

## 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.

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).

<b>Мать.</b>	<b>Старшие дети.</b>	<b>Младшие дети.</b>
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.

ПРОКАЧКА.

## БОЕВАЯ СИСТЕМА.

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.

## Таблицы маньячек.

## Таблица матерей.

Таблица старших сестёр.

Имя.	Способности.
Колла (Коллокация). <b>Референсы:</b>	Расставляет ловушки, причём комбинациями (полноценные лайн-апы).
Конда (Консолидация). <b>Референсы:</b>	Видит из глаз оставшихся союзниц и телепортирует их друг к другу для облегчения погони.
Ульяна (Пульсация). <b>Референсы:</b>	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). <b>Референсы:</b>	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 приклёпанными с обеих сторон зеркалами. Полоски врашаются с помощью переключателя на навершии 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 (Иrrациональность, Иrrа). <b>Референсы:</b>	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.

## Таблица младших сестёр.


## Таблицы оперативников.

## Таблица лидеров.

## Таблица диверсантов.

## Таблица медиков.

## Таблица щитовиков.

*СЮЖЕТ.*

ДИАЛОГИ.

## НАРЕЗКА.

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