# Геймплей

# Общая идея

Игрок управляет машинкой с башней на уровне, который отрисовывается на небольшом расстоянии.

Его задача – найти ключ от выхода с уровня выбраться, избегая врагов.

# Механики

! Тут просто все идеи, которые мне приходят в голову. Не все – очень малая часть – реализованы. !

На передвижение и взаимодействие с окружением тратится энергия. Соответственно, и использование, и передвижение ограничено.

Враги имеют видимую дальность визуального восприятия, но реагируют на звуки.

Врагов можно отключить на время.

Игрок взаимодействует с окружением через ключи – особые сигналы, которые, посланные в определённый объект, активируют его. Отключение врагов – тоже ключ.

Чем дальше ты от входа, тем сложнее управление.

На уровне существуют ретрансляторы, которые можно включить и изменить зону покрытия.

На уровне существуют камеры, которые при включении дают узкий обзор в определённое место.

На уровне существуют турели, которым можно передавать один ключ для ретрансляции.

На уровне существуют входы в скрытые технические коридоры, неприметные и открываемые специальным ключом.

Противник при обнаружении игрока какое-то время бездействует.

Противник уничтожает игрока с одного попадания.

На уровне существуют изменяемые модули – выдвижной куб и убираемый пол – активируемые особым ключом.

Изменяемыми модулями можно заманивать и обезвреживать врагов.

Левелдизайн

Уровень делается для двух игроков, хоть на нём будет только один игрок и несколько противников.

Выход с уровня в большинстве случаев одинаково доступен с обоих входов.

1. Введение в трёх небольших сценах.
   1. ГГ входит в здание, узнает, куда идти и направляется в туалет за туториалом.
   2. Короткий путь по вентиляции, где игрока познакомят с управлением машинкой
   3. ГГ доходит до своей кабины и запускает робота внутрь.
2. Первый уровень  
   Обучение механике заряда и подбора ключей. Нужно добраться до финиша раньше одного противника, по возможности выключив его. Нужно показать, что прямое столкновение не выход, что оппонент может выключить нас очень быстро, и что нужно избегать прямого столкновения. На уровне много включённых камер, весь уровень видно.
3. Всё идёт к чертям

«Свет» выключается, а противник странно себя ведёт – начинает патрулировать выход вместо поиска. Для выхода надо найти ключ взаимодействия с камерами, и тогда подсветится ключ выхода с уровня. В секретке на уровне есть ключ для взаимодействия с кнопками и ключ для ретрансляторов.

1. Больше врагов  
   Тут много противников, нельзя просто добраться до ключа выхода с уровня. Одняко, здесь много инструментов для устранения врагов. На уровне есть ключи:  
   - К кнопкам  
   - К техническим коридорам

- К генераторам

- К ретрансляторам

А так же кнопки, много кнопок.

1. Много врагов и обязательный выход с уровня через секрет  
   Здесь отсиживание в недоступных врагам местах почти необходимо.   
   Можно получить доступ к ключу для генератора, турелей и технических коридоров, а лучше спрятан доступ к окружению.
2. Обычное здание, большая задержка и стелс-секция(?), а также ключ для ахода на следующий уровень и ключ для урона боссу.
3. Финальный уровень – много врагов, много способов их устранить. В секретке есть ключ для управления окружнеием. В конце босс.