

PUBLICZNA DOKUMENTACJA SYSTEMOWA

Genesis Breach

Ekwipunek, pozyskiwanie i crafting

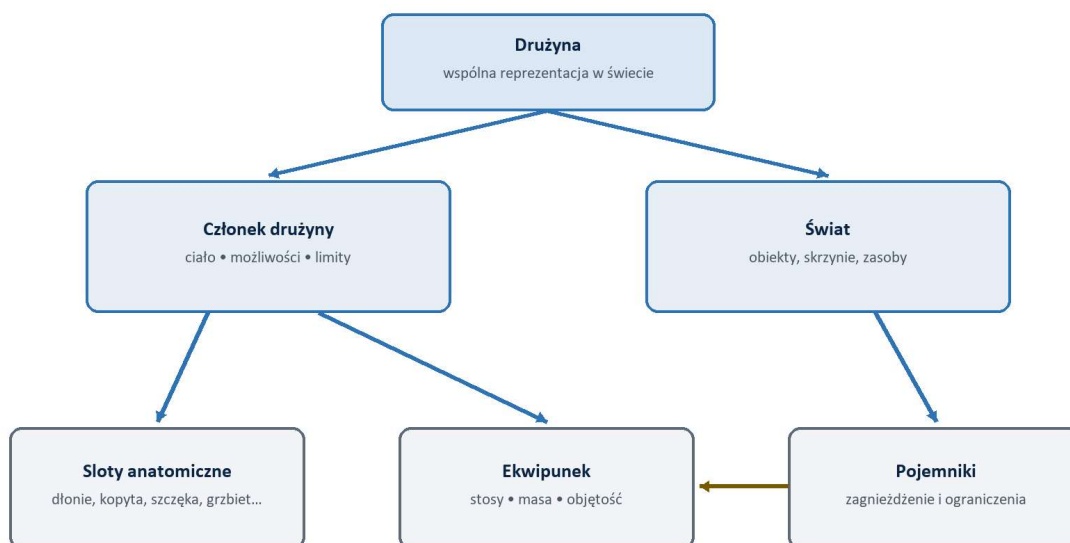
Przedmioty są częścią anatomii, świata i czasu — nie tylko listą w oknie.

Wersja 01 | 23 sierpnia 2026

Opis aktualnie działającego systemu oraz jawnie oznaczonych ograniczeń.

Jak myśleć o przedmiotach w prototypie

Najważniejsza zasada: Przedmiot ma położenie i właściciela: może leżeć w świecie, należeć do członka drużyny, zajmować slot anatomiczny albo znajdować się w przenośnym pojemniku. Crafting respektuje ten model zamiast omijać go skrótem.



Rysunek 1. Relacja drużyny, członka, slotów anatomicznych, ekwipunku, świata i pojemników.

1. Ekwipunek zależny od anatomii

Każde ciało udostępnia własny zestaw slotów oraz możliwości. W praktyce oznacza to, że to samo narzędzie może być dostępne dla jednej formy, a niedostępne dla innej albo wymagać innego wolnego uchwytu.

Przykładowy slot / cecha	Znaczenie dla rozgrywki
Dłonie lub chwyt	Noszenie i używanie narzędzi, praca przy skrzyniach i craftingu.
Kopyta / kończyny	Ograniczenia lub specjalizacje form kopytnych.
Szczeka	Możliwy uchwyt biologiczny i akcje zależne od ciała.
Grzbiet	Noszenie pojemnika lub wyposażenia transportowego.
Pseudopody / rdzeń sensoryczny	Sloty specyficzne dla Protoformy.
Możliwości ciała	Warunki receptur, interakcji, ruchu i pozyskiwania.

Profil postaci prezentuje zasoby, statystyki, możliwości, efekty i sloty. Panel szybkiego wyposażenia ułatwia zmianę narzędzia, a pełne okno pozwala przenosić rzeczy między członkami i pojemnikami.

2. Masa, objętość, stosy i pojemniki

Wymiar	Co ogranicza
Masa	Łączny ciężar przenoszonych przedmiotów i zawartości.
Objętość	Fizyczną pojemność ekwipunku lub konkretnego pojemnika.
Sloty stosów	Liczbę odrębnych rodzajów/stosów, nawet gdy masa jest jeszcze dostępna.
Ograniczenia pojemnika	Dozwolone typy, możliwość zagnieżdżania i docelowe miejsce.
Wolne sloty anatomiczne	Możliwość wyposażenia narzędzia albo odebrania wyniku.

- Pojemnik może mieć własną zawartość i pozostać przedmiotem przenośnym.
- Skrzynia zachowuje zamek, stan otwarcia i zawartość także po podniesieniu lub upuszczeniu.
- Przedmiot może być przenoszony między członkiem, wyposażeniem, pojemnikiem i światem.
- System craftingu nie pozwala zużyć niepełnego przenośnego pojemnika jako zwykłego składnika.

3. Narzędzia, trwałość i efekty

Narzędzia nadają tagi i możliwości wymagane przez akcje. Siekiera umożliwia ścinanie, wędka łowienie, kilof wydobywanie, a narzędzie tnące może wejść do receptury liny. Użycie może obniżać trwałość narzędzia.

- Efekt natychmiastowy działa podczas użycia przedmiotu.
- Efekt opóźniony uruchamia się po określonym warunku lub czasie.
- Efekt czasowy tyka przy kolejnych aktywacjach.
- Efekt utrzymywany obowiązuje, dopóki przedmiot jest wyposażony.
- Ciało może mieć odporność lub podatność na konkretny rodzaj efektu.

Czytelna blokada: Jeżeli akcja jest niedostępna, UI powinno wskazać brakujące narzędzie, cechę, wolny slot, AP, pojemność albo właściwy stan obiektu.

4. Pozyskiwanie i świat, który pamięta

Akcja	Wymaganie	Wynik i trwały stan
Ścinanie dębu	Założona siekiera	Pień i trzy sztuki drewna; stan drzewa znika.
Cięcie trawy	Narzędzie tnące	Trawa lub włókna; narzędzie może się zużyć.
Uprawa	Grządka, nasiono i woda	Sadzonka po 60 min, dojrzałe drzewo po kolejnych 180 min.
Łowienie	Założona wędka	Dwa połowy, potem odnowienie po 120 min.
Wydobycie	Założony kilof	Zasób skalny i zmiana liczby użyć.
Skrzynia	Klucz albo wytrych	Stan zamka i zawartość są zapisywane.

Obiekty mogą przechodzić między etapami życia, wyczerpywać się, odnawiać albo tworzyć nowe obiekty. Upuszczone rzeczy trafiają do dynamicznej warstwy świata i wracają po wczytaniu wraz z położeniem oraz zawartością.

5. Dwie drogi craftingu

Tryb	Sposób pracy	Rezultat
Znana receptura	Wybór receptury, wykonawcy i pasujących składników.	Przewidywalny produkt przy spełnieniu wymagań.
Eksperyment	Ręczne zestawienie składników bez odsłoniętej receptury.	Lista kandydatów; sukces odkrywa recepturę.
Blueprint	Użycie lub zdobycie projektu przedmiotu.	Odblokowanie konkretnej receptury.

UI pozwala wybrać członka-wykonawcę, ręcznie wypełnić sloty składników albo użyć autodopasowania. Wynik trafia do ekwipunku, pojemnika, slotu wyposażenia lub świata — zależnie od typu i dostępnego miejsca.

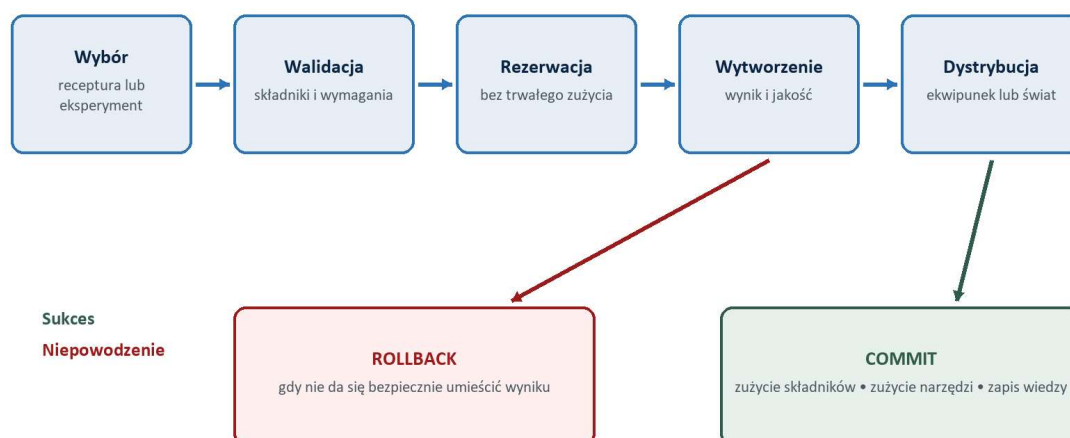
6. Wymagania receptury

- Konkretny przedmiot albo tag, na przykład woda, włókno lub narzędzie tnące.
- Ilość składnika oraz informacja, czy jest zużywany, czy pełni rolę katalizatora.
- Cechy, statystyki i możliwości ciała wykonawcy.

- Wolny slot anatomiczny lub miejsce w ekwipunku.
- Wyposażone narzędzie i jego wystarczająca trwałość.
- Pobliska stacja, na przykład prymitywny warsztat albo laboratorium polowe.
- Warunki umieszczenia konstrukcji w świecie.

Jakość i trwałość wyniku wynikają ze statystyk wykonawcy względem trudności receptury, z dolnym limitem zdefiniowanym przez recepturę. To pozwala temu samemu schematowi dawać lepsze rezultaty wraz z rozwojem postaci.

7. Transakcja: rezerwacja, commit i rollback



Rysunek 2. Crafting jako transakcja: zasoby są rezerwowane, a nieodwracalna zmiana następuje dopiero przy commit.

1. Walidacja sprawdza komplet wymagań bez zmiany stanu gracza.
2. Rezerwacja wybiera konkretne stopy, katalizatory, narzędzia i docelowe miejsce.
3. Wytworzenie tworzy wynik oraz oblicza jakość i trwałość.
4. Dystrybucja próbuje bezpiecznie umieścić wynik.
5. Commit zużywa składniki, zużywa narzędzie i zapisuje wiedzę dopiero po powodzeniu.
6. Rollback odtwarza stan, jeżeli wynik nie może zostać umieszczony lub transakcja przestaje być poprawna.

Po co ta ostrożność: Bez transakcji pełny ekwipunek lub pojemnik zmieniony w połowie operacji mógłby usunąć składniki bez wydania produktu. Rezerwacja i rollback chronią przed takim stanem.

8. Aktualny katalog rezultatów

Kategoria	Rezultaty dostępne w danych prototypu
Przedmioty — podstawowe	Lina z włókien; nóż z kości; prymitywna siekiera; wędka; prymitywny kilof.
Przedmioty — alchemia	Uwięziona para; pęcherz parowy; stabilizowany tonik regeneracyjny.
Przedmioty — magazynowanie	Skrzynia bez zamka; skrzynia z zamkiem.
Konstrukcje — praca	Prymitywny warsztat; polowe laboratorium alchemiczne.
Konstrukcje — świat	Prymitywny most; odblokowana skrzynia; zamknięta skrzynia.

Łącznie katalog zawiera 15 rezultatów: 10 przedmiotów i 5 konstrukcji świata. To zawartość testowa prototypu, dlatego nazwy, bilans i wymagania mogą się zmieniać.

9. Przykładowe łańcuchy

Łańcuch	Logika
Woda + lawa -> uwięziona para	Przechwycenie zasobu środowiskowego do dalszej obróbki.
Trawa + narzędzie tnące -> lina	Składnik zużywany, narzędzie pracuje i traci trwałość.
Para + lina + warsztat -> pęcherz parowy	Receptura wymaga stacji i odpowiednich możliwości.
Woda + grzyb + pęcherz + laboratorium -> tonik	Pęcherz działa jako katalizator w łańcuchu alchemicznym.
Warsztat -> most, narzędzia, skrzynie, laboratorium	Stacja otwiera dalszą gałąź rozwoju infrastruktury.
Blueprint siekiery -> receptura siekiery	Wiedza może pochodzić z projektu, nie tylko eksperymentu.

10. Praktyczny przebieg craftingu

1. Wybierz członka z właściwą anatomią, statystykami i wolnym miejscem.
2. Załóż wymagane narzędzie i podejź do stacji, jeżeli receptura jej potrzebuje.
3. Otwórz crafting i wybierz znaną recepturę lub eksperyment.

4. Wskaż składniki ręcznie albo użyj autodopasowania; sprawdź, co zostanie zużyte.
5. Przeczytaj blokady przed zatwierdzeniem — UI pokazuje brakującą cechę, narzędzie, stację lub miejsce.
6. Po sukcesie sprawdź jakość, trwałość i miejsce, do którego trafił wynik.
7. W razie eksperymentu sprawdź, czy receptura pojawiła się w wiedzy craftingu.

11. Ograniczenia i dalszy kierunek

Działa teraz	Nie jest jeszcze gotowe
Anatomiczne sloty, pojemniki i pełna lokalizacja przedmiotów.	Docelowy balans masy, objętości, jakości i zużycia.
Znane receptury, eksperyment, blueprinty i stacje.	Pełna ekonomia oraz szeroki katalog zasobów wielu biomów.
Pozyskiwanie, odnowienie i lifecyle obiektów.	Zaawansowany ekosystem i AI konkurujące o zasoby.
Commit/rollback i ochrona niepustych pojemników.	Rozbudowane Gniazdo, automatyzacja produkcji i genetyka.
Trwałość narzędzi i efekty przedmiotów.	Pełna walka wykorzystująca broń i pancerz.

Crafting jest jedną z najbardziej kompletnych części prototypu, ale nadal pracuje na małym katalogu demonstracyjnym. Dokument opisuje zachowanie wdrożone, a nie docelową liczbę przedmiotów czy ostateczny balans.

Zakres i podstawa opracowania

Dokument opisuje stan aktywnego repozytorium, scen, zasobów i eksportu na dzień 23 sierpnia 2026. Nazwy i szczegóły mogą zmieniać się wraz z rozwojem prototypu.