# Геймплей

Играя в Bigger Prey, игрок ощущает тёмную и загадочную атмосферу игры. Это отражается механиками игры.

В Bigger Prey есть разнообразие механик, и геймплей меняется в каждой сцене, предоставляя разнообразный игровой опыт в рамках одной игры.

# Перемещение

## Ходьба и камера

Игрок может перемещаться ходьбой и вращать камеру мышкой.

В это время раздаётся звук шагов и покачивается камера. Покачивания камеры сильнее привычного. Более сильные покачивания создают дискомфорт.

Эти решения приняты для поддержания напряжения и загадочности игрового опыта. Игрок успевает насладиться атмосферой леса и почувствовать напряжение.

## Спринт и прыжок

Спринт и прыжок становятся доступны на Сцене 3.

Помимо обычной ходьбы, игрок может бежать, зажав дополнительную клавишу. Бег быстрее ходьбы, но он тратит выносливость (см. ниже). Если выносливость закончилась, то спринт становится недоступным на короткое время.

Также игроку доступен прыжок, который ему необходим для преодоления препятствий во время погони.

Эти механики становятся доступны только во время погони, что отражает прилив адреналина персонажа.

## Выносливость

Во время спринта у игрока тратится выносливость. Когда выносливость заканчивается, экран слегка искажается и слышно тяжёлое дыхание персонажа.

Механика выносливости делает игрока более слабым в этом опасном мире игры. Это поддерживает философию игры и сообщает задуманный игровой опыт. Акцент на слабости, страданиях и проигрыше.

# Quick-time events

В игре есть простые QTE, где от игрока требуется ввод правильной клавиши.

В определённый момент игры камера фиксируется в определённом положении, и на экран выходит текст, говорящий какую кнопку надо нажать, чтобы продолжить.

Появления:

1. Press W to wake up (в самом начале игры)
2. Press C to chop (когда Убийца находит Жертву)
3. Press E to eat (когда монстр догоняет Убийцу)
4. Press D to destroy (когда большой монстр выходит из леса)

Все сообщения говорят нажать клавишу, соответствующую первой букве действия. Короткие сообщения создают загадочность.

Все сообщения в одинаковом формате. Это создаёт доброкачественное повторение, и неожиданность, когда нарастает жестокость действий.

# Сбор хвороста

В Сцене 1 игрок должен собирать хворост для своего костра. По лесу, вдоль пути игрока разбросаны кучки хвороста, которые игрок должен собирать.

Также в правом верхнем углу экрана расположен счётчик собранного хвороста.

Когда игрок подходит к хворосту, на экран выводится сообщение аналогично QTE, «Press C to Collect». Нажимая «C», игрок собирает хворост и счётчик вырастает.