

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.

ИЕРАРХИЯ.

Среди маньячек выделяют матерей, а также старших и младших сестёр.

Мать обладает огромной мощью и нещадно карает за вред своим детям.

Старшие сёстры либо контролируют свою территорию и присматривают за младшими сёстрами, либо похожи поведением на свою мать.

Младшие сёстры пакостят и весомый урон нанести не могут, потому обычно выступают в роли поддержки (усилить старших, ослабить врагов, выдать старшим местоположение врагов).

| Мать. | Старшие дети. | Младшие дети. |
|----------|----------------------|-------------------|
| Анна. | Конда, Синди, Ирина. | Вера, Хроми. |
| Гипатия. | | |
| Конста. | | |
| Флора. | | |
| | Ульяна. | София. |
| | | Резеда, Эксильда. |
| | | |

Среди оперативников выделяют лидеров, диверсантов, медиков и щитовиков.

Лидер выдаёт положительные эффекты союзникам и немного может заменить любого бойца в отряде.

Диверсант устанавливает ловушки против врагов и другие устройства для облегчения их обнаружения.

Медик лечит товарищей по отряду и накладывает негативные эффекты на врагов.

Щитовик впитывает урон.

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

Виды приказов:

1. Ходьба.
 1. Быстрая.
 2. Стандартная.
 3. Медленная.
2. Реакция на врага.
 1. Стрелять на поражение.
 2. Стрелять для испуга.
 3. Замереть.
 4. Медленно отступать.
 5. Бежать назад.
3. Построение.
 1. Всё оружие в одну сторону.
 2. Оружие рассредоточено во все возможные проходы.
4. Группировка.
 1. Отделиться от группы.
 2. Присоединиться к группе.
5. Дополнительные действия (при наличии такой возможности).
 1. Атака в ближнем бою (нож, нога).
 2. Установка ловушки.
 3. Активация ловушки.

Таблица старших сестёр.

| Имя. | Способности. |
|--|--|
| Колла (Коллокация). Референсы: | Расставляет ловушки, причём комбинациями (полноценные лайн-апы). |
| Конда (Консолидация). Референсы: | Видит из глаз оставшихся союзниц и телепортирует их друг к другу для облегчения погони. |
| Ульяна (Пульсация). Референсы: | Орудует двумя камертонами-молотками, которыми бьёт по поверхностям, по врагам или друг по другу. Носит на правом предплечье 5 металлических браслетов, по которым также стучит для развлечения себя или привлечения врагов. Любит фиксировать шею цели одним камертоном, чтобы затем ударить по нему со всей силы другим молотком и на длительное время оглушить цель (реже бьёт сразу по голове и моментально убивает). |
| Синди (Синхронизация, Синхра). Референсы: | Повторённое за врагом действие усиливается за каждую секунду на 0.5%. Погоня против неё без наличия ловушек на пути — гарантированная смерть. Повторяет реплики врагов одновременно с ними. Орудует жалюзеркалом — несколькими металлическими и заточенными полосками (практически бритвами) с приклеенными с обеих сторон зеркалами. Полоски вращаются с помощью переключателя на навершие рукояти. Размер рамы жалюзеркала — 0.6 метра. Общая длина — 0.9 метра (для двуручного хвата). Помимо оружия жалюзеркало может использоваться Синди как инструмент наложения дополнительного ускорения на саму себя. |
| Ирина (Иррациональность, Ирра). Референсы: | Не имеет чёткой последовательности действий. Может без причины развернуться, закричать, ударить стену или пол, побежать, запустить взаимодействие с чем-либо. |
| | |
| | Может имитировать голоса других персонажей или повторять их реплики. |
| | |
| | |

[illegible]

| | |
|--|--|
| | |
| | |
| | |
| | |

Таблицы оперативников.

Таблица лидеров.

[illegible]

Таблица диверсантов.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

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