**Survansion**

***Главные герои***

*Вивиан Беллоуз* – журналистка, прибыла в Поместье Стоунов на приём с целью провести репортаж, но видимо теперь проведёт целое расследование.

Итан Харрис – журналист, напарник и любовный интерес Вивиан.

Майкл Стоун – Владелец поместья Стоунов, серийный убийца

Ниа Стоун – Бывшая жена Майкла Стоуна, считается погибшей от сердечного приступа, но так ли это?

***Локации***

*Общие локации:*

Офис Вививан и Итана

Поместье Стоунов

Катакомбы Стоунов

*Уровни:*

1. …
2. Банкетный зал (1-й этаж)
3. Тех. помещения (-1-й этаж)
4. Гостинные (2-й этаж)
5. Холл второго этажа и подъём на третий (2-й этаж)
6. Кабинет Майкла и Спальня Стоунов (3-й этаж)
7. Коридоры третьего этажа, лестничная клетка и коридор 1-го этажа

***Выбор концовки:***

1. ***Выжить и сбежать (Вивиан сбегает с поместья, Итан погибает)***
2. Главный выход из поместья и парковка
3. ***Докопаться до правды и собрать материал на Майкла Стоуна (Итан погибает, Вивиан погибает, отправив материалы её расследования в интернет)***
4. Вход в катакомбы
5. Катакомбы
6. Подвальные помещения Майкла Стоуна

***Циклы контакта и критических путей***

Критические пути локаций

1. *Банкетный зал:*
2. Подойти к Итану
3. Взять камеру и снимать гостей
4. Поговорить с Итаном
5. Беги!
6. Вивиан проваливается на тех. этаж
7. *Тех. помещения:*
8. Осмотреться
9. Взять фонарик
10. Найти выключатель
11. Спрятаться
12. Прокрасться к запасной лестничной клетке
13. Подняться на 1-й этаж
14. Подняться на 2-й этаж
15. *Гостинные:*
16. Пройти по коридору
17. Спрятаться в гостинной
18. Осмотреть гостинную.
19. Пробраться в гостинную 2.
20. Осмотреть гостинную 2.
21. Пробраться в гостинную 3.
22. Поговорить с Итаном.

Циклы контакта локаций

1. *Банкетный зал:*
2. Преконтакт:
3. Ощущение безопасности, гул людей создаёт атмосферу людного безопасного места.
4. Работа главной героини отвлекает от тревожных мыслей
5. Контактирование
6. Крики людей, выстрелы, смута
7. В панике главная героиня хватает камеру
8. Непонимание того, что происходит
9. Главная героиня видит трупы, но не может найти убийцу
10. Полный контакт
11. Игрок бежит не понимая куда
12. Создаётся ощущение преследования
13. Главная героиня наступает на сломанный пол
14. Постконтакт
15. Анимация падения главное героини
16. Потеря контроля
17. Жетское падение
18. Шум в ушах