**3D Puzzle Концепция**

Игра представляет из себя 3D платформер с видом от первого лица, в котором основной целью игрока будет прохождение комнат-головоломок, используя различные способности (управление гравитацией и временем и т.д.) и элементы окружающей среды (платформы, рычаги и пр.).

Сюжет.

Во время проведения эксперимента при помощи «гигантского научного аппарата» профессора Горберта Фримштейна затягивает в параллельную реальность, из которой он должен выбраться, используя способности своего «супернаучного костюма».

**Ключевые особенности**

Помимо прыжков и передвижения у игрока будет 3 основные способности:

1. Хронокинез – позволяет игроку управлять течением времени, заставляя объекты вокруг себя двигаться медленнее или быстрее, замирать в пространстве или двигаться в обратном порядке.

При помощи этой способности игрок сможет к примеру запрыгнуть на падающую платформу и, обратив ее временной поток, заставить ее двигаться вверх, превратив в своего рода лифт.

1. Гравикинез – позволяет игроку окрашивать различные предметы в 3 разных цвета. Предметы, окрашенные в один цвет, начинают притягиваться друг к другу.

К примеру, окрасив стену и ящик в один цвет, игрок заставит ящик притягиваться к стене, игнорируя при этом общую гравитацию. Игрок также может окрашивать себя, но только при наличии отражающих поверхностей, используя их как зеркала.

1. Изменение размеров объекта – позволяет игроку увеличивать-уменьшать размеры относительно небольших, не более 2х2х2метра на короткое время. Игрок также может изменять свои размеры, используя отражающие поверхности.