ШУТЕР ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА

Оглавление

[Введение 3](#_Toc92210300)

[Условные обозначения 4](#_Toc92210301)

[Модификаторы 4](#_Toc92210302)

# Введение

Противник захватил некоторое здание, где производит оружие и имеет сильное вооружение. Здание пятиэтажное, где игроку доступен только первый. Задача игрока зачистить здание и взорвать его.

Условия:

1. Противник не знает об игроке.
2. У игрока ограниченный боезапас (каждый боец имеет несколько магазинов)
3. Противник может поднять тревогу (такое произойдёт, если враг обнаружит более 4х бойцов игрока или при патрулировании найдёт убитым отряд или не обнаружит отряд на месте, где он должен быть), тогда с более высоких этажей будут спускаться новые отряды
4. Каждый отряд может вызвать подкрепление (как тревога, но только если игрок понёс сильные потери) тогда к этому отряду, если будут свободные, подтянется ближайший.
5. Есть возможность тихого прохождения

## Условные обозначения

1. Круг: место возможного спауна игрока
2. Квадрат: место, где будут появляться (разово) отряды (минимальное количество боевых единиц в отряде 6) противника
3. Треугольник: вражеская единица (вооружённый человек)

Модификаторы

1. Стрелочка: показывает направление, в котором будут двигаться противники
   1. Квадрат со стрелочкой означает, что по событию (например, тревоги) будут выбегать в том направлении отряды
   2. Может обозначать путь патрулирования
2. Цифра
   1. Внутри – количество спаунов по условию (промежуток появления 1 - 3ходов)
   2. Рядом количество спаунов разово