

Reconciliation.

Механики.

Гоциридзе М.Д.

Вводные данные.

1. Сингплеер
2. Сюжетно ориентированная игра.
3. Мультиплеер
4. Хардкорная аудитория (возрастной ценз 16-35 лет).

Идея.

ЛОР игры и скрипт сюжета в отдельном приложенном файле.

Сингплеерная составляющая:

1. Шутер от первого лица
2. Упор на билды (оружие пересобирается, есть комбинирование оружия, более подробно в разделе «Оружие», броня так же компануется).
3. Отсутствие прямой прокачки Главного Героя (далее ГГ). Основные параметры героя (кроме умения пользоваться оружием) неизменны с начала игры и до ее конца.

Поправка: в части разделов будут описаны не полные возможности (к примеру, вместо всех оружий и систем модификаций – несколько примеров). Это связано с недостатком времени на доработку.

Условие победы – пройти все локации и выполнить все квесты (сюжетной линии).

1. Главный герой.

1.1 Передвижение

	Наименование	Направление и описание	Влияние на оружие	Наличие анимации	Заметность
Передвижение по поверхности.					
	Средняя скорость движения	Простое движение вперед/назад/стрейф/диагонали (далее во все стороны), в зависимости от ввода игрока	Нет	Да	Средняя (слышно на расстоянии до 3 метров)
	Быстрый бег	Быстрое передвижение вперед/стрейф/вперед по диагоналям, в зависимости от ввода игрока	Увеличивается разброс и отдача оружия, увеличение времени на перезарядку.	Да	Высокая (слышно на расстоянии до 10 метров)
	Медленный шаг в прицеле	Медленное передвижение во все стороны, в зависимости от ввода игрока	Среднее уменьшение разброса и отдачи оружия, влияние на время перезарядки отсутствует.	Да	Малая (слышно до 1 метра)
	В приседе/в приседе в прицеле	Медленное передвижение в приседе во все стороны, в зависимости от ввода игрока	Значительное уменьшение разброса и отдачи оружия, более быстрая перезарядка.	Да	Не слышно (обнаружение только визуальное или при столкновении)
	Ожидание	ГГ стоит на месте	Нет	Да	Не слышно (обнаружение только визуальное или при столкновении), если не ведется огонь.
	Ожидание в прицеле	ГГ стоит на месте в прицеле	Среднее уменьшение разброса и отдачи оружия, влияние на время перезарядки отсутствует.	Да	Не слышно (обнаружение только визуальное или при столкновении), если не ведется огонь.
	Ожидание в приседе в прицеле/не целясь	ГГ стоит на месте в приседе	Значительное уменьшение разброса и отдачи оружия, более быстрая перезарядка.	Да	Не слышно (обнаружение только визуальное или при столкновении), если не ведется огонь.

	Скольжение	Вперед, высота камеры как в приседе, срабатывает при наступлении героя на наклонную поверхность (более 45 градусов) или если при выполнении п.т.2 нажали спецклавишу, тогда в этом случае после окончания анимации скольжения ГГ переходит в одно из состояний из п.т. 4/6/7	Среднее уменьшение разброса и отдачи оружия, влияние на время перезарядки отсутствует	да	Средняя (слышно на расстоянии до 3 метров)
Прыжки					
	Простой прыжок	Во все стороны	Значительно увеличен разброс, перезарядка невозможна.	Смешение (не полное влияние)	На 3 метра слышен факт приземления игрока.
0	Простой прыжок при движении	Вперед/в стороны/по диагонали вперед. Возможен только как последующая фаза после пункта таблицы (далее п.т.) 1 или п.т.3	Значительно увеличен разброс, перезарядка невозможна.	Смешение (не полное влияние)	На 3 метра слышен факт приземления игрока.
1	Длинный прыжок при движении	Вперед/по диагонали вперед. Возможен только после п.т.2	Значительно увеличен разброс, перезарядка невозможна.	Смешение (не полное влияние)	На 3 метра слышен факт приземления игрока.
Приземление					
2	Простое приземление	Приземление, сразу переходит в любое другое состояние движения (в зависимости от ввода игрока)	Нет влияния	нет	Не слышно
2	Приземление со средней высоты	Происходит временный переход в присед, далее в зависимости от ввода игрока	Увеличивается разброс и отдача оружия, увеличение времени на перезарядку. Перезарядка невозможна	Смешение (не полное влияние)	На 3 метра слышен факт приземления игрока.
3	Приземление с высоты	Игрок опирается двумя руками на пол, встает. Все это время ввод команд от игрока недействителен.	Стрельба на время анимации блокируется, перезарядка блокируется	да	Слышен факт приземления на 5 метров.
4	Приземление с большой высоты	Отключается управление, игровая смерть ГГ	Все блокируется	да	Слышен до 10 метров.
Поведение в воздухе (при прыжке, падении)					
5	Малое нахождение в воздухе	Нет влияния, согласно стартовым данным, в воздухе не более 1,5сек.	Нет, согласно предшествующему передвижению	нет	нет
6	Среднее нахождение в воздухе	Нет влияния, согласно стартовым данным, в воздухе 1,5 – 2,5сек. Переходит в п.т.12 ил п.т.13	Невозможно стрелять/перезаряжать	нет	До 3м
7	Долгое нахождение в воздухе	Нет влияния, согласно стартовым данным, в воздухе более 2,5сек. Переходит в п.т.14	Невозможно стрелять/перезаряжать	да	Не имеет значение
Преодоление препятствий					

8	Невысокое препятствие при движении	Препятствие на одной высоте с ГГ или выше, но не более 0,4м	Нет, согласно предшествующему движению	нет	согласно предшествующему движению
9	Среднее препятствие при движении	Препятствие выше уровня ГГ (точка соприкосновения ног ГГ и пола) на 0,4м, но менее 1 м	Слабое увеличение разброса, перезарядка невозможна	Ноги да, руки согласно предшествующему п.т.	согласно предшествующему движению
0	Высокое препятствие	Препятствие выше уровня ГГ (точка соприкосновения ног ГГ и пола) на 1м, но менее 1,5 м	Стрельба оружием левой руки невозможна, у правой руки среднее увеличение разброса, перезарядка у обоих оружий заблокирована. У двуручного оружия стрельба заблокирована	Ноги, левая рука, правая рука в случае одноручного оружия согласно предшествующему п.т.	согласно предшествующему движению
1	Очень высокое препятствие	Препятствие выше уровня ГГ (точка соприкосновения ног ГГ и пола) на 1,5м, но ниже 2,5м	Заблокирована стрельба и перезарядка	да	Не слышно

1.2 Взаимодействия

№	Наименование	Описание	Эффект	Слышимость
1	Пинок	Производит пинок ногой.	Если спереди динамический объект – толкает его вперед (объект так же толкает противника, если до остановки задевает его), разрушающийся объект разрушает, противника отталкивает, в зависимости от самого противника будет дополнительное действие – противник может упасть на пол, что заставит его перестать стрелять и встать на ноги. Один из вариантов нажать кнопку.	До 3 метров
2	Взаимодействие с объектами	Нажатие кнопок, рычагов, скриптовые моменты	Анимация до 2сек, блокирует управление, прервать может только атака противника	Не слышна (исключение если сам объект издает звуки).
3	Подобрать объект/оружие	Подбирает оружие, предметы, временное оружие (которое нельзя убрать в инвентарь).	Подбирает и размещает оружие в руку, оружие/предмет руки помещается в инвентарь, если инвентарь заполнен – сбрасывается на пол.	Не слышна (исключение если сам объект издает звуки).
4	Положить объект/оружие	Кладет объект/оружие из рук на пол	Кладет на пол объект/оружие	Не слышна (исключение если сам объект издает звуки).
5	Бросить объект/оружие	Бросает в сторону взгляда игрока предмет/оружие	Если брошенный предмет по пути полета встречает противника,	Слышен на 2 метра факт столкновения объекта/оружия с

			то у предмета теряется прочность, у противника тратится здоровье, он отшатывается назад, может упасть на пол (параметры зависят от предмета и противника, оружие не имеет параметра прочности)	полом/противником/стенами и др.
6	Убрать объект/оружие в инвентарь	Убирает предмет из руки в инвентарь или оружие в свободную кобуру.	Если инвентарь или кобура заполнена, то действие невозможно.	Не слышно
7	Прямые действия	Некоторые действия	Как пример: при открытии дверей не надо брать ключ в руку, он срабатывает из инвентаря.	Зависит от предмета взаимодействия (к примеру старая дверь будет скрипеть и ее будет слышно, а вот открытие шкафа не слышно будет)

1.3 Атаки и взаимодействие с оружием.

№	Действие	Эффект	Срабатывание	Слышимость
1	Атака/выстрел	<p>В зависимости от оружия в руке происходит следующее:</p> <p>Огнестрел: выстрел с двуручного оружия, выстрел с одноручного оружия (можно по одному в каждую руку взять) по отдельности и вместе.</p> <p>Холодное оружие: атака с двуручного оружия, атака с одноручного оружия (можно по одному в каждую руку взять) по отдельности и вместе. Урон наносится в узкой области перед игроком.</p> <p>Щиты: берутся ТОЛЬКО в левую руку. За исключением модификаций возможно использовать ТОЛЬКО с одноручным оружием. При зажатой кнопке альтернативного огня кнопка атаки производит толчок противника/предмета перед собой.</p>	<p>Если противник стоит в упор и попадает в перекрестие – срабатывает удар прикладом, который наносит меньший урон, отталкивает противника, некоторых противников может уронить на пол.</p> <p>В других случаях атака/выстрел с номинальным уроном.</p> <p>В спину холодное оружие может некоторых рядовых противников убить сразу.</p>	<p>Огнестрел – в зависимости от оружия.</p> <p>Холодное оружие: не более 2 метров.</p>
2	Альтернативная атака/выстрел	<p>У двуручного огнестрельного оружия и одноручного оружия ТОЛЬКО в одной руке: вход в прицел.</p> <p>У одноручного огнестрельного оружия в двух руках(в руке по одному экземпляру), при прокачанном умении этих оружий они так же входят в прицел таким образом, что коллиматорные прицелы (только с ними срабатывает, должны быть одинаковыми) совпадают с перекрестием на экране. В других случаях просто визуально по другому стреляют.</p> <p>Холодное оружие: атака с двуручного оружия, атака с</p>	<p>Если противник стоит в упор и попадает в перекрестие – срабатывает удар прикладом, который наносит меньший урон, отталкивает противника, некоторых противников может уронить на пол.</p> <p>В других случаях атака/выстрел с номинальным уроном</p>	<p>Огнестрел – в зависимости от оружия.</p> <p>Холодное оружие: не более 2 метров.</p> <p>Щит – не слышно.</p>

		<p>одноручного оружия (можно по одному в каждую руку взять) по отдельности и вместе. Урон в меньшей степени, но по области (все противники) перед игроком.</p> <p>Щит: игрок прикрывается от атак спереди щитом.</p>		
3	Перезарядка	<p>Огнестрельное оружие – перезарядка.</p> <p>Одноручные огнестрельные оружия перезаряжаются по очереди.</p> <p>Холодное оружие и щиты – просто «финт», как пример прокрутка меча.</p>	Получение урона более 10% сбрасывает анимацию, патроны не пополняются.	Не слышно
4	Пинок	<p>Производит пинок ногой.</p> <p>Может выполняться параллельно с другими взаимодействиями (ненадолго прерывая их), кроме перезарядки.</p>	<p>Если спереди динамический объект – толкает его вперед (объект так же толкает противника, если до остановки задевает его), разрушающийся объект разрушает, противника отталкивает, в зависимости от самого противника будет дополнительное действие – противник может упасть на пол, что заставит его перестать стрелять и встать на ноги. Один из вариантов нажать кнопку.</p>	До 3 метров

1.4 Инвентарь и кобура.

На старте игры дается небольшой рюкзак (емкостительность мала), одно место (кобура) под двуручное оружие (через плечо перевесить) и одно место под одноручное оружие или модифицированное двуручное оружие.

По ходу игры открываются новые ячейки инвентаря и кобуры путем:

Подобрал более вместительный рюкзак.

Подобрал наплечные сумки, что опять увеличило инвентарь.

Подобрал специальную кобуру на спину (можно на каждое плечо вешать двуручное оружие).

Дополнительная кобура для одноручного оружия (или модифицированного двуручного оружия).

Как итог максимальная загрузка игрока:

1. На старте – двуручное оружие через плечо, одноручное оружие в кобуре, два одноручных оружия или двуручное оружие в руке, 8 слотов под патроны, аптечки, предметы.

2. При полной прокачке – два двуручных оружия (по одному на каждое плечо), два одноручных оружия, в руках одно двуручное или два одноручных оружия, 20 слотов под патроны, аптечки, предметы.

Вход в инвентарь не ставит на паузу игру, получение урона более 10% от максимального уровня жизни игрока закрывает меню инвентаря.

1.5 Повышение уровня игрока.

Как такового прямого повышения уровня игрока нет (лвлэпов).

Но скрытая прокачка в игре есть в нескольких вариантах:

1. Чем чаще игрок определенным оружием, тем сильнее прокачивается шкала умения. У каждого оружия своя шкала умения (прокачка дробовика никак не прокачивает пистолеты).
2. Жизни прокачиваются за счет брони. На уровнях в игре есть бронежилеты или их аналоги. Можно одеть на себя (одетый бронежилет не занимает места в инвентаре), и пока он не израсходуется жизни игрока не тратятся. Исключение – падение с большой высоты, которое тратит только жизни игрока.

Восстанавливаются жизни игрока в спец местах и аптечками.

1.6 Параметры игрока.

1. Уровень оставшегося здоровья и брони
2. Индивидуальная шкала Умения на каждое оружие

1.7 HUD

1. Количество патронов в обойме для каждого оружия в руках.
2. Количество здоровья/брони.
3. Покраснение, как индикатор получения урона с указанием направления урона.

1.8 Карта местности

Подбирается в стартовых катсценах перед каждой локацией.

Вызывается отдельной кнопкой. На ней казана сама местность, тупики, закрытые локации/комнаты, куда надо направиться, место нахождение игрока, интерактивные объекты (места пополнения здоровья, верстаки для модифицирования оружия, лестницы/лифты между этажами и др.).

2. Противники люди/души

Аналогичный ГГ набор движений и умений. Исключения:

1. Имеют максимум одно одноручное и одно двуручное оружие.
2. Инвентарь на 3 слота со случайным наполнением: патроны к оружием и аптечки. За редким исключением так же квестовый предмет.
3. Большая часть противников (если не в шлеме) умирают от одного попадания в голову, кроме дробы дробовика.

Уровень Умения оружия, модификации оружия, наличие брони регулируется, чтоб сохранить баланс и постепенное увеличение сложности игры.

Как пример: на старте игры у противника ТОЛЬКО одноручное оружие и патроны к нему, ближе к финалу у него модифицированный дробовик со щитом в руках, одет бронежилет, в инвентаре хороший запас аптечек.

Имеет параметр Осторожность означающий с какой вероятностью пойдет проверять источник звука. Где 0 – никогда не пойдет, 1 – всегда будет проверять.

Состояния противника.

№	Состояние	Условия вызова состояния	Поведение	Последующее состояние и условие выхода
1	Патрулирование	Стартовое состояние	Передвижение по маршруту, обусловленный стандартом или квестом	Любое, условие согласно обновленному состоянию
2	Настороженность	Услышал звук (параметр слышимость и дальность из раздела 1.Герой), но не видит героя или противника. Очень далеко заметил игрока (более 10 метров) Игрок был в поле видимости на расстоянии более 7 метров, не более 0,7 сек.	Разворачивается в сторону источника звука, оружие наготове.	Через 1-5 секунд выбору системы (в зависимости от параметра осторожность) перейдет в состоянии Патрулирование или в состояние Проверка. Если предыдущее состояние Эффективная или Неэффективная атака – 100% переходит в состояние проверка.
3	Проверка	Предыдущее состояние: Настороженность. Игрок не виден.	Идет к источнику звука.	Если не виден игрок или не слышен новый звук – настороженность, и если по окончании ее игрока не видно, а так же нет новых звуков, то принудительно переходит в состояние патрулирования. Если противник виден, то переход в состояние Эффективная или Неэффективная атака, в зависимости от ситуации.
4	Неэффективная атака	Игрок в прямой зоне видимости и на расстоянии до 7 метров, на расстоянии более 7 метров и в зоне видимости более 0,7сек., на расстоянии более 15 метров и в зоне видимости более 7 секунд. Дистанция свыше эффективной дистанции. Или находится за укрытием в прямой видимости (переход	Атакует игрока, сокращает дистанцию до оптимальной.	При исчезновении игрока с поля видимости – в состояние Настороженности с последующим переходом в состояние Проверка. Оповещают всех в определенном радиусе (если сами не были оповещены) о месторасположении игрока и переводят противников в состояние Эффективная/Неэффективная атака (в зависимости от ситуации).

		после состояния эффективная атака). Оповещен другим противником		
5	Эффективная атака	Игрок в прямой зоне видимости и на расстоянии до 7 метров, на расстоянии более 7 метров и в зоне видимости более 0,7сек., на расстоянии более 15 метров и в зоне видимости более 7 секунд. Дистанция равна или меньше эффективной дистанции.	Если есть щит, то смотрит в сторону игрока, прикрывается щитом и ведет огонь по игроку изредка перемещаясь по координатам, но так, чтобы дистанция оставалась эффективной и игрок был в зоне прямой видимости. Если щита нет, то перемещается к ближайшему укрытию на расстоянии эффективной атаки от игрока, ведя огонь по игроку. Если вокруг игрока на расстоянии эффективной атаки нет укрытия, то тут в зависимости от показателя Осторожности: Если он 0 – бежит к ближайшему укрытию в зоне прямой видимости (так чтоб с укрытия игрок был в прямой видимости). Если он 1 – огневое подавление игрока, стрейф вокруг игрока («выкручивание» на языке игроков). В значениях между – согласно шансам. Как пример при 0,7 – с 70% вероятностью выберет вариант, аналогичный 1.	При исчезновении игрока с поля видимости – в состояние Настороженности с последующим переходом в состояние Проверка.
6	Поиск	Слышен выстрел Нашли труп/выключенного напарника Нанесен не смертельный урон Вызвали на поиск	Начинают осматривать помещение в поисках игрока.	Если в течении 1 секунды после начала Поиска убить противника или вырубить, то ничего не произойдет. Спустя 1 секунду вызывает всех в определенном радиусе на поиск (если сам не был вызван). Спустя определенное время, если не нашли игрока, то переходит в состояние патрулирования. Если видит игрока, то переход в состояние Эффективная/Неэффективная атака.

Настраиваемые параметры:

- количество жизней и брони.
- Оружие в руках

- Осторожность
- Наполнение инвентаря.

Спец.умения:

Если у противника заканчиваются патроны в оружии и в инвентаре:

1. Может подобрать оружие с пола или патроны из инвентаря убитого напарника.
2. Может запросить патроны у живого напарника.
3. Подобрать стул/подсвечник и прочее и начать атаковать им игрока.
4. Если у противника в руках одноручное оружие, а на полу лежит щит, то он будет пытаться подобрать его.

3. Оружие.

Для экономии времени в данном разделе будут предоставлена только небольшая часть оружия. Так же стандартные улучшения (коллиматорный/оптический прицел, рукоятки, стволы, глушитель, пламегаситель и др.) описаны не будут. Будут указаны только уникальные улучшения.

1. **Дробовик 1** (название условное). Можно убрать в кобуру для двуручного оружия (при модификации и в одноручное)

На старте – двуручное оружие, эффективная дистанция – ближняя, стреляет дробью.

Уникальные модификации:

- Если на уровне найти лобзик, то можно модифицировать в обрез, что даст возможность помещать данное оружие в кобуру для одноручного оружия.
- Если найти на уровне или достать из оружия противника спец патроны и модификацию курка, то может стрелять слагом (один убойный патрон).
- Если найти модификацию на устройство перезарядки, то ускорится перезарядка между выстрелами.
- если одновременно применить модификацию обрез и устройства перезарядки, то дробовик становится одноручным (перезарядка как у Терминатора в фильме Терминатор2).

Настраиваемые параметры: скорострельность, скорость перезарядки/скорость досыла патрона, урон дробинки, количество дробинки, разброс (область, внутри которой будет распределение дробинки при выстреле), стабилизация прицела (время восстановления величины разброса после выстрела), падение урона, отдача (как сильно уводит ствол) .

Параметр Умение (который прокачивается за счет времени пользования оружием) влияет на разброс, стабилизацию прицела, отдачу. Максимальная прокачка ощутимо увеличивает скорострельность оружия.

2. **Пистолет 1**. Можно убрать в кобуру для одноручного оружия (если нет модификаций, превращающее оружие в двуручное).

На старте одноручное оружие. Эффективная дистанция средняя. Стреляет пулей.

Уникальные модификации:

- Если найти изоленку и увеличенный магазин, то можно сильно увеличить скорость перезарядки через одну (отстрелял магазин, перевернул, перезарядил, следующий раз полностью убрал/поставил новый, и заново).
- Модификации ствола, приклада могут переделать пистолет в Пистолет-пулемет.
- расширенный барабанный магазин на 40 патронов.
- для револьвера: спецмодификация ствола и барабана дают возможность стрелять дробью.

Настраиваемые параметры: скорострельность, скорость перезарядки, урон, разброс (область, внутри которой будет распределение попадания), стабилизация прицела (время восстановления величины разброса после выстрела), падение урона, отдача (как сильно уводит ствол) .

Параметр Умение (который прокачивается за счет времени пользования оружием) влияет на разброс, стабилизацию прицела, отдачу, скорострельность (если оружие не модифицировано в автоматическое). Максимальная прокачка позволяет целиться, если оба одноручных оружия имеют максимальную прокачку и одинаковые коллиматорные прицелы.

3. **Винтовка 1**. Можно убрать в кобуру для двуручного оружия.

Уникальные модификации:

- Если найти изоленку, то можно сильно увеличить скорость перезарядки через одну (отстрелял магазин, перевернул, перезарядил, следующий раз полностью убрал/поставил новый, и заново).
- Если найти спец планку, то можно вешать два прицела (как пример: оптический и коллиматорный).
- Спецсошки – превратить в турель.

Настраиваемые параметры: скорострельность, скорость перезарядки, урон, разброс (область, внутри которой будет распределение попадания) , стабилизация прицела (время восстановления величины разброса после выстрела), падение урона, отдача (как сильно уводит ствол) .

Параметр Умение (который прокачивается за счет времени пользования оружием) влияет на разброс, стабилизацию прицела, отдачу. Максимальная прокачка позволяет стрелять из-за укрытия с локтей. Пример на фото



4. **Щит 1.** Нельзя убрать в кобуру (без модификации)

Уникальные модификации:

- Если найти спец крепление (двойное на предплечье руки), то можно использовать в паре с двуручным оружием, щит будет находится спереди под углом.
- Если найти спец.резец для верстака (чтоб вырезать отверстия), то можно одновременно прикрываться щитом (держат перед собой) и стрелять с одноручного оружия (сквозь отверстие).
- Шипы. При толчке щитом наносит большой урон противнику.
- Спец крепление, которое позволяет вешать щит поверх рюкзака (как панцирь), что обеспечивает защиту спины.
- Если найти лом и сварочный аппарат, то щиту можно сделать складывающуюся треногу, что превратит щит в стационарное препятствие.

Настраиваемые параметры: стабилизация прицела (время восстановления величины разброса другого оружия после попадания в щит выстрелом противника), отдача (как сильно уводит прицел, при попадании в щит патрона) .

Параметр Умение (который прокачивается за счет времени пользования оружием) улучшает стабилизацию прицела, отдачу. Максимальная прокачка позволяет делать добивания противника.

Как работает добивание противника: в руках Щит+одноручное оружие, удар уводит оружие противника в сторону, пистолетом делаются несколько выстрелов в упор в голову.

5. **Меч 1.** Можно убрать в кобуру для двуручного оружия.

Модификации в основном увеличивают урон и «скорострельность» оружия (заточил оружие и облегчил его).

- Планка специальная, позволяет использовать вместе с двуручным огнестрельным оружием (работает только при максимальной прокачке Умения).

Настраиваемые параметры: урон, скорострельность.

Параметр Умение (который прокачивается за счет времени пользования оружием) увеличивает скорострельность. Максимальная прокачка позволяет держать оружие в одной руке (но в кобуру для двуручного оружия убирается). Позволяет делать билды меч + пистолет/дробовик с модификациями/щит.

6. **Предметы интерьера**: стулья, столы, трубы, подсвечники и др. Не убираются в кобуру.

Нет модификаций и прокачки. Есть только прочность. Каждый удар снижает прочность оружия. Когда прочность меньше нулевая или меньше – разрушается.

Настраиваемые параметры: прочность, урон, скорострельность.

4. Боссы

Имеют отдельный паттерн поведения, проработка каждого индивидуально.

5. Локации

Локации являются открытыми, но прохождение является линейным. Ближайший аналог: Resident Evil 2. Локация замок.

Всего в игре 4 локации:

1. Замок-музей оружия (с центральным хабом)
2. Лимб (с центральным хабом)
3. Город (с центральным хабом)
4. Преисподняя (линейная).

Как работают локации, описание находятся в документе ЛОР.

6. Игрового процесс.

Обучение.

После стартовой катсцены стартует игра. У нас нет никакого оружия и инвентаря.

Стоим перед замком, опускается железный занавес. Надо успеть забежать внутрь замка.

Внутри замка нас подводят к стулу, объясняя основные элементы управления:

- Внутри лежит препятствие, обучение как перебираться через препятствие.
- Встречается первая группа противников, ближний к нам противник на расстоянии от все группы (засмотрелся на экспонат). Обучение тихой (медленной и ходьбе в приседе).
- На определенном расстоянии от противника подсвечивается вымпел, держащий красную ленту перед экспонатом, и статуэтка. Мы берем в руки предмет интерьера. Обучение как подбирать предметы, что есть двуручные и одноручные.
- Нужно подкрасться к противнику и выключить его одним ударом незаметно (обучение стелз механике).
- Мы обыскиваем противника. Получаем первый рюкзак (в нем коллиматор, изоленга, вторая обойма, патроны к оружию, напильник), кобуру для двуручного и одноручного оружия, двуручное и одноручное оружие. Обучение механики инвентаря. В инвентаре так же лежит коллиматорный прицел, обучение модификации оружия, ставим коллиматор. Так же появляется подсказка, что не все элементы интерьера можно положить в рюкзак/кобуру.
- Как пасхалка: проходя мимо экспоната с мечом можно вместо двуручного огнестрельного оружия взять меч.
- Катсцена: За выключенным противником возвращается его напарник и замечает нас. Стартует обучение стрельбе (стрельба от бедра, в прицеле, переключение оружия, перезарядка, удары прикладом).
- Разбираемся с противниками и заходим в следующую комнату, там видим экспонат Верстак. Стартует Катсцена, в которой мы осматриваем верстак, находим провод, включаем верстак в сеть, подходим к нему. Открывается меню верстака, обучение модифицированию оружия на верстаке: надо две обоймы склеить изоленгой для быстрой перезарядки, если подобрали меч, то напильником заточить его. Прodelываем модификации, стартовое обучение заканчивается. Начинается игра.

Референсы по геймплею: Бой - Condemned: Criminal Origins, немного ускоренный. Постоянная нехватка патронов.

Работа по квестам и формату построения карт – Resident Evil 2. При линейном сюжете локации открытые, просто по прохождению квестов открываются новые пути.