ДебошПлан работы

Локапии:

Побочные: оружейная, комната с препаратми, одиночная камера, электротерапия.

Оружейная — появляется на более поздних этапах. Является комнатой охраны в которой хранится оружие на случай бунтов или сторонних нападений. Как жаль, что игроку достаётся лишь малость былой роскоши. (случайное оружие из пула охранников)

Комната с препаратами — основной источник психоактивных веществ доступный нашему «герою». Здесь осталось не так много, так как на старте бунта всё разграбили самые торопливые, по этому придётся довольствоваться единичными пилюлями найденными на полу... Эх, что же мне напоминает эта таблетка? (1-3 случайных препарата из пула комнаты)

Одиночная камера — никогда не знаешь кто скрывается за дверью этой комнаты непризнанный гений или отпетый псих. Кто бы то ни был, он даже не удосужился покинуть свою камеру. Стоит ли мне рискнуть собой ценою нового знакомства? (случайный НПС персонаж со своими возможностями, наградами и взаимодействием)

Электротерапия – не скажу что мне жаль тех "врачей" которые занимались усердным ломанием моей психики, но я бы и врагу не пожелал закончить свою жизнь на электростоле будучи под властью тех над кем издевался. (можно получить небольшую медецинскую помощь, а так же шанс на особое событие)

Основные: пик, основание, холл.

Пик — верхняя часть лечебница с наибольшей концентрацией одиночных комнат, средним количеством препаратных и наименьшим остальных. Основными врагами на этом этапе станут недавние товарищи по несчастью и остатки старых голюцинаций.

Основание – наибольшая концентрация электротерапийных комнат, среднее препаратных и малое количество остальных. Врагом на этом этаже станут свехнувшиеся врачи, а так же последний оплот охраны.

Холл – наибольшая концентрация оружейных комнат, среднее электротерапийных, малое препаратных и вовсе нет одиночных. Последний оплот охраны пройден, однако проблемы только начались. Слишком долго мы выбирались их этих стен и вот уже отряд быстрого реагирования ждёт всех и каждого внизу с распростёртыми отъятиями.

Показатели:

Сердцебиение – показатель заменяющий персонажу НР.

Урон – показатель отвечающий за наносимые аппоненту повреждения. Зависит от оружия, а так же личного показателя урона персонажа (кроме огнестрела)

Скорость – показатель отвечающий за скорость передвижения персонажа.

Защищённость – показатель отвечающий за устойчивость персонажа к получаемому урону.

Интоксикация – показатель отвечающий за рекцию персонажа на препараты.

Предметы:

Препараты – имеется 3 пула (комната с препаратами, выпадающие с врагов и особые, которые можно получить только от НПС), влияют на сердцебиение нашего персонажа, а так же на количество галлюцинаций. Под воздействием препаратов мир может расплываться, менять свои краски или же гаснуть на какое-то время.

Оружие – имеется 4 пула (охранники, психи, отряд быстрого реагирования и особые, которые можно получить только от НПС) и 4 типа (огнестрел, режущее, дробящее и кулачное(заменяет атаки голыми руками), влияют на форму атаки и её урон. Может быть более и менее эффективно против различных врагов. Галлюцинации можно победить только голыми руками (или же оружием заменяющим их). Против бронированных врагов не эффективно режущее оружие, мало эффективен огнестрел, но более эффективно дробящее. Против врагов в обычной одежде наиблее эффективен огнестрел, средне эффективно режущее и наименее эффективно дробящее. С "особых" врагов есть шанс срезать их защиту режущим оружием, что делает их куда менее опасными, но до избавления от защиты их сложно пробить любым типом урона.

Логика построения карты:

Персонаж в рамках одного этажа передвигается по комнатам одной из основных локаций. В этих комнатах он может встретить двери ведущие в одну из особых локаций или же к боссу, в комнате которого и находится лестница на следующий этаж. С каждым этажом в длину комнат становится всё больше и больше, а так же происходит ротация противников и особых комнат. Высота каждой фрейм-комнаты примерно 6-8 метров и в рамках одной фрейм-комнаты может быть два или даже три деления на этажи. Противники в комнатах генерируются не случайно, а по продуманному и подготовленному ранее плану.