

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 сестёр выделяют старших и младших.

Старшие обладают большим боевым потенциалом и делают всю грязную работу.

Младшие обычно выступают в роли поддержки (усилить старшую, ослабить врагов, выдать старшей местоположение врагов).

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.

ПЕРСОНАЖИ.

Таблица старших сестёр.

Имя.	Способности.
Ирина (Иrrациональность, Иrrа). Референсы:	Не имеет чёткой последовательности действий. Может без причины развернуться, закричать, ударить стену или пол, побежать, запустить взаимодействие с чем-либо .
Синди (Синхронизация, Синхра). Референсы:	Повторённое за врагом действие усиливается за каждую секунду на 1%. Погоня против неё без наличия ловушек на пути — гарантированная смерть. Может имитировать голоса других персонажей или повторять их реплики. Предположительное оружие: зеркало.
Флора (Флуктуация, Флука). Референсы: Флора из Winx, Ведьма из Dead by daylight, Ядовитый плющ из DC.	Может незначительно отклониться от маршрута. Например, повернуть голову в произвольную сторону во время движения или обойти цель по другому маршруту при наличии такового. Преследует внезапно обнаруженную цель с повышенным азартом. Может нарисовать на полу метку из крови (тратит своё здоровье), формируя в центре росток венериной мухоловки, который со временем увеличивается в размерах. Кровопролитие (даже Флоры) усиливает эффект. Росток распространяет споры (их же выбрасывает в качестве защиты от врагов). Чувствует боль имеющихся ростков. Способна унюхать споры и пойти по их следу. Выбрасывает споры в произвольный момент, но больше — при обнаружении цели. При убийстве врага выкачивает из него кровь и пополняет максимальное здоровье.
Анна (Аннигиляция). Референсы: Охотница и Медсестра из Dead by daylight.	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 (любит в этот момент наносить дополнительный удар).
Конста (Константа). Референсы:	Замедляет врагов вплоть до полного окаменения, если смотреть ей в глаза. Двигается, если не смотреть на неё вовсе.
Колла (Коллокация). Референсы:	Расставляет ловушки, причём комбинациями (полноценные лайн-апы).

Таблица младших сестёр.

--	--

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.