\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_V 0.2

< > - Не обязательно.

(фрукт):Яблоко - это наследование.

С большой буквы Классы, с маленькой экземпляры классов.

В скобках классы или их экземпляры.

> объекты классов, методы и свойства; смещение это вложенность.

- !Цель - объект квеста.

- Хранитель\* - НПС которые в принципе могут оставить цель у себя; не обязательно явно стремятся к цели.

> Инфореактивность[число] - насколько возможно и быстро информаторы узнают о планах Объекта.

- (хранитель):Заказчик - <Ключевые квестовые> НПС хотящие получить цель, дают задания для достижения цели.

> Инфореактивность [число] - насколько возможно и быстро информаторы узнают о планах Объекта

> Окончательные[булев] - получая (Цель) она более не в игре.

> Время удержания[число] - время которое (Цель) будет у (Заказчик) и будет доступна.

- Связные - Посредники между (Заказчик) и ГГ; могут быть нейтральны к ГГ или всем при любых условиях.

-<Приемщики> - НПС которым нужно отдать Цель по заданию Заказчика

-Исполнители:

-- Исполнитель - Специальные НПС которые могут быть наняты для выполнения квестов.

-- (Группы) - Отряды НПС которые могут быть наняты для выполнения квестов, могут действовать совместно с (Герои для заданий).

-- ГГ.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

За **Целью** охотятся **Заказчики** посредством выдачи заданий ГГ или (и) **Исполнителям** или (и) **Группам.** Цель постоянно перемещается между **Заказчиками** кроме **Окончательных Заказчиков** или (и) **Исполнителями.** По идее ГГ должен перехватить **Цель**, при этом охота на цель продолжается и на ГГ могут напасть для отбора **Цели**. Связные - ключевые персонажи которые отдают/продают информацию касательно **Цели** или (и) квеста, могут продать конфиденциальную информацию “своих”.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

https://xray-engine.org/index.php?title=%D0%9A%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F:A-Life