

## СУТЬ.

Смесь Ready or not и FNAF.

Некий отряд (условные охотники за привидениями) зачищает локации от маньяков (условных привидений, научившихся обращаться с оружием).

Игрок видит происходящее с камер на голове каждого в отряде (пока камера не сломается) и должен после выбора персонажа отдать ему приказ.

ПРЕДЫСТОРИЯ.

## ИЕРАРХИЯ.

Есть старшие сёстры и младшие. Старшие обладают большим боевым потенциалом и делают всю грязную работу. Младшие обычно выступают в роли поддержки (усилить старшую, ослабить врагов, выдать старшей местоположение врагов).

ПРОКАЧКА.

## БОЕВАЯ СИСТЕМА.

Оперативники имеют собственную последовательность действий с учётом происходящих вокруг событий. Игру теоретически можно пройти автобоем.

Виды приказов:

1. Идти.

1. Быстро.

2. Стандартно.

3. Медленно.

2.

## ПЕРСОНАЖИ.

Таблица сестёр.

Имя.	Сестра.	Способности.
Ирина (Иrrациональность, Ирра).	Старшая.	Не имеет чёткой последовательности действий. Может без причины развернуться, закричать, ударить стену или пол, побежать, запустить взаимодействие с чем-либо .
Синди (Синхронизация, Синхра).	Старшая.	Лучше всего повторяет действия за другими персонажами. Погоня против неё без наличия ловушек на пути - гарантированная смерть. Может имитировать голоса других персонажей.
Флора (Флуктуация, Флука).	Старшая.	Может незначительно отклониться от своего плана. Например, повернуть голову во время движения и увидеть другую цель или обойти цель по другому маршруту при наличии такового. Преследует внезапно обнаруженную цель с повышенным азартом.
Анна (Аннигиляция).	Старшая.	Поступает жадно, старается каждым движением приближаться к врагу и нанести как можно больше максимально сильных ударов. Имеет 6 топоров (2 прикреплены к бёдрам и находятся в кожаном чехле), 2 болтаются на поясе сзади, 2 находятся на спине и вытаскиваются из-за головы), которыми орудует в ближнем бою или может метнуть, чтобы затем в любой момент телепортироваться к местонахождению снаряда. <b>Референсы:</b> Охотница и Медсестра из Dead by daylight.
Конста (Константа).	Старшая.	Замедляет врагов вплоть до полного окаменения, если смотреть ей в глаза. Двигается, если не смотреть на неё вовсе.
Колла (Коллокация).	Старшая.	Расставляет ловушки, причём комбинациями (полноценные лайн-апы).
Гипатия (Гиперплазия).	Младшая.	Могла бы производить клонов почкованием или стрелять во врагов частями себя, чтобы со временем враг умирал от разросшегося внутри клона.
Хроми (Хроматизм).	Младшая.	Бросается на самые нестандартно выглядящие (или движущиеся) объекты, определять изменение цвета врагов (учитывая изменение их здоровья или других показателей).
Конда (Консолидация).	Младшая.	Видит из глаз оставшихся сестёр и телепортировать их друг к другу для облегчения погони.
Полина (Поляризация).	Младшая.	Запрещает врагам использовать кнопки (например, перемещение вбок или вперёд-назад, поворот камерой и так далее).
Эксильда или Оксана (Экстраполяция, Экстра).	Младшая.	Даёт сёстрам ослабленные версии способностей друг друга. Способна ненадолго предсказывать будущее.
Резеда (Резонанс,	Младшая.	Усиливает сестёр, выполняющих одинаковые действия или преследующих одну цель.

Реза).		
София (Сонар, Соня).	Младшая.	Слышит звуки, издаваемые другими персонажами, на большой дистанции и чётко определяет их местоположение.
Ульяна (Пульсация).	Младшая.	Громко топает, стучит по стенам, пугает врагов.

## Таблица оперативников.

*СЮЖЕТ.*

ДИАЛОГИ.

## НАРЕЗКА.

Интерференция чем-то смахивает на резонанс, генерация чем-то смахивает на гиперплазию, а что делать с коллокацией - вобще не ясно.