Mécanismes progression et exploration :

\_ Murs illusoires : mur avec une texture légèrement différente qui peut etre traversé par le joueur.

\_ Portes : Sert de transition entre les salles, aide au suspense.

\_ Tapis roulant : le joueur se déplace automatiquement jusqu’au bout du chemin défini par le tapis.

\_ Murs secret : mur se dévoilant via l’activation d’un mécanisme X (levier, dalle, cristal…).

\_ Trappes : lorsque le joueur passe dessus sans desactivé le mécanisme(levier, dalle, rouages à insérer, cristal… )

\_ Plaques à pression : lorsque le joueur ou un monstre se trouve dessus il active un mécanisme.

\_ Fuite vapeur : Des jets de vapeur bouillante sont envoyé à intervalle régulier et blesse le joueur (ne blesse pas les robots ennemis).

\_ Conduite : sert de raccourcis au joueur mais aussi de passage secret menant vers des trésors.

\_ Coffre rouage : Nécessite une clé spécifique pour déverrouiller le contenu du coffre.

\_ Coffre piégé : Le coffre disparait dans de la vapeur et se transforme en meca.

\_ Porte à pression : porte se refermant à intervalle régulier si le joueur se retrouve pris entre les deux plaques il meurt automatiquement.

\_ Robot mécanisme : robot se déplaçant à intervalle régulier ne traque pas le joueur mais l’attaque s’il se trouve sur son chemin, un mécanisme se trouve dans leur dos.

\_