# Mechaniky:

Boj – pomocí quicktime eventů na obrazovce.

Levelování postavy – postava získává zkušenosti

Inventář – postava může sbírat předměty tím zvyšovat svoje statistiky

Obchodníci – postava může u nich nakupovat vybavení, měna

Puzzle – drag and drop

Interaktivní příběh – podle toho jaké postavy putují s hlavním hrdinou mohou mu pomáhat s řešením puzzlu

Více konců

Sbírání předmětů (klíčů) k pokladu (lepší předmět)

Knížka – popis postav, lokací atd.

Databáze – SQLite (viz. Diagram)

Puzzly – React DnD

Obrázky – Stable Diffusion

Poslední pozice + inventář uloženo v localstoreage

Api – pomocí návrhového vzoru Repository