

СУТЬ.

Действие происходит в отельном комплексе, где есть бассейн, бильярд, спортивный зал, баня, ресторан, прачечная, генераторная и прочие важные элементы.

Если игрок на стороне закона, его цель — обезвредить преступников.

Если игрок на стороне криминала, его цель — убить всех.

Игрок управляет одним из четырёх персонажей:

1). Мирный житель (40%).

Простой посетитель отеля. Развлекается, пока есть такая возможность.

Может иметь профессию, теоретически полезную для других персонажей.

Может сообщить свои подозрения о том, кто является убийцей или кукловодом.

2). Рядовой сотрудник отеля (30%).

Имеет расписание, которого нужно придерживаться.

Уборщик, горничная, официант, бармен, охранник, повар и так далее.

3). Убийца (20%).

Все остальные персонажи для него — не больше, чем очередная цель.

Волк в овечьей шкуре (иногда буквально — может менять костюмы).

Может выселиться из отеля после окончания своей работы.

Может использовать оружие или окружение.

4). Полицейский (10%).

Полицейский под прикрытием. Имеет табельное оружие.

Также существует 7 уникальных персонажей (или их групп), за которых нельзя поиграть:

1). VIP – персона (максимум 5 человек).

Живёт в пентхаусе.

Может быть особенно требователен к сервису.

Может быть убийцей (15%) или полицейским (15%).

2). Управляющий отелем (1 человек).

Уволит сотрудника, который систематически плохо делает свою работу.

Наймёт нового сотрудника.

Может быть убийцей (1%).

3). Заместитель управляющего (от 2 до 4 человек).

Контролирует ход выполнения задач.

Отругает и оштрафует сотрудника, который плохо делает свою работу.

Доносит управляющему на недобросовестных сотрудников и посетителей.

Может быть убийцей (2.5%) или полицейским (2.5%).

4). Руководитель подразделения (1 человек).

Промежуточное руководящее звено. Ответственный за вверенную территорию.

Может быть убийцей (5%) или полицейским (5%).

5). Заместитель руководителя подразделения (от 1 до 2 человек).

Как заместитель управляющего, но его полномочия распространяются только на сотрудников той же территории.

Может быть убийцей (10%) или полицейским (10%).

6). Кукловод (1 человек).

Он пригласил в отель многих посетителей. Многие из них являются убийцами.

Возможно, он внедрил убийц в число сотрудников отеля.

Он платит убийцам за трофеи.

Может в какой-то момент заселиться в отель.

Обычно — когда ситуация становится слишком безнадёжной.

7). Детектив (1 человек).

Ему отчитываются все живые копы.

Он принимает решение о том, кто является убийцей.

Может в какой-то момент заселиться в отель.

ПРОКАЧКА.

Отсутствует. По крайней мере, она не нужна.
Прокачаться за такой короткий срок невозможно.

БОЕВАЯ СИСТЕМА.

Как таковая отсутствует. Не хочу, чтобы она была.

Если её делать, то в неявном виде — как QTE.

ПЕРСОНАЖИ.

В рамках любой группы персонажей есть уникальные (которые всегда имеют эту роль).

Прозвище (роль).	Особенности.
Смайл (убийца).	Имеет от 5 до 10 целей. После завершения заказа съезжает. После каждого убийства делает из кожи жертвы маску и перчатки. Предпочитает носить официальный костюм, иначе придётся сдирать больше кожи. По той же причине выбирает жертв тех же роста, веса и телосложения. Пародируя действия убитого, выборочно добавляет к ним улыбку.
Тигрица (убийца).	Имеет от 2 до 5 целей. После завершения заказа съезжает. Иногда делает кошачьи жесты. 1). Кисти будто выпускают когти. При этом на правой руке большой палец у неё часто хрустит. Чуть меньше — безымянный. 2). Потягивания с прогибами.
(убийца).	Имеет от 5 до 10 целей. После завершения заказа не съезжает. Искренне и «кстати» говорит кому-то, кого скоро с большой вероятностью убьют.
(мирный житель).	Подозрительно относится ко всем, но при этом сам подозрительно выглядит (одевается неприметно), говорит шёпотом (или пишет) и делает что-либо (оглядывается по сторонам). Как будто готов бежать в любую секунду. В его номере есть ловушки и различные детекторы присутствия. В разные годы жизни он был жертвой четырёх маньяков в разных штатах. Хочет покоя, но от призраков прошлого не может сбежать.
(мирный житель).	Останется в отеле до конца. Бывший сотрудник спецслужб.
(мирный житель).	Останется в отеле до конца. Кошмарно злой человек, который носит с собой очень реалистичные копии пистолета и дробовика, стреляющие резиновыми патронами.
Перебежчик (мирный житель → убийца).	Останется в отеле до конца. Будет всеми силами содействовать стражам порядка. Если они слишком неэффективно будут справляться со своей работой, со временем станет убивать тех, кого подозревает.
Волчье желание (Wolfish will) (убийца).	Целей от 5 до 10. После завершения заказа съезжает из отеля. Банда из 5 человек. Координатором и лидером четверых парней является девушка (фотограф, косплеер, блогер). Указательным и средним пальцами возле лица она подаёт разные жесты: V (концы пальцев возле глаза или на щеке, кисть ниже) и < (концы пальцев возле глаза или виска, кисть дальше от головы). Кисть может быть повернута на 180 градусов. Каждое прохождение назначения жестов меняются. В основном банда промышляет карманными кражами, домушничеством и в очень редких случаях разбоем.
Отрыв (убийца).	Целей от 5 до 10. После завершения заказа съезжает из отеля. Пронёс в кейсе N*M (3*4, 3*5, 4*6, 4*7, 5*7) гранат, каждую из которых он может установить где угодно в составе растяжки (внутри объекта с дверью (дверной проём, машина, тумбочка, ящик, шкаф, сейф, мусорная урна, стиральная машина), под кроватью). Приоритетными целями являются VIP-

	посетители и руководящий персонал. Известно, что какое-то количество (4, 6, 8 или 10) гранат он носит под пиджаком на нитях, чтобы дёрнуть сразу все.

Если персонаж использует приветствие «пистолет (указательный и средний пальцы) от виска», он управляющий отеля.

СЮЖЕТ.

Строго говоря, отсутствует.

РЕАЛИЗАЦИЯ.

Вид от первого лица.

У каждого персонажа есть набор атрибутов:

Атрибут.	Значения.	
Пол.	Мужчина, женщина.	
Роль.	Мирный житель, рядовой сотрудник отеля, убийца, полицейский, VIP – персона, управляющий отелем, заместитель управляющего, кукловод, детектив, руководитель подразделения, заместитель руководителя подразделения.	
Профессия.	Значение.	Польза для игры.
	Уборщик.	
	Горничная.	
	Официант.	
	Бармен.	
	Охранник.	
	Повар.	
	Строитель.	
	Программист.	
	Артист.	
Уровень дохода.	Низкий, средний, высокий, очень высокий.	
Уровень интеллекта.	Низкий, средний, высокий, очень высокий.	
Уровень внешней привлекательности.	Низкий, средний, высокий, очень высокий.	
Особые приметы.	Татуировки, шрамы, родинки.	
Рост.	Очень низкий, низкий, средний, высокий, очень высокий.	
Вес.	Очень небольшой, небольшой, средний, большой, очень большой.	
Телосложени	Очень худое, худощавое, спортивное, стандартное, полное, очень полное.	

е.		
Черты характера.	Значение.	Польза для игры.
	Агрессия.	
	Адекватность.	
	Активность.	
	Алчность.	
	Альтруизм.	
	Аскетизм.	
	Бездарность.	
	Бережливость.	
	Бесстрашие.	
	Бестактность.	
	Благоразумие.	
	Благородство.	
	Болтливость.	
	Вежливость.	
	Великодушие.	
	Верность.	
	Вероломство.	
	Весёлый.	
	Внимательность.	
	Волевой.	
	Воспитанный.	
	Высокомерие.	
	Высоконравственный.	
	Героизм.	
	Гордость.	
	Горячность.	
	Графомания.	
	Гуманность.	
	Дисциплина.	
	Доблесть.	
	Доброта.	
	Достоинство.	
	Женственность.	
	Жестокость.	

Жизнерадостность.	
Застенчивость	
Искренность.	
Коварство.	
Конформизм.	
Лень.	
Лесть.	
Лицемерие.	
Любознательность.	
Любопытство.	
Малодушие.	
Мания величия.	
Мизантропия.	
Милосердие.	
Мораль.	
Мудрость.	
Мужество.	
Наглость.	
Нарцисс (психология).	
Настойчивость.	
Невежество.	
Недотрога.	
Нетерпимость.	
Низость.	
Обаяние.	
Обвинение.	
Оптимизм.	
Остроумие.	
Отвага.	
Патриот.	
Педантизм.	
Перфекционизм.	
Пессимизм.	
Пижон.	
Подвиг.	
Подлость.	

Поздозрительность.	
Покорность.	
Предрассудок.	
Предубеждение.	
Пунктуальность.	
Раздражительность.	
Самолубие.	
Самонадеянность.	
Самопожертвование .	
Самостоятельность.	
Самоуверенность.	
Сдержанность.	
Сентиментальность.	
Сибарит.	
Скромность.	
Смелость.	
Сноб.	
Совесть.	
Спокойствие.	
Сребролюбие.	
Суеверие.	
Терпение.	
Терпимость.	
Трусость.	
Тщеславие.	
Упрямство.	
Фанатизм.	
Ханжество.	
Хитрость.	
Храбрость.	
Целомудрие.	
Цинизм.	
Честность.	
Чудачество.	
Щедрость.	
Эгоизм.	

Экстремизм.	
Эмпатия.	
Эпатаж.	

Галантный, гармоничный, гуманный.

Дальновидный, деликатный, деловой, дипломатичный, джентльмен, добродушный, добрый, добросовестный, дружелюбный, дисциплинированный.

Естественный.

Жизнерадостный, женственный, жизнелюбивый.

Заботливый, запасливый, зрелый.

Искренний, инициативный, интеллигентный, изобретательный, исполнительный.

Коммуникабельный, компетентный, компанейский, корректный, коллективный, культурный, креативный, красноречивый.

Ласковый, легкий, лидер, любознательный.

Миротлюбивый, мечтательный, мужественный, мудрый.

Наблюдательный, надежный, находчивый, нежный, независимый.

Обаятельный, общительный, образованный, объективный, одаренный, опрятный, опытный, осторожный, отзывчивый, ответственный.

Позитивный, порядочный, понимающий, приветливый, практичный.

Радужный, решительный, романтический.

Самокритичный, самостоятельный, скромный, совестливый, сообразительный.

Творческий, тактичный, терпеливый, трудолюбивый.

Уважительный, улыбчивый, усидчивый, упорный, учтивый, уравновешенный.

Харизматичный, хозяйственный, храбрый.

Целеустремленный, целомудренный.

Честный, чуткий, чистосердечный.

Шутливый, щедрый.

Экономный, эмпатичный, энтузиаст, энергичный, эрудированный.

Отрицательные качества характера (список)

Агрессивность, алчность, апатичность.

Безволие, бездуховность, безжалостность, бесчувствие, безответственность, безгласность, бесстыдность.

Ветреность, властолюбие, вульгарность, высокомерие.

Гневливость, гордыня, грубость.

Двуличность.

Ехидность.

Жадность, жестокость.

Завистливость, задиристость, злопамятность, злость.

Избалованность, инертность, инфантильность, истеричность.

Капризность, коварство, конфликтность.

Лживость, лицемерие, льстивость.

Малодушие, меркантильность, мнительность, мстительность, мрачность.

Наглость, надменность, невежество, нервозность, неопрятность, неуравновешенность.

Обидчивость, ограниченность.

Качества характера человека

Плаксивость, поверхностность, подозрительность, прижимистость.

	<p>Равнодушие, развратность, раздражительность, ревнивость.</p> <p>Самовлюбленность, сварливость, склонность.</p> <p>Тревожность, тщеславие.</p> <p>Хвастливость.</p> <p>Черствость.</p> <p>Эгоистичность.</p> <p>Язвительность.</p>
Эмоциональ ное состояние.	

У каждого персонажа есть множество анимаций: приветствие, свободная стойка (скорее всего, несколько), выражение эмоций (злость, грусть, радость, удивление), готовность к бою.

В рамках группы из N персонажей можно распределить 10*N разных костюмов. Всего костюмов 5 видов:

Название.	Уточнение.
Домашний.	
Купальный.	Как правило, у девушек больше.
Спортивный.	Как правило, у девушек больше.
Официальный.	Чем выше доход, тем больше таких костюмов.
Повседневный.	Как правило, у девушек больше.

У многих объектов есть способы взаимодействия.

Каждый персонаж может в любой момент времени решить, что ему нужно взаимодействовать с определённым объектом определённым образом.

В игре присутствуют многие функции стелса:
1). Выглядывание из-за угла.

2). Маскировка среди других людей в похожих костюмах.

3). Подглядывание через замочную скважину или глазок в двери.

https://vkvideo.ru/video-195743754_456241271.

Кликбейт удался, чё... Я думал, увижу настоящий триллер с элементами социального стелса... Чтобы нужно было делать свою работу и кооперироваться с другими лояльными сотрудниками, не привлекая внимание убийц...

Жанр игры — джалло — пришёл из киноиндустрии.