Опьянение – один из трёх основных параметров персонажа (наряду со здоровьем и бронёй). В начале каждого уровня, а также после появления[[1]](#footnote-1) персонажа уровень опьянения должен быть равен **0** %.

Опьянение накапливается при каком-либо взаимодействии персонажа с алкоголем (посредствам предметов окружения и способностей противников или боссов), снимается подбиранием ***отрезвляющего средства*** (подробнее см. п. 2.3 «Отрезвляющее») и не может быть больше **100** %.

Накопление каждого процента (1 единицы) опьянения увеличивает ***вероятность промаха*** на **0.25** %. При уроне опьянения **0** % вероятность промаха также должна быть равна **0**. Вероятность промаха распространяется только на атаки персонажа (но не на его способности). При использовании массовых атак срабатывание промаха рассчитывается для каждого задетого врага отдельно.

Промах по противнику должен сопровождаться появлением над его головой соответствующей анимации, смотри рис. 4.4.1.1.

Анимация промаха

Траектория полёта пули

Противник

Рис. 4.4.1.1. Схема анимации промаха.

На **25** % опьянения наступает ***первая стадия*** алкогольного отравления. В этой стадии максимальный уровень здоровья персонажа уменьшается на **15** % от изначально максимального запаса здоровья, а после на **5** % (от изначально максимального запаса здоровья) за каждые накопленные **10** % опьянения.

На **50** % опьянения наступает ***вторая стадия*** алкогольного отравления. В этой стадии каждые **60** с на одном экране с игроком в случайных местах появляются 3 противника категории «галлюцинации» (подробнее см. п. 3...). По данным противникам невозможно промахнуться, т.к. они и так не реальны, а существуют только в воспалённом алкоголем воображении.

На **75** % опьянения наступает ***третья стадия*** алкогольного отравления. В этой стадии скорость передвижения персонажа уменьшается на **20** %. При появлении галлюцинаций, вместе с обычными галлюцинациями должна появляться одна «***большая***».

На **100** % опьянения персонаж умирает.

При переходе с каждой предыдущей стадии на последующую все эффекты предыдущей стадии сохраняются. При переходе с каждой последующей стадии на предыдущую, исчезают эффекты только последующей стадии. Стадия до 25 % опьянения в дальнейшем будет называться ***нулевая стадия*** алкогольного отравления. Эффекты увеличения вероятности промаха и уменьшения максимального запаса здоровья должны уменьшаться при уменьшении опьянения по тем же законам, и увеличиваться.

При переходе с предыдущей стадии на последующую персонаж должен впадать в припадок. Он должен падать на землю и не иметь возможность выполнять какие-либо действия в течении **5** с.

1. Процесс появления персонажа подробно описан в п. 4.4.4. [↑](#footnote-ref-1)