**„Echo Zaginionego Miasta”**

**1. Początek gry – ekran główny**

Gracz rozpoczyna swoją podróż od ekranu startowego. W tle widoczne jest miasto spowite mgłą – mroczne budynki, ledwo widoczna latarnia migocząca w oddali. Delikatna muzyka wprowadza nastrój tajemnicy.

Menu zawiera następujące opcje:

* **Nowa Gra** – rozpoczęcie przygody.
* **Opcje** – ustawienia sterowania, dźwięku.
* **Wyjście** – zamknięcie aplikacji.

**Postać**

Po wybraniu „Nowej gry” gracz przechodzi do ekranu personalizacji:

* **Wybór płci**: Mężczyzna/Kobieta.
* **Imię postaci**: Możliwość wpisania własnego imienia.
* **Krótki opis postaci**: Gracz dowiaduje się, że jego bohater jest zwykłym uczniem, ale coś wydarzyło się, co sprawiło, że znalazł się tutaj.

Po zakończeniu personalizacji, następuje **płynne przejście do świata gry**.

**2. Dzień 1 – Przebudzenie**

**Początek**

Gracz budzi się na środku placu. Powietrze jest gęste, miasto wygląda na stare, ale nie opuszczone – coś czai się w cieniu. W oddali widać schody prowadzące do wielkiej, starej biblioteki, ale drzwi są lekko uchylone.

W kieszeni postaci znajduje się zniszczona kartka: *"Trzy dni. Znajdź wyjście."*

**Interakcje**

* **Bibliotekarz bez twarzy** – mówi zagadkami, ale daje kluczowe informacje o historii miasta.
* **Dziewczyna widząca przyszłość** – twierdzi, że gracz musi znaleźć "Echo", jeśli chce przeżyć.
* **Mówiący kot** – mówi półprawdy, ale prowadzi gracza w miejsce, gdzie ktoś próbował uciec.

**Wybory**

1. **Odwiedzić bibliotekę i przeszukać księgi** → Odkrycie dziennika „Echo” podróżnika, który próbował uciec 100 lat temu.
2. **Śledzić kota** → Doprowadza gracza do tajemniczego przejścia, które wymaga aktywacji.
3. **Pozostać na placu i rozmawiać z ludźmi** → Zdobycie dodatkowych informacji o tym, jak działa miasto.

**Atmosfera**

Miasto wydaje się spokojne, ale napięcie rośnie. Gracz czuje, że coś jest nie tak – czas działa inaczej, cienie wydają się wydłużać. Pierwszy dzień kończy się uczuciem niepewności.

**3. Dzień 2 – Pęknięcia w rzeczywistości**

**Początek**

Gracz budzi się w tym samym miejscu, ale miasto jest inne. Budynki są mniej wyraźne, mgła jest gęstsza, a plac wydaje się.. mniejszy.

Postacie zaczynają zanikać:

* **Bibliotekarz zniknął**, zostały tylko porozrzucane kartki.
* **Dziewczyna zapomina, kim jest**, jej twarz jest rozmazana, jakby sama zaczynała znikać.
* **Kot staje się nerwowy**, mówi, że „koniec nadchodzi szybciej niż zwykle”.

**Interakcje**

* **Czytanie dziennika „Echo”** → Odkrycie, że ktoś próbował powstrzymać rozpad miasta, ale poniósł porażkę.
* **Pomoc dziewczynie odzyskać pamięć** → Gracz poznaje więcej o mechanizmach znikania.
* **Eksploracja budynków** → Znalezienie śladów po ludziach, którzy byli tu wcześniej.

**Wybory**

1. **Ratowanie dziewczyny** → Pomaga graczowi odnaleźć klucz do tajemniczego przejścia.
2. **Podążanie za kotem** → Doprowadza gracza do miejsca, gdzie można spróbować uciec.
3. **Ignorowanie wszystkiego i eksploracja ruin** → Zdobycie nowych wskazówek, ale ryzyko przyspieszenia zanikania miasta.

**Atmosfera**

Miasto już nie jest spokojne. Gracz czuje presję czasu, otoczenie jest coraz bardziej nierealne. Muzyka zaczyna brzmieć bardziej napięcie, a kolory świata wydają się blaknąć.

**4. Dzień 3 – Wybór**

**Początek**

Miasto jest na granicy rozpadu. Połowa miasta już nie istnieje, a plac jest ledwo widoczny. Czasami na chwilę wszystko zatrzymuje się, jakby świat nie był już stabilny.

Gracz ma **ostatnie godziny**, aby zdecydować, co zrobić.

**Interakcje**

* **Dziewczyna może zniknąć przed oczami gracza**, jeśli nie podjął decyzji wcześniej.
* **Kot mówi, że jest jeszcze jedno rozwiązanie**, ale wymaga poświęcenia.
* **Dziennik „Echo” nagle się zmienia**, a strony zaczynają znikać.

**Wybory**

1. **Ucieczka** → Gracz opuszcza miasto, ale zostawia kogoś za sobą.
2. **Ratowanie miasta** → Ryzykowanie własnego istnienia, aby powstrzymać jego rozpad.
3. **Cofnięcie czasu** → Reset historii, ale utrata wszystkich wspomnień.

**Atmosfera**

Ostatnie chwile gry są intensywne. Gracz czuje, że decyzja, którą podejmie, zdefiniuje przyszłość nie tylko tajemniczego miasta, ale i jego własne życie.

**5. Podsumowanie mechanik**

* **Eksploracja miasta**, które zmienia się z każdym dniem.
* **System moralnych wyborów** – każda decyzja wpływa na finał.
* **Tajemnicza narracja** – filozoficzna i tajemnicza, ale z elementami humoru.
* **Trzy możliwe zakończenia** – każde ma swoje konsekwencje.

**WAŻNE!! PRACUJEMY NAD POMYSŁEM JAK WKLEIĆ WALKI DO WĄTKÓW**