**x.x Opis mechaniki rozgrywki: pułapki**

-co to

Gracz poruszając się po labiryncie napotyka przeciwników, niektórych można ominąć na drodze do zakończenia poziomu, inni stoją bezpośrednio na drodze gracza. Pułapki są jednym ze sposobów na interakcje gracza z przeciwnikami.

Pułapka jest to obiekt w świecie gry, który umieszcza gracz. Jej działanie zależy od komponentów z których jest zbudowana. Każda pułapka składa się z dwóch typów komponentów:

* parametryzowany moduł aktywujący, który określa w jaki sposób pułapka może zostać aktywowana, taki moduł musi być tylko jeden .
* komponenty oddziałujące, które określają w jaki sposób pułapka działa na przeciwnika oraz gracza. Takich elementów w pułapce może znajdować się wiele.

Pułapka posiada skuteczny zasięg czyli maksymalną odległość w jakiej może się znajdować przeciwnik lub gracz, by pułapka na niego zadziałała. Aktywacja pułapki polega na wykonaniu instrukcji znajdujących się w komponentach oddziałujących na przeciwnikach oraz graczu, jeśli znajdują się odpowiednio blisko. To, że pułapki działają nie tylko na przeciwników, ale także na gracza, wymusza większą ostrożność w rozmieszczaniu pułapek w labiryncie.

-po co

-jak się zdobywa

-jak działa programistycznie

-jak oddzialuja na przeciwnikow