# 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 изсеняемые модули – выдвижной куб и убираемый пол – активируемые особым ключом.

Изменяемыми модулями можно заманивать и обезвреживать врагов.

ЛЕвелдизайн