Владимир, [07.05.2023 20:52]

Предметы и другие механики

1. Сломанная шкатулка. При активации устанавливает перед игроком и начинает играть жуткую музыку, в определенном радиусе нпс постепенно теряют псих. здоровье, чем ближе нпс расположен к шкатулке, тем больше урона в секунду он получает. Комбинируется с узкими проходами и замкнутыми пространствами, а также с предметами, затрудняющие передвижение. Длительность 10 секунд

2. Банка со слизью. При использовании позволяет игроку выбрать область в определенном радиусе, куда кинуть банку. После того, как банка разобьется, она создает скользкую лужу, при прохождении по которой нпс замедляются, а также за каждую пройденную единицу получают шанс упасть и получить оглушение на 3 секунды

3. Банка с пауками. При использовании предмета и после небольшой подготовки устанавливает банку с пауками, откуда они начинают выползать, пауками игрок может управлять дистанционно с помощью правой кнопки мыши

4. Зловещая маска. При использовании издаёт жуткий крик, что заставляет нпс в определенном радиусе бежать в противоположную от игрока сторону 4 секунды.

5. Вирус страха. При использовании позволяет с помощью мышки выбрать нпс, на которого будет распылен вирус страха. Нпс под вирусом раз в 0,5 секунды делает пульсацию (издаёт крик или ещё что-нибудь) нанося урон в радиусе, если какой-то здоровый нпс накопит три стака пульсации, то заразится сам, а у нпс, заразившего его, обновится эффект заражения. Всего за одно заражение 6 пульсаций, отсюда длительность три секунды

6. Бейсбольная бита. Старая дедовская бейсбольная бита, которая повидала разное дерьмо в этой жизни, при использовании в маленьком позволяет ударить одного нпс, что оглушит его на 4 секунды и откинет в направлении взгляда гг

7. Лестница. А кто говорил, что нпс не боятся высоты? При использовании позволяет выбрать нпс в небольшом радиусе. Вы закидывает нпс на лестницу, теперь он не может самостоятельно передвигаться, вместо этого вы управляете его местоположением, при падении с лестницы нпс получает критический урон в размере 50 от максимального, скинуть нпс можно с помощью биты, банки со слизью (та же вероятность, что и при падении), и зловещей маски

8. Стены. Почувствуй себя строителем) Позволяет размещать стены по карте, которые будут являться препятствиями NavMesh. При закрытии нпс в 4 стенах, ему будет постепенно наносится урон из-за клаустрофобии, однако убить его это не может, у него останется 30 процент хп. Также урон будет наноситься, если пространство, в котором заперли нпс, является большим. В таком случае нпс будет постепенно наноситься урон, пока у него не станет 5 процентов хп.

9. Нож. Что? Обычный кухонный нож? Да, это нестареющая классика хоррор жанра. Очень просто и очень действенно. При использовании добавляет к модельке персонажа кухонный нож, теперь все ваши предметы будут наносить больше урона на 25 процентов, а также находясь рядом с нпс, есть небольшой шанс наложить на него эффект Зловещей Маски

10. Коробка. Здравствуйте, это доставка FedEx, держите, это посылка вам! Что? Вы не хотите её открывать? Погодите, а что это за запах из коробки? Боже… Механика: Размещает таинственную коробку в выбранном мышкой месте на карте, она очень сильно пугает нпс, настолько сильно, что они ни в коем не подойдут к ней ближе чем на 5 метров. Ну, нахрен… Кажется, в ней что-то и вправду ужасное. Длительность 3 минуты

11. Безумный клоун. Что может быть страшнее, чем клоун? Непредсказуемый клоун психопат убийца! Механика: Выпускает безумного клоуна, который перемещается по случайной траектории и раз в 1 секунду использует случайный предмет в случайного нпс или область. Длительность 15 секунд

12. Бензопила. Позволяет открывать проходы в некоторые закрытые территории локации, а также даёт пассивное умение, увеличивающее пассивный урон, получаемый нпс вокруг вас. При использовании бензопила отображается на интерфейсе и на модельке персонажа, теперь она будет с всю игру, однако, чтобы использовать пилу по назначению и освободить проход в другую часть карты, вам потребуется канистры с топливом, они будут раскиданы по всей карте в достаточных кол-вах, чтобы игрок мог исследовать всю локацию

13. Гипножаба. При использовании позволяет с помощью мыши выбрать точку, куда вы хотите отправить гипножабу. Она будет медленно идти к точке, попутно «гипнотизируя» нпс вокруг себя, тем самым они начинают следовать за ней, при достижении точки назначения спустя 3 секунды жаба исчезает, а нпс, находящиеся по эффектом «гипноза» получают оглушение на 5 секунд.

14.

Также по карте будет раскидана посуда и другие вещи, которые можно громко сломать и немного напугать нпс по всей карте, такие предметы со временем будут восстанавливаться. Также в разных частях карты будет разный уровень освещенности, нпс, при желании, могут попробовать включить свет. Задача игрока включать свет в выгодных ему местах, и выключать в местах, где засада ещё только подготавливается. Нпс не будут ходить в зоны с низким уровнем освещенности, при этом существует некоторый лимит тёмных комнат

Хочется сделать передвижение всех юнитов без ускорения, т.к. это неудобно, при этом механику ускорения можно будет в теории сохранить и в будущем отдать какому-то предмету, условные «коньки»