**Техническое описание игрового процесса "Пугачёвщина: Кровавое восстание"**

Жанр: Историческая ролевая игра с элементами экшена и симулятора выживания

Платформы:

Первичный релиз: VK Play (эксклюзив на 3 месяца при согласии)

Альтернатива: Epic Games Store, Steam, PlayStation Store, Xbox Store

Режим камеры: Только от первого лица

Объём контента:

Основной сюжет: 60 часов

Дополнительный контент: 30+ часов

Размер игрового мира: 64 км²

**Содержание отчёта**

* Основные игровые системы
* Система навыков и профессий
* Экономика и крафтинг
* Искусственный интеллект
* Дополнительные системы
* Технические особенности

**Основные игровые системы**

1.1. Система здоровья и повреждений

Реалистичная система попаданий:

* Голова/шея: мгновенная смерть или критическое состояние
* Живот/грудь: высокий урон, кровотечение
* Руки: снижение точности/силы атаки
* Ноги: замедление передвижения

Медицинская система:

* Разные типы перевязок для разных ран
* Кровотечение требует немедленного вмешательства
* Возможность получить инфекцию

1.2. Боевая система

Физика ударов в реальном времени

Система парирования/уворотов (зависит от навыков)

5 типов оружия:

* Холодное (сабли, ножи, топоры)
* Огнестрельное (кремнёвые ружья, пистолеты)
* Метательное (ножи, камни)
* Подручное (дубинки, цепи)
* Голые руки (кулачный бой)

Реалистичная перезарядка огнестрела (до 30 секунд)

**Система навыков и профессий**

2.1. Генерация персонажа

Случайный набор из 3 стартовых навыков:

* Плотницкое дело
* Кузнечное ремесло
* Воровство
* Медицина
* Кулачный бой
* Фехтование
* Ораторское искусство
* Охота

2.2. Развитие навыков

Улучшение через использование:

* Чем чаще дерешься - растёт мастерство боя
* Чем больше крадёшь - улучшается скрытность

Пассивные бонусы:

* Плотник: может чинить двери, строить баррикады
* Вор: тише передвигается, легче взламывает замки
* Охотник: лучше меткость, меньше шума при движении

**Экономика и крафтинг**

3.1. Крафтинг

Изготовление:

* Ловушек (волчьи ямы, силки)
* Оружия (самодельные ножи, дубинки)
* Боеприпасов (пули, порох)
* Ремонт одежды/доспехов (требует шкур)

3.2. Торговля

* Подпольные рынки (краденые вещи)
* Легальные лавки (оружие, еда)
* Динамические цены (спрос/предложение)

**Искусственный интеллект**

4.1. Поведение NPC

Реакция на раны:

* Раненые солдаты отступают
* Крестьяне убегают при виде оружия

Система памяти:

* Если игрок часто ворует - его узнают
* Если убил много людей - начинают бояться

4.2. Стелс-механики

* Уровень шума (зависит от поверхности)
* Видимость (тень, время суток)
* Маскировка (можно переодеться в форму солдата)

**Дополнительные системы**

5.1. Охота

* Реалистичный зверь (волки, медведи, зайцы)
* Разделка туш (мясо, шкуры, кости)
* Порча добычи (если не обработать вовремя)

5.2. Система инвентаря

Инвентарь реализован в виде сетки с ячейками, где каждый предмет занимает определённое количество слотов в зависимости от габаритов. Максимальная вместимость - 120 слотов.

Особенности системы:

* Предметы не теряются после смерти персонажа
* Нет ограничений по весу, только по количеству слотов
* 5 типов контейнеров для сортировки:
* Оружие
* Боеприпасы
* Ресурсы
* Еда/медикаменты
* Ценные вещи

Управление инвентарём:

* Автоматическая сортировка по категориям
* Ручное перемещение предметов
* Быстрые слоты для 8 предметов
* Возможность метить предметы как "важные"

Дополнительные функции:

* Поиск по названию предмета
* Фильтрация по типу
* Статистика собранных предметов
* Сравнение характеристик экипировки

Визуальное представление:

3D-модели всех предметов с возможностью осмотра и вращения. Для уникальных артефактов доступны исторические справки.

Особые предметы:

* Сундуки для хранения в убежищах
* Ключи и документы в отдельном разделе
* Квестовые предметы не занимают места

**Технические особенности**

6.1. Графика

* Полная поддержка Ray Tracing
* 4K-текстуры
* Реалистичная анимация лиц (Metahuman)

6.2. Физика

* Разрушение объектов (двери, стены)
* Реалистичная баллистика (рикошеты, пробитие)