Mécanismes progression et exploration :

\_ Murs illusoires : mur avec une texture légèrement différente qui peut être 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 désactivé le mécanisme(levier, dalle, rouages à insérer, cristal… )

\_ Plaques à pression : lorsque le joueur, un item 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 de ventilation : 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.

\_ Mur de rouages : puzzle ou vous devez activer un mécanisme (X voyants doivent passer du rouge au vert) en faisant tourner les différents rouages constituant le puzzle. Chaque rouage tourné entraîne le changement de couleur d’un voyant ou plusieurs voyant.



\_ Sol électrique : diffuse à intervalle régulier ou constant un flux électrique au sol infligeant des dégâts à intervalle régulier.