy portret – mężczyznę nr 2**.

### 9. Zniszczenie ściany:

Kod zapisany na gazecie należy **wprowadzić do konsoli**, co uruchamia ognisty szlak. Gracz musi **podążać wyznaczoną ścieżką**, unikając zombie, by dotrzeć do ściany i ją **wysadzić bombą** **znalezioną w skrzyni**.