Gameplay and mechanics

**Core Game Mechanics**

De speler loopt door een driedemensionale reactor, zoekend naar een uitweg. Tijdens deze zoektocht zal de speler zijn grote vijand Antag een aantal keer tegenkomen. Hij hoort hem aankomen met behulp van zijn geigerteller, en zal van hem moeten vluchten en zich moeten verstoppen om te overleven. Naast Antag zullen er ook een aantal jumpscares en bijvoorbeeld een achtervolgende schaduw zijn die de speler bang zullen maken.  
Bij het begin zal de speler een zaklamp en een geigerteller vinden, die hem zullen helpen bij het doorzoeken van de reactor. Daarna zijn een aantal deuren op slot, die de speler pas kan openen als hij de juiste hulpmiddelen heeft gevonden. Hij zal dus objecten moeten inspecteren en ook naar plaatsen moeten gaan waar hij liever niet heen wil.

**GamePlay elements**

**Interactief**

De speler kan behalve rondlopen en rennen, ook objecten oppakken en inspecteren. Inspecteren is nodig om essentiele objecten te vinden. Ook kan de speler de zaklamp aan en uit zetten. Antag kan het licht van de zaklamp zien, dus pas op met wanneer je hem aan zet.

**Jumpscares**

Bij horrorgames zijn jumpscares natuurlijk belangrijk om de game spannend te maken en om het gevoel te creëeren dat er om elk hoekje een monster of iets dat je dood kan maken zit. Reaktor bevat tenminste 3 verschillende soorten jumpscares, die ook te combineren zijn.  
**Basic Jumpscare**Dit is de meest gebruikte vorm van jumpscares. Op het moment dat de speler langs een bepaalde locatie loopt, zal er iets engs verschijnen om de speler te laten schrikken. Soms een soort schaduw die de speler niet kan identificeren. Soms gewoon iets simpels als een krat dat opeens op de grond zal vallen.  
**Mysterieuze gebeurtenissen**  
Dit zijn niet zo zeer jumpscares, maar meer gebeurtenissen die de speler het gevoel moeten geven dat hij niet veilig is. Een voorbeeld is dat de speler een kamer binnenloopt en één deur open ziet staan. Als de speler ernaartoe wil lopen zal deze langzaam dicht zal gaan. Na het openen van de deur zal hij een lege kast vinden. Zo wordt de spanning verhoogd en is de speler weer angstig waardoor de volgende jumpscare meer effect zal hebben.  
**De schaduw op de trap**

**Game Over**De speler kan alleen doodgemaakt worden door Antag. Als Antag in de buurt komt….. Als hij uiteindelijk dichtbij genoeg is pakt hij de speler, en is het game over.