

## Общее

Игра создана в стиле мультиплеера в 2d стилистике. Данный релиз - так называемая игра для своих: подразумевается, что в одну игру могут играть только заранее договорившиеся люди.

После входа в личный кабинет у Вас есть возможность создать лобби, присоединиться к лобби по инвайт коду (есть только у создателя и участников лобби, поэтому поиграть в данную игру в одиночку не выйдет), почитать правила, посмотреть свои достижения и вернуться на стартовую страницу.

В игре есть две роли трапмейкер (1 игрок) и раннеры (от 2 игроков). Их геймплей сильно отличается, поэтому подробнее о нем вы можете прочитать ниже.

## Немного о лобби:

Создатель лобби может выбрать:

- Карту, на которой будет происходить игра. Если карта не выбрана или выбран режим рандома - карта определяется случайным образом
- Трапмейкера: если он не выбран или выбран режим рандома - он определяется случайным образом
- Время: существуют три режима времени для каждой карты, требуется выбрать один из них, по умолчанию стоит средний

Чтобы поиграть, одному участнику нужно создать лобби и сообщить инвайт-код остальным участникам. Участники вводят код выбрав опцию "присоединиться к лобби". В лобби можно увидеть ники участников, цвета их персонажей (назначаются рандомно).

Сама игра начинается прожатием готовности у создателя лобби, появляется загрузочный экран - записка, из которой можно узнать свою роль и небольшую предысторию. По завершении игры вы также увидите экран с итогами матча. После вы можете вернуться как в лобби, из которого запускалась игра, так и выйти из него.

**Задача трапмейкера** - не дать раннерам добраться до конца карты за отведённое время (у каждой карты три режима времени прохождения). С помощью ловушек он может ловить раннеров, отнимая у них при этом одну жизнь и возвращая в начало карты. Условие победы трапмейкера - никто из раннеров не добрался до финиша за отведённое время, или у всех игроков закончились жизни. Геймплей трапмейкера включает только активацию ловушек нажатием на соответствующие кнопки, иной логики у трапмейкера в данном релизе нет.

**Задача бегущего** - добраться до финиша за отведённое время, не умерев от статических и динамических ловушек. При попадании в ловушку у бегущего отнимается одна жизнь (общее количество жизней зависит от карты). Условие победы бегущего - игрок достиг финиша до истечения времени. Геймплей бегущего: стрелочки

влево-вправо (или клавиши AD) для передвижения по земле; нажатие на пробел для прыжка (возможен двойной прыжок); удержание пробела и все виды стрелочек (или клавиши WASD) для перемещений по лианам и в воде.

## Карты

На данный момент доступен выбор из двух карт - “Я вижу свет” и “Глубокие пещеры”.

### **“Я вижу свет”**

На этой карте у игрока будет одна жизнь.

Игра начинается со спавна в пещере, из которой требуется выбраться. Всего на карте 3 яруса с различными ловушками и паркур.

Игрока на данной карте ожидают следующие ловушки:

1. **Водоем с хищными рыбами.** Нужно переплыть водоем, но нельзя слишком долго находиться под водой, игрок может задохнуться. Рыбы в водоеме активируются траппером и могут убить игрока.
2. **Паркур, разрушающиеся каменные платформы.** При падении вниз с паркура игрок разбивается и умирает. При активации ловушки траппером, каменная платформа разрушается и игрок падает вместе с ней вниз.
3. **Лавы.** При соприкосновении с лавой игрок сгорает и умирает.
4. **Подъем наверх по камням и лианам.** Чтобы подниматься по лианам, игрок должен зажимать пробел. Траппер может обрывать лианы, активировав ловушку.
5. **Деревянные балки на цепях.** Траппер может активировать ловушку, балки сломаются, игрок упадет вниз.
6. **Падающие каменные глыбы.** При активации ловушки траппером, с потолка пещеры падают каменные глыбы. Если по игроку попадает глыба, он теряет жизнь.
7. **Лианы.** Нужно забраться наверх. Траппер может обрывать лианы (динамическая ловушка)
8. **Большой камень.** При активации ловушки траппером, камень начинает катиться вниз по склону.
9. **Ямы.** При активации ловушки земля проваливается и образуется пропасть. Игрок может её перепрыгнуть. Внизу будут добавлены копы.

В пещере на первом ярусе игроку предстоит преодолеть водоем с хищными рыбами и паркур с разрушающимися каменными платформами. На второй ярус игрок поднимается по лианам и камням, стараясь не упасть в лаву. На втором ярусе игрока ожидает паркур по деревянным балкам на цепях, которые могут быть разрушены траппером, а перед подъемом на поверхность его ожидают падающие с потолка пещеры каменные глыбы и залаз по лианам. На поверхности, на третьем ярусе карты, игроку предстоит избежать большого катящегося камня, при этом не упав в ямы с копиями. После прохождения всех ловушек на поверхности игрока ожидает финиш.

### **“Глубокие пещеры”**

На этой карте у игрока будет 2 жизни.

Игра начинается со спавна глубоко в пещере. Всего на карте 3 яруса с различными ловушками и паркур.

Игрока на данной карте ожидают следующие ловушки:

1. **Пространство с газом между закрывающимися воротами.** Если игрок остается в закрытом пространстве между закрытыми воротами, он задыхается от ядовитого газа.
2. **Лианы.** Игроку нужно забраться по лианам. Чтобы подниматься по лианам, игрок должен зажимать пробел. Но если задержаться на лианах надолго, с них можно упасть.
3. **Деревянные люки.** По активации ловушки траппером деревянные люки могут открыться, а камни которые они сдерживают раздавят игрока.
4. **Паркур (повторяется несколько раз).** При падении вниз игрок разбивается и теряет жизнь.
5. **Водоём с ядом.** Изначально водоем не содержит яд и игроку нужно просто переплыть его, главное не задерживаться слишком долго и не задохнуться. Но траппер может активировать ловушку, тем самым отравить эту воду. В отравленной воде игроки теряют жизнь.
6. **Водоем.** Нужно переплыть водоем.
7. **Падающие с потолка каменные глыбы.** При активации ловушки траппером, с потолка пещеры падают каменные глыбы. Если по игроку попадает глыба, он теряет жизнь.
8. **Веревочный канат.** Канат, по которому игрокам нужно забраться наверх. Траппер может активировать ловушку и поджечь канат, находящиеся на нем игроки сгорят или упадут и разобьются, потеряют жизнь.
9. **Гейзеры.** Из гейзеров выстреливает горячая вода. При попадании на гейзер игрок теряет жизнь.
10. **Паркур.** Нужно пропрыгать по деревянным дощечкам (одну из которых может сломать траппер) и не упасть вниз. При падении вниз игрок разбивается и теряет жизнь.
11. **Водоем.** Игроку нужно выплыть наверх. Если он поплывет в неправильном направлении, ему может не хватить запаса кислорода, он может задохнуться и потерять жизнь. Также траппер может активировать ловушку, вода из этого водоема начнет засасывать игроков, и они потеряют жизнь.

В пещере на первом ярусе игроку предстоит преодолеть ловушку с ядовитым газом, не попав в закрытое пространство и не задохнувшись. Далее по лианам игрок пробирается к следующей ловушке, где у него есть риск оказаться раздавленным камнями. После этого игрока ожидает паркур, где он может разбиться при падении. После паркура игрок попадает в водоем с водой, по которому он может перебраться на второй ярус карты. Но ему нужно быть начеку, потому что траппер может отравить водоем, и игрок потеряет жизнь. Дальше игрока ждет еще один водоем, на этот раз без ловушки. После преодоления водоема на втором ярусе его ожидает еще паркур и падающие с потолка пещеры каменные глыбы. На третий ярус игрок поднимается по веревочному канату, который может быть сожжён траппером. На третьем ярусе пещеры игроку предстоит пройти ловушку с гейзерами, паркур и переплыть еще один водоем, выбрав правильное направление и не утонув. После последнего водоема игрок попадает на финиш.