

PUBLICZNA DOKUMENTACJA PROTOTYPU

Genesis Breach

Przewodnik po prototypie Win64

Gra i dokument mogą zawierać opisy tematów przeznaczonych dla osób pełnoletnich.

Wersja 01 | 14 września 2026

Instrukcja uruchomienia, sterowania i pierwszych kroków w aktualnej wersji.

Najważniejsze w dwóch minutach

Stan wydania: To grywalny prototyp jednej lokacji, nie kompletna gra. Najmocniej rozwinięte są ruch po heksach, percepcja, drużyna, ekwipunek, zbieranie, crafting, questy i zapis.

Obszar	Stan bieżący
Platforma	Windows 64-bit; archiwum ZIP z plikiem EXE i danymi gry.
Silnik	Godot 4.7, C#.
Zawartość	Jedna lokacja: Blizna Materializacji w biomie Las Kolebka.
Zapis	Jeden slot JSON z kopią zapasową i odzyskiwaniem.
Wiek	Projekt oznaczony jako 18+ ze względu na nagość postaci; ostrzeżenie pojawia się również w grze.

Data kontroli i eksportu: Dokument opisuje stan z 14.09.2026; udostępniony build Win64 wyeksportowano 14.09.2026 i zawiera on najnowsze drobne korekty interfejsu. Funkcje opisane w części „Kierunek rozwoju” nie są obietnicą działania w tym buildzie.

1. Instalacja z archiwum ZIP

1. Pobierz pełne archiwum GenesisBreach_20260914.zip wyłącznie z zaufanego źródła projektu tj. strony zervilabs.pl.
2. Decyzję o uruchomieniu podejmij po sprawdzeniu, że plik pochodzi z zervilabs.pl i ma zgodną sumę SHA-256 (26C953257BD3B5D55D74EB4F2368ED6009E4BF6F1C46A65DCFF4700162D67A1F)
3. Rozpakuj całe archiwum do osobnego katalogu. Nie uruchamiaj gry bezpośrednio z podglądu ZIP.
4. Pozostaw razem pliki Genesis_Breach.exe, Genesis_Breach.pck oraz dołączone katalogi danych.
5. Uruchom Genesis_Breach.exe.
6. Plik „Uruchom_w_trybie_zgodnosci.bat” jest wersją alternatywną jeśli gra Genesis_Breach.exe się nie uruchamia z obsługą DirectX na starszym sprzęcie.
7. Przy pierwszym uruchomieniu zapoznaj się z ostrzeżeniem o treściach i wybierz dalszą akcję.



Rysunek 1. Minimalny przepływ od pobrania archiwum do wejścia na mapę.

Ważne — brak podpisu cyfrowego: Aktualny plik EXE nie jest podpisany certyfikatem. Windows może wyświetlić komunikat SmartScreen. Uruchamiaj plik tylko wtedy, gdy pochodzi z mojej oficjalnej strony internetowej lub patreon, i rozmiar/pakiet nie budzą wątpliwości. Brak podpisu oznacza brak systemowego potwierdzenia wydawcy. Dla pewności sprawdź sumę kontrolną SHA-256 pliku która musi być równa: „26C953257BD3B5D55D74EB4F2368ED6009E4BF6F1C46A65DCFF4700162D67A1F”

W przeciwnym razie nie włączaj gry Genesis Breach oraz koniecznie skontaktuj się ze mną - kontakt@zervilabs.pl

2. Start gry i menu

Przebieg startowy prowadzi przez cytaty otwierający, film intro, menu główne i ostrzeżenie o treściach. Nowa gra po potwierdzeniu nadpisuje pojedynczy slot, odtwarza prolog i otwiera Bliznę Materializacji. Kontynuacja wznowia prolog, jeżeli nie został ukończony, albo wraca do tej samej lokacji.

Opcja	Co robi
Nowa gra	Potwierdza rozpoczęcie od początku i zastępuje istniejący zapis.
Kontynuuj	Wczytuje jedyny slot lub wraca do niedokończonego prologu (nie działa jeszcze dobrze).
Opcje	Rozdzielczość, tryb okna i tryb prezentacji scen.
Wyjście	Zamyka aplikację.
Zapisz / Menu / Wyjście w świecie	Zapis ręczny; zapis i powrót do menu; zapis i zamknięcie.

Intro i prolog można pominąć po krótkim opóźnieniu klawiszem Escape, Enter lub Spacja. Tryby prezentacji Full, Limited i Implied są widoczne w opcjach i zapisywane, lecz nie sterują jeszcze faktycznym filtrowaniem scen.

3. Sterowanie kamerą i mapą

Sterowanie	Działanie
LPM	Wybór własnej postaci; kliknięcie osiągalnego pola zleca ruch.
Shift + LPM	Pozwala wskazać zajęty heks do kontaktu, połączenia lub interakcji.
PPM	Czyści wybór i żąda inspekcji wskazanego pola.
Escape	Czyści wybór lub zamyka profil, dziennik i okna modalne.
Kółko myszy	Płynne przybliżanie i oddalanie względem kursora.
Środkowy przycisk + ruch myszy	Przesuwanie kamery.
Klawisze strzałek	Przesuwanie kamery w czterech kierunkach.

Po wybraniu postaci mapa pokazuje zasięg oraz podgląd trasy. Ruch zależy od ciała, terenu, dostępnej metody ruchu i punktów MP. Centauroid może korzystać z krótkiego lotu wyłącznie testowo, natomiast inne formy mają własne warianty chodu, galopu, brodzenia, skoku lub przesunięcia fazowego.

4. Najważniejsze elementy interfejsu

- Pasek postaci: pierwszy klik wybiera postać, ponowny klik otwiera jej profil.
- Metoda ruchu: zmienia sposób poruszania zgodnie z anatomią i terenem.
- Następna tura: kończy całą fazę gracza, także przy kilku kontrolowanych aktorach.
- Crafting: otwiera receptury znane oraz tryb eksperymentowania.
- Reprezentant drużyny: wskazuje ciało używane do ruchu, statystyk i kontaktu ze światem.
- Podział drużyny: przenosi członków między grupami i tworzy nowy pion na wolnym sąsiednim heksie.
- Ekwipunek i wyposażenie: pokazują przedmioty, pojemniki, masę, objętość oraz sloty anatomiczne.
- Dziennik i Echo: przechowują aktywne zadanie oraz odkryte wpisy świata.

Funkcja celowo wyłączona: Przycisk mapy biomów oraz „Pokaż na mapie” są obecnie nieaktywne. To nie błąd instalacji — ekran świata i nawigacja między biomami nie zostały jeszcze wdrożone.

5. Pierwsze 15 minut

1. Wybierz Protoformę i sprawdź podświetlony zasięg. Zmień metodę ruchu, aby zobaczyć różnice w dostępnych polach. (Protoforma jest ślepa i widzi tylko pole na którym stoi).
2. Przesuń kamerę, zapoznaj się z sterowaniem.
3. Zbadaj Echo (północny-zachód) - Otwórz dziennik, aby zobaczyć cel „Odpowiedź spoza Blizny”. Podnieś odłamek echa (na północny-wschód od pozycji Protoformy).
4. Poszukaj i połącz się w grupę z centaurem, po czym rozdziel grupę by mieć dwóch aktorów dostępnych do sterowania.
5. Znajdź mały żółty znacznik nieznanego zdarzenia (zaopatrz się w narzędzie tnące np. w siekierę i uwolnij spotkaną istotę). Możesz potem przyłączyć ją do grupy.
6. Podnieś podstawowe narzędzia, a następnie otwórz pełny ekwipunek. Zwróć uwagę na ręce, grzbiet i inne sloty zależne od ciała.
7. Wypróbuj bezpieczną akcję zbierania: trawę, dąb, grządkę, łowisko albo skałę — właściwe narzędzie musi być założone.
8. Otwórz crafting. Najpierw przejrzyj znane receptury, potem eksperymentuj ze składnikami i wykonawcą. (Na chwilę obecną UI craftingu jest mało intuicyjne – z lewej na dole można przełączyć tryb eksperymentu. Z prawej u góry pokazują się możliwe rozwiązania o ile istnieją. Możesz sprawdzić działanie zaznaczając np. drewno i kamień – powinien pojawić się kamienny nóż który później może posłużyć do ścięcia trawy).
9. To nie jest demo tylko test mechanik gry, nie ma tu zakończenia i wiele rzeczy nie działa – udostępniam tą formę gry celem uzyskania informacji zwrotnej od graczy w kwestii pomysłów i przyszłych rozwiązań w projekcie.

6. Co działa w obecnym prototypie

System	Zakres dostępny teraz
Świat	Jedna heksowa lokacja, różne tereny, obiekty, zagrożenia i czas świata.
Percepcja	Wzrok oraz znaczniki słuchu i węchu poza aktualnym polem widzenia.
Drużyna	Łączenie, rozdzielanie, wybór reprezentanta i łączenie zmysłów.
Ekwipunek	Sloty anatomiczne, pojemniki, masa, objętość, stosy, trwałość i efekty.
Pozyskiwanie	Ścinanie, zbieranie, kopanie, sadzenie, podlewanie, łowienie i wydobywanie.
Crafting	Receptury, eksperymentowanie, stacje, narzędzia, jakość, blueprints i odkrywanie.

System	Zakres dostępny teraz
Narracja	Jedno zadanie, dwa wpisy Echo i kilka zdarzeń wyboru.
Śmierć	Szczątki, rozkład w czasie i akcje pozyskiwania zasobów.

7. Zapis gry i ustawienia

Prototyp korzysta z jednego pliku `user://saves/slot_01.json`, pliku tymczasowego oraz kopii `slot_01.backup.json`. Podczas wczytywania obsługiwane są migracje starszych wersji zapisu i odzyskanie z kopii. Zapis obejmuje m.in. czas, pozycje postaci, obiekty, ekwipunek, crafting, zdarzenia, Echo i questy.

- Nowa gra zastępuje istniejący slot po potwierdzeniu.
- Przyciski Menu i Wyjście w świecie najpierw zapisują stan.
- Ustawienia obrazu trafiają do osobnego pliku `user://settings.cfg`.
- Rozdzielczość można dobrać do monitora; obsługiwany jest tryb okienkowy i pełnoekranowy.

8. Znane ograniczenia

Nie pomył prototypu z pełną grą: Obecny build dobrze pokazuje kierunek systemowy, ale nie ma jeszcze pełnej pętli walki, wrogów z AI, wielu biomów ani Gniazda.

- Fazy AI i Script istnieją w cyklu tury, ale są automatycznie pomijane.
- Nie ma pełnego systemu walki, ataków, broni bojowej ani zachowań przeciwników.
- Niektóre kontakty, fuzje i zdarzenia prowadzą do prostego selektora wyniku lub okna debug.
- Samodzielny prototyp Fusion Passage nie jest połączony z głównym przepływem gry i jest niewidoczny w wersji publicznej.
- Skład drużyny jako grupa nie jest zapisywany; pozycje i stany aktorów są zapisywane.
- Bieżące HP, stamina, morale i aktywne efekty nie są częścią danych ActorSaveData i mogą zostać odtworzone z wartości początkowych.
- Grafiki części obiektów i form są jeszcze robocze lub tymczasowe.
- Build nie ma instalatora ani podpisu cyfrowego.

9. Treści 18+ i bezpieczna prezentacja

Genesis Breach jest projektem dla osób pełnoletnich. Świat i mechaniki mogą obejmować przemoc, śmierć postaci, rozkład biologiczny ciała, hybrydyzację (krzyżowanie różnych form). Przed wejściem do gry wyświetlane jest ostrzeżenie z możliwością kontynuacji lub wyjścia.

Tryby Full, Limited i Implied są na razie ustawieniem przygotowanym pod przyszłą prezentację treści. Nie należy traktować trybu Limited ani Implied jako działającego filtra rodzicielskiego w tej wersji.

10. Szybkie rozwiązywanie problemów

Objaw	Co sprawdzić
Gra nie startuje	Czy ZIP został w pełni rozpakowany i plik PCK leży obok EXE.
Komunikat SmartScreen	Zweryfikuj źródło pliku; brak podpisu jest znanym ograniczeniem builda.
Brak Kontynuuj	Slot może nie istnieć; rozpocznij Nową grę albo sprawdź katalog user://.
Nie mogę przejść na pole	Sprawdź zasięg, metodę ruchu, MP, teren, przeszkodę i zajętość heksu.
Akcja jest wyszarzona	Najedź na nią — UI podaje brakujące narzędzie, cechę, slot, AP lub warunek.
Mapa nie działa	Ekran mapy biomów jest jeszcze niewdrożony.

11. Kierunek rozwoju — nie stan bieżący

Dokumentacja projektowa zakłada znacznie większą grę: Gniazdo, genetykę i asymilację, żyjący ekosystem z Utility AI, pełną walkę i instancje boczne, wiele biomów, pogodę, mapę świata, bestiariusz, relacje oraz rozbudowane warianty prezentacji treści. Te elementy są planem lub szkicem, a nie funkcją obecnego pliku EXE.