Дом (игровой режим №2)

Игровой вид на выбор:

* 2D:
  + вид сверху;
  + вид сбоку;
* 3D:
  + от первого лица;
  + в перспективной проекции от третьего лица;
  + вид сверху в ортогональной проекции.

1. Планировка помещения постоянна (достаточно реализовать дизайн одной локации).
2. Интерактивные объекты:
   * Обычные объекты при взаимодействии с ними перестают быть активными и добавляют запись в коллекцию записной книжки.
   * Объекты-переключатели — переключают что-то в помещении: открывают проход или тайник.
   * Изменяющиеся объекты — изменяют своё положение в пространстве при активации. Например:
     + потайная дверь, открывающая проход тогда, когда игрок нажал на один из интерактивных объектов на локации.
   * Интерактивные объекты размещаются случайным образом в заранее расположенных на локации местах. Например:
     + место на столе под фотографию, блокнот;
     + место на стене под картину, сейф;
     + место в стеллаже под фотографию, папку с документами.
3. Каждому изменяющемуся объекту должен соответствовать один интерактивный объект. Например: дверь и рычаг, её открывающий, а рычагом может служить книга на полке стеллажа.
4. Подсказка о возможности взаимодействия:
   * Появляется на экране при попадании объекта в область взаимодействия (например, под курсор мыши или в коллайдер персонажа игрока).
   * Пропадает, когда объект покидает область взаимодействия.
5. Дверь-выход — один из интерактивных объектов:
   * Персонаж игрока при старте появляется рядом с этой дверью.
   * При взаимодействии с ней совершается переход в режим «ЗАПИСНАЯ КНИЖКА».
6. Таймер:
   * Отсчёт времени в обратном порядке от 5 минут.
   * При достижении отсчёта 00:00 происходит принудительный выход из режима «ДОМ».