# Уровень

В Bigger Prey уровень представляет собой густой лес в тумане, поддерживающий жуткую атмосферу хоррор игры. Локация содержит три основные зоны: за палаткой, откуда приходит Убийца; палатка, где появляется Жертва; и место около логова Монстра.

# Окружение

* **Густой лес в тумане**: деревья растут близко друг к другу, ограничивая видимость игрока.
* **Светлячки**: единственный источник света в лесу, помимо догорающего костра возле палатки.

# Объекты взаимодействия

* **Кучки хвороста**: Жертва собирает их, чтобы согреться.

# Визуальные эффекты

* **Туман**: усиливает атмосферу страха и неизвестности.
* **Светлячки**: мерцают, создавая динамический свет и поддерживая мистическую атмосферу. Являются единственным ориентиром игрока.

# Механики уровня

* В начале уровня Жертва ходит по лесу и собирает хворост.
* Камера переключается на Убийцу, который ищет Жертву и убивает её.
* После убийства появляется Монстр, и Убийца должен попытаться убежать.
* **Передвижение**: игрок передвигается умеренным шагом, чтобы ощутить атмосферу. При нападении Монстра игрок может бегать и перепрыгивать через препятствия.

# Интерактивность

* Простые QTE (quick-time events):
  + **W to wake up**: для пробуждения Жертвы.
  + **C to collect**: для сбора дерева.
  + **C to chop**: для убийства Жертвы.
  + **E to eat**: для съедения Жертвы.

# Элементы сюжета

* Уровень сам по себе рассказывает историю, так как в игре отсутствуют диалоги, описания или пояснения. Всё повествование передаётся через действия игрока и взаимодействие с окружением.

# Эмоциональный эффект

* Основные эмоции, которые вызывает уровень: напряжение и тревога. Лес с туманом, ограниченная видимость и динамическое освещение погружают игрока в атмосферу страха и неизвестности.