

AS and VA

# VS\_Document

*Presentation Only*

1. Общее описание демонстрационной версии игры.....	3
2. Пробуждение .....	3
3. Убежище Элисон. ....	4
3.1.Холл. ....	4
3.1.1. Доска Расследования (Investigation board).....	4
3.1.2. Компьютерный терминал.....	5
3.1.3. Ящики и столы со снаряжением, стойки с оружием. ....	5
3.2.Комната Давида.....	6
3.3.Комната Элисон. ....	6
3.4.Чердак. ....	6
4. Диалог с Элисон. ....	7
5. Подготовка к заданию. ....	7
6. Здание оперы. ....	8
7. Улицы. ....	8
7.1.Боковой вход.....	8
7.2.Главный вход.....	9
7.2.1.Диалог с сержантом. ....	9
8. Холл Оперы.....	10
9. Второй этаж и вход в оперный зал. ....	11
10. Третий этаж и оперный балкон.....	12
11. Аукцион в оперном зале. ....	13
12. Кульминация. ....	14
13. План 1 Этажа Оперы. ....	15
14. План 2 Этажа Оперы .....	16
15. План 3 Этажа Оперы .....	17

# 1. Общее описание демонстрационной версии игры.

**Длительность:** ~10 минут геймплея с учётом всех событий и сцен.

Демонстрационная версия игры представляет собой одно короткое сюжетное задание от самого начала до его завершения.

Задание заключается в том, что Игрок вместе с напарником должен проникнуть на аукцион, где продаётся один из артефактов Дома Давида, очевидно похищенный Гончими во время инициации Давида, и сорвать его, нанеся удар по репутации организации Гончих.

Демо позволяет в одном прохождении показать бой, стелс, применение специальных способностей персонажа, а также дать представление о вселенной и сюжете игры, и взаимодействии с напарником.

В демонстрационной версии игры игроку доступно:

- 3 вида оружия, каждое с несколькими модулями.
  - Пистолет.
    - Глушитель.
    - ЛЦУ.
  - СМГ
    - Коллиматор.
    - Увеличенный магазин.
  - Помповый дробовик.
    - Патронташ.
    - Складной приклад.
  - Снайперская винтовка.
    - Глушитель.
    - Оптический прицел.
- 6 специальных способностей.
  - Push.
  - Haste
  - Mesmerize
  - Precognition
  - Jericho.
  - Return.

## 2. Пробуждение

На экране появляется UI элемент, сообщающий, что дело происходит в убежище Элисон.

<Fade out>

Давид приходит в себя от стука в дверь своей комнаты. После того как персонаж игрока встанет с постели и отвечает Элисон, игрок получает полное управление

персонажем, он может свободно перемещаться по комнате. Диалог происходит полностью автоматически. Что бы не делал игрок, диалог заканчивается до того, как игрок доходит до двери и открывает её.

**ЭЛИСОН БЛЭЙР**

(Стучит в дверь)

— Хватит спать! Утро уже!

**ДАВИД ЛЕВИ**

(Сонным голосом)

— И тебе доброе утро.

**ЭЛИСОН БЛЭЙР**

— Ну наконец-то. Я за завтраком. Тебе что-то взять?

**ДАВИД ЛЕВИ**

— Крепкий кофе и что-то пожевать.

**ЭЛИСОН БЛЭЙР**

— Сейчас вернусь. <Звук телепортации>

## 3. Убежище Элисон.

Убежище Элисон занимает верхний этаж и пространство под крышей одного из многоквартирных зданий на набережной Будапешта и представляет собой большой холл, соединяющий несколько комнат разного назначения. Игроку сразу должно становиться очевидно, что убежище внутри больше, чем снаружи.

### 3.1. Холл.

Центральная комната всего убежища имеет высокие потолки (по сути высотой в два этажа), одна из стен комнаты занята Доской Расследования, которую ведёт Давид. Противоположная стена занята высокими от пола до потолка окнами, из которых видно Цепной мост.

По комнате расставлена мягкая, дорогая и явно раритетная мебель, а также шкафы и несколько столов с оружием, документами, книгами и самым разнообразным снаряжением.

Из холла ведёт выход наружу, который игрок использует, чтобы отправиться на задание, выходы в комнаты Элисон и Давида, лестница на чердак.

#### 3.1.1. Доска Расследования (Investigation board).

Карта Будапешта, увешанная фотографиями, записями и другими вещами. Доска занимает большую часть одной из стен и является доминирующим объектом в главном зале убежища.

Доска расследования является интерактивным объектом. Взаимодействие с доской переключает камеру на осмотр доски. Игрок может управлять камерой, фокусируясь на разных частях доски, осматривая находки и взаимосвязи, построенные между ними.

Доска служит сразу нескольким целям:

- Карта Будапешта с отметкой о местоположении убежища и шутливой подписью от Элисон дополнительно указывает на место действия.
- На карте построена командная структура организации Гончих, а в виде стикеров с информацией и вопросами игроку даётся достаточная экспозиция о том, кто такие Гончие и почему Давид с ними борется.
- Карта показывает взаимодействие персонажа с интерактивными предметами.

### **3.1.2. Компьютерный терминал.**

Один из углов комнаты занят несколькими компьютерами, стойкой с серверами и дюжиной мониторов, на нескольких из них — изображение с камер наблюдения наружных камер.

При взаимодействии с компьютером открывается стандартный интерфейс работы с компьютерами, где игрок может:

- Ознакомиться с несколькими документами проясняющими историю и .
- Почитать новости как обычного, так и мира крови.
- Открыть интерфейс чёрного рынка мира Линий Крови, в котором игрок может приобрести информацию, предметы и услуги.
- С момента получения задания про аукцион игрок может купить информацию и услуги, связанные с этим заданием на чёрном рынке. Информация продаётся по частям, каждая часть за отдельную стоимость, без указания, о чём эта информация.
  - Список артефактов, продаваемых Гончими на аукционе вместе с их стоимостью.
  - Частичный план здания, где будет происходить аукцион и расположение некоторых из камер наблюдения.
  - Приблизительную численность и состав охраны, выставяемой Гончими на аукционе.
  - Приглашение на аукцион, позволяющее пройти через главный вход. (стоимость приглашения не позволяет купить остальные предметы или информацию).
  - Ключ-карту от внутренних дверей здания, где будет проходить аукцион (отменяет необходимость взламывать запертые двери внутри здания).

### **3.1.3. Ящики и столы со снаряжением, стойки с оружием.**

Игрок может взаимодействовать с ящиками снаряжения и оружия, стоящими в холле убежища.

При взаимодействии открывается стандартный интерфейс настройки персонажа, в котором игрок может:

- Выбрать одежду своего персонажа.
- Выбрать основное и второстепенное оружие персонажа.
- Установить на оружие персонажа доступные модификации.
- Выбрать специальные способности персонажа.
- Прокачать специальные способности персонажа.

## 3.2. Комната Давида.

Простая кровать, шкаф, в котором видна военная униформа Давида (взаимодействие со шкафом позволяет изменять внешний вид персонажа игрока). Письменный стол с несколькими книгами, с очень старыми обложками и глифами на них, показывающий, что Давид самостоятельно изучает мир Линий Крови. Стойка с оружием, в которой стоит несколько винтовок, пистолет и открытые коробки с патронами. Такие же стойки с оружием есть еще в разных комнатах убежища.

Все стойки с оружием во всех помещениях убежища при взаимодействии открывают интерфейс настройки персонажа.

Вся мебель в комнате Давида простая на вид, но при этом выглядит сделанной из современных материалов, она кажется исключительно практичной и абсолютно новой.

## 3.3. Комната Элисон.

Дверь в комнату Элисон закрыта и на ней висит плакат с черепом и костями с надписью об опасности, и когда игрок пытается с ней взаимодействовать срабатывает магическая сигнализация с записанным от Элисон полужутливым предупреждением не вторгаться в её личное пространство.

## 3.4. Чердак.

Чердак является тренировочным пространством, в котором Элисон оттачивает свои навыки, и в котором теперь тренируется Давид.

На чердаке есть небольшой тир и несколько краш-тест манекенов. Каждый манекен уникален, на них одеты шляпы, галстуки, и другие предметы одежды, кроме того они подписаны уникальными именами и к некоторым из них прикручены камеры наблюдения с звонками и лампочками, которые срабатывают, если игрок попадает в их поле зрения. Игрок может использовать свои специальные способности, взаимодействуя и двигая манекены, переставлять ящики, тренироваться открывать механические и электронные замки и взаимодействуя с разнообразными интерактивными объектами.

Все разрушения изменения, сделанные игроком на чердаке отменяются, как только он покидает чердак. Большинство изменений отменяются, как только персонаж теряет их из виду и отходит на определённую дистанцию (разбитые манекены и ящики исчезают и появляются заново целыми на своих местах, исчезают следы от выстрелов и другие изменения, сделанные игроком).

Чердак служит нескольким целям:

- Игрок может в безопасной обстановке испробовать свои специальные способности, взаимодействие с объектами и перемещение в бою.
- Игрок может пострелять из всех видов оружия, которые у него есть.
- Включая и выключая источники света на чердаке игрок может создавать картину теней и освоиться с механиками стелса.
- Игрок может попрактиковаться во взломе механических и электронных замков.

## 4. Диалог с Элисон.

По триггеру (игрок закончил взаимодействие с доской расследования или пытался открыть дверь в комнату Элисон или покинуть локацию) в комнату телепортируется Элисон с картонной чашкой кофе в руке и небольшим картонным набором из кафе, в котором такая же чашка кофе и пакет с сэндвичем. Ставит набор на стол, после чего гуляет по комнате, пьёт кофе, смотрит в окно, на доску расследования и совершает другие действия, ожидая реакции игрока.

Когда игрок взаимодействует с Элисон, происходит следующий диалог:

**ЭЛИСОН БЛЭЙР**

— Я недавно трясла великое дерево слухов и сегодня это принесло нам свежую зацепку.

**ДАВИД ЛЕВИ**

— На Гончих?

**ЭЛИСОН БЛЭЙР**

— Да. Сегодня ночью, здесь, в Будапеште, в здании оперы Гончие проводят аукцион. По слухам, среди прочего, выставят какую-то старую и мощную реликвию Дома Давида.

**ДАВИД ЛЕВИ**

— Кто покупатели?

**ЭЛИСОН БЛЭЙР**

— Точно будут представители Крепости и кто-то от Великих Домов.

**ДАВИД ЛЕВИ**

(Задумчиво)

— И любые неприятности на аукционе ударят по репутации Гончих...

**ЭЛИСОН БЛЭЙР**

— Именно. Скажи, когда будешь готов выдвигаться.

<Появляется задание: **Попасть на Аукцион**>

## 5. Подготовка к заданию.

После диалога игрок может свободно перемещаться по убежищу и взаимодействовать с интерактивными объектами.

Когда игрок решает, что готов, он взаимодействует с Элисон, появляется UI элемент перемотки времени на вечер того же дня, после чего Элисон телепортируется вместе с игроком к месту проведения аукциона.

## 6. Здание оперы.

Давид и Элисон появляются в переулке напротив здания Оперы, в котором будет проходить аукцион. На экране появляется UI элемент, сообщающий местоположение персонажей.

**ЭЛИСОН БЛЭЙР**

— Дальше пешком, что-то мешает переместиться прямо внутрь здания.

**ДАВИД ЛЕВИ**

— Что внутри здания — видно?

**ЭЛИСОН БЛЭЙР**

(всматривается)

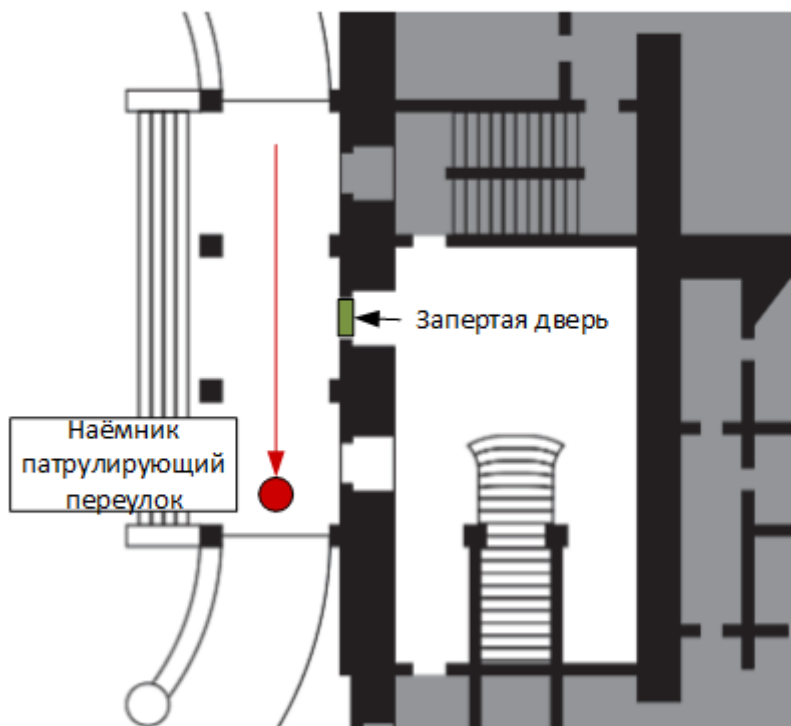
— Что внутри — тоже не разобрать, очень серьёзная защита.

## 7. Улицы.

Здание Оперы, в котором будет происходить Аукцион, находится через дорогу от переулка, в который телепортируются Элисон с Давидом.

По улице ходят несколько нейтральных NPC, которые убегают из локации если в ней начинается бой. Если игрок пытается пройти дальше по улице от Оперы, то открывается диалоговое окно, которое спрашивает подтверждение у игрока о том хочет ли он покинуть миссию, если игрок соглашается, он возвращается в главное меню демо-билда, если игрок отказывается покинуть миссию, его разворачивает лицом к зданию Оперы.

### 7.1.Боковой вход.





### **Оппоненты.**

- Наёмник Гончих.

### **Интерактивные объекты.**

- Разрушаемые объекты окружения.
- Запертая дверь.

Боковой вход охраняется одним охранником и заперт на электронный замок. Охранник ходит по переулку. На точках маршрута охранник связывается с базой. В переулке достаточно укрытий для игрока, чтобы пройти к двери незамеченным.

Игрок может:

- Используя стелс и специальные способности добраться до двери и взломать замок, не убивая охранника.
- Используя стелс и специальные способности добраться до двери и взломать замок, убив охранника стелскиллом.
- Используя специальные способности и оружие прямо атаковать охранника, убить его и взломать замок.

Когда игрок прямо атакует охранника или охранник замечает игрока, он занимает укрытие в переулке, пытается вызвать подкрепление, и вступает в бой. Если охраннику удастся вызвать подкрепление, то в локацию прибывает из дверей еще 3 наёмника, и все наёмники в Здании Оперы перейдут из спокойного состояния в состояние поиска нарушителя, что осложнит для игрока проникновение на Аукцион.

Пройдя в дверь бокового входа игрок попадает в помещение с лестницей, ведущей на третий этаж.

## **7.2.Главный вход.**

### **Оппоненты.**

- 2 Наёмника Гончих.
- 1 Сержант.

### **Интерактивные объекты.**

- Разрушаемые объекты окружения.
- Запертая дверь.

У главного входа в здание стоит три наёмника Гончих, один из которых является сержантом, они стоят возле входа и не атакуют игрока и Элисон пока он не атакует их.

Если игрок атакует Гончих, они занимают укрытия возле главного входа и пытаются остановить игрока стрельбой из личного оружия и применением специальных способностей. Как только игрок атакует Гончих у главного входа, все гражданские эвакуируются из локации и на двери появляется светящийся красным глиф. С этого момента и до конца боя с Гончими игрок не может взаимодействовать с входной дверью, а все наёмники в Здании оперы перейдут из спокойного состояния в состояние поиска нарушителя, что осложнит для игрока проникновение на Аукцион.

### **7.2.1.Диалог с сержантом.**

Диалог происходит, когда игрок взаимодействует с дверью или с одним из наёмников.

### СЕРЖАНТ ГОНЧИХ

— Закрытое мероприятие. Вход по приглашениям.

(Если у игрока нет приглашения, то диалог заканчивается на этой фразе и наёмники продолжают патрулирование.)

### ДАВИД ЛЕВИ

(Достаёт приглашение)

— Мы приглашены.

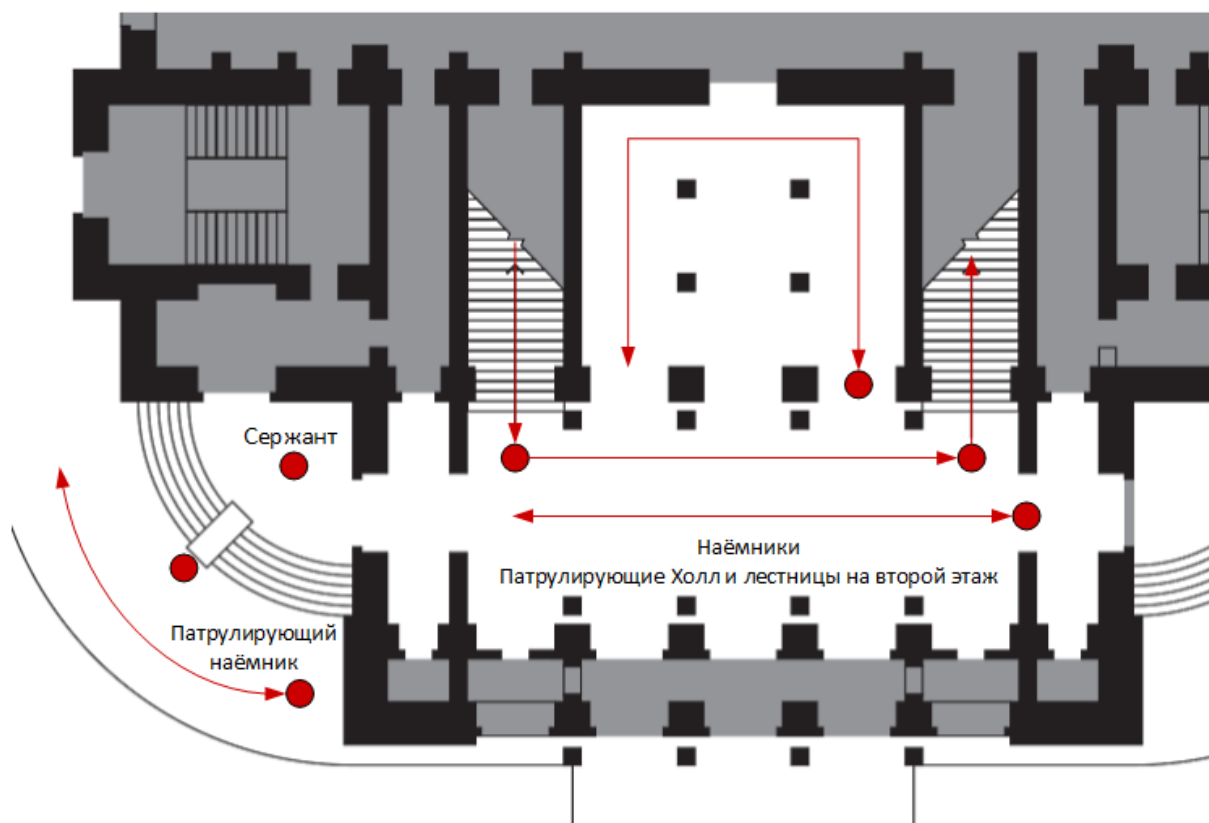
### СЕРЖАНТ ГОНЧИХ

(Забирает приглашение)

— Добро пожаловать.

(После этой фразы на двери появляется глиф, светящийся зеленым и взаимодействие с дверью пускает игрока внутрь здания)

## 8. Холл Оперы.



### Оппоненты.

- 4 Наёмника Гончих.

### Интерактивные объекты.

- Разрушаемые объекты окружения.

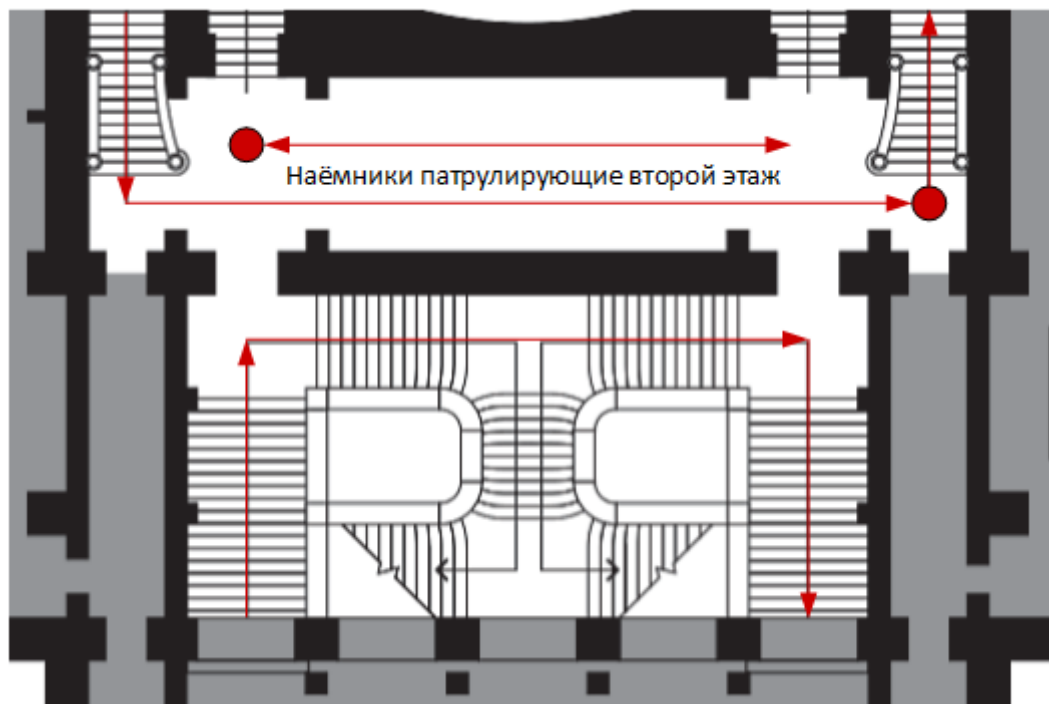
Пройдя входную дверь или спустившись с второго этажа (если игрок попал в здание Оперы через боковой вход или возвращается из оперного зала.)

По Холлу и лестнице на второй этаж ходит 4 наёмника, если у игрока есть приглашение, то наёмники не обращают на него внимание и при взаимодействии с ними отправляют игрока в оперный зал. Гражданских в здании оперы нет.

Если игрок атакует Гончих, совершает запрещенное действие или находится в здании не по приглашению и его заметят NPC, во всём здании поднимается тревога, все выходы блокируются (на дверях появляются красные руны). Заметившие игрока наёмники занимают укрытия в помещении холла и пытаются остановить игрока стрельбой из личного оружия и применением специальных способностей, а все наёмники в здании оперы займут укрытия или перейдут из спокойного состояния в состояние поиска нарушителя, делая невозможным для игрока проникновение в оперный зал мирным путем.

В случае если Гончие вызывают подкрепление, они прибывают из закрытых для игрока дверей в том помещении, в котором в текущий момент идёт бой. В каждую локацию может прибыть не больше одного подкрепления.

## 9. Второй этаж и вход в оперный зал.



### Оппоненты.

- 2 Наёмника Гончих.

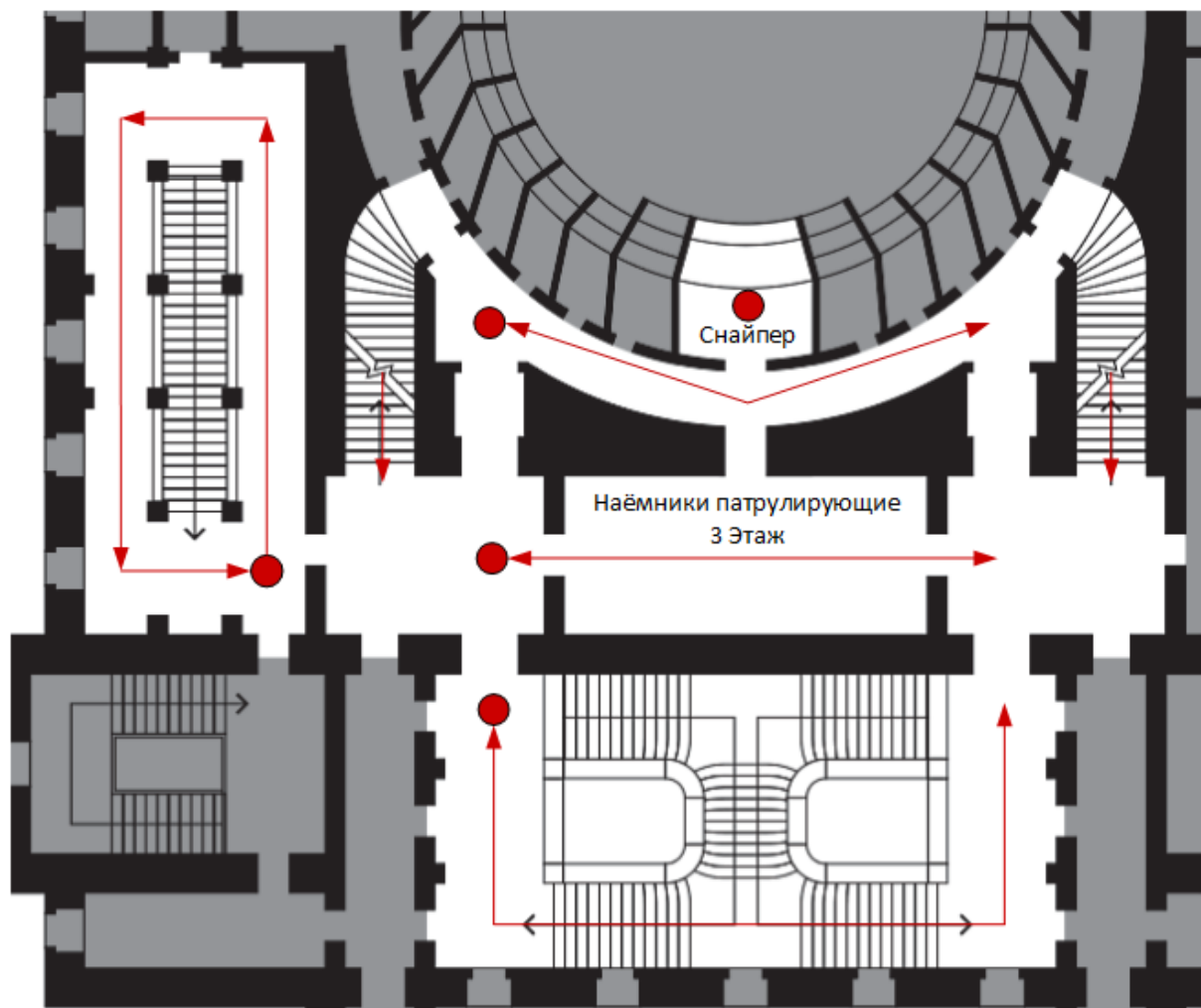
### Интерактивные объекты.

- Разрушаемые объекты окружения.

Игрок может попасть на второй этаж из оперного зала, спустившись с третьего этажа или поднявшись из холла.

На втором этаже находится 2 наёмника, которые патрулируют этаж и лестницу, поочерёдно проверяя входы в оперный зал и лестницы на третий и первый этаж.

## 10. Третий этаж и оперный балкон.



### Оппоненты.

- 4 Наёмника Гончих.
- 1 Снайпер Гончих.

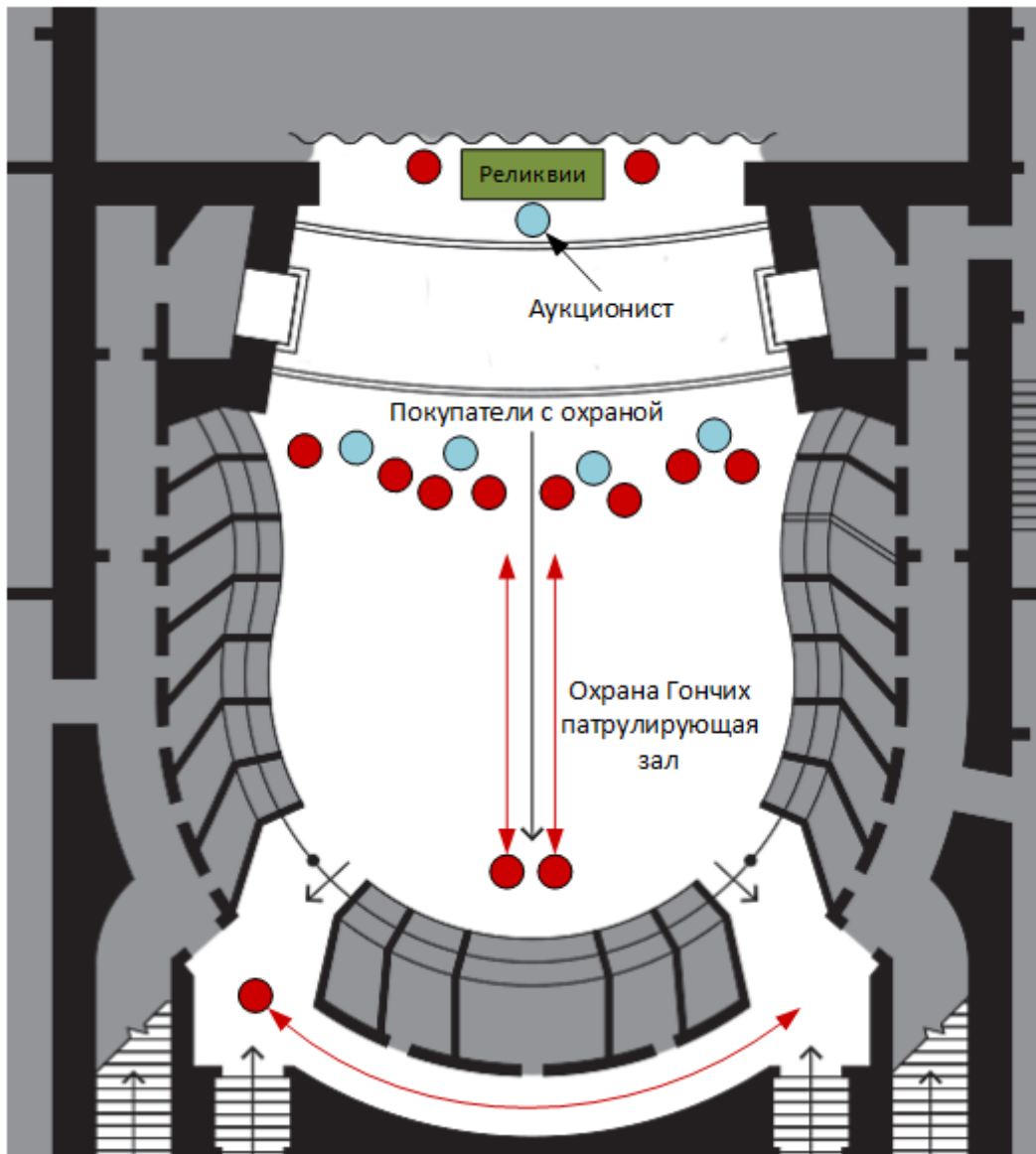
### Интерактивные объекты.

- Разрушаемые объекты окружения.

Игрок может попасть на третий этаж оперы от бокового входа или поднявшись по лестнице со второго этажа.

На третьем этаже находится 5 наёмников, трое патрулируют этаж и лестницу, один помещение с лестницей от бокового входа и еще один находится на балконе со снайперской винтовкой и наблюдает за происходящим в зале. Обезвредив стрелка со снайперской винтовкой, игрок может занять позицию на балконе и оттуда выстрелить в софиты над сценой, сосуд с кровью на сцене или в любую другую цель находящуюся в зале. Пока игрок не атакует одного из NPC или рядом с ними.

## 11. Аукцион в оперном зале.



### Оппоненты.

- 5 Наёмников Гончих.
- 4 Покупателя.
- 8 Охранников.
- 1 Аукционист.

### Интерактивные объекты.

- Разрушаемые объекты окружения.
- Софиты над сценой.
- Сосуд с кровью.

Когда игрок заходит в главный зал оперы или выходит на оперный балкон <Появляется задание. **Сорвать на аукцион**>.

Аукцион проходит в главном зале Оперного театра, на сцене расставлено несколько артефактов, некоторые из которых стоят прямо в открытых деревянных ящиках с

наполнителем. На одном из ящиков стоит крупный стеклянный сосуд с кровью, необходимой для активации одного из артефактов.

Двое наемников Гончих охраняет сцену и еще трое ходят по периметру зала на первом и втором уровне. Кроме того, на сцене рядом с артефактами и реликвиями стоит аукционист, который рассказывает про артефакты и их стоимость, а перед сценой стоит несколько покупателей с охраной, которые слушают аукциониста.

Аукцион начинается через некоторое время после того как игрок проникает в оперный зал или выходит на оперный балкон. Игрок может сорвать аукцион, убив всех покупателей и аукциониста, или же разбив сосуд с кровью, выставленный среди других артефактов. О том, что сосуд с кровью находится среди реликвий и что кровь, попавшая на реликвии может вызвать разрушительную реакцию, игрок может узнать из терминала в убежище Элисон, кроме того об этом среди прочего говорит аукционист.

Игрок может разбить сосуд несколькими способами:

- Выстрелить из оружия с глушителем в крепежи висящих над сценой софитов, которые через некоторое время упадут на сосуд и разобьют его.
- Выстрелить в сосуд из любого оружия.
- Применить на сосуд или софиты специальную способность Jericho.
- Применить на одного из NPC специальную способность Push которая отбросит его на сосуд и разобьёт его.

## 12. Кульминация.

Когда контейнер разбивается (во время боя или если его незаметно для NPC разбивает игрок), кровь из сосуда попадает сразу на несколько реликвий, раздаётся оглушительный и ослепительный взрыв, убивающий всех, кто находится на сцене, уничтожающий все артефакты и разрушающий сцену, на которой происходит аукцион.

Образовавшаяся в результате взрыва магическая аномалия, которая выглядит как большой светящийся шар, бьющий во все стороны разрядами молний, медленно дрейфует по оперному залу и атакует молниями персонажа игрока, NPC и разрушаемые объекты. Попадание молнии от аномалии наносит игроку существенный урон.

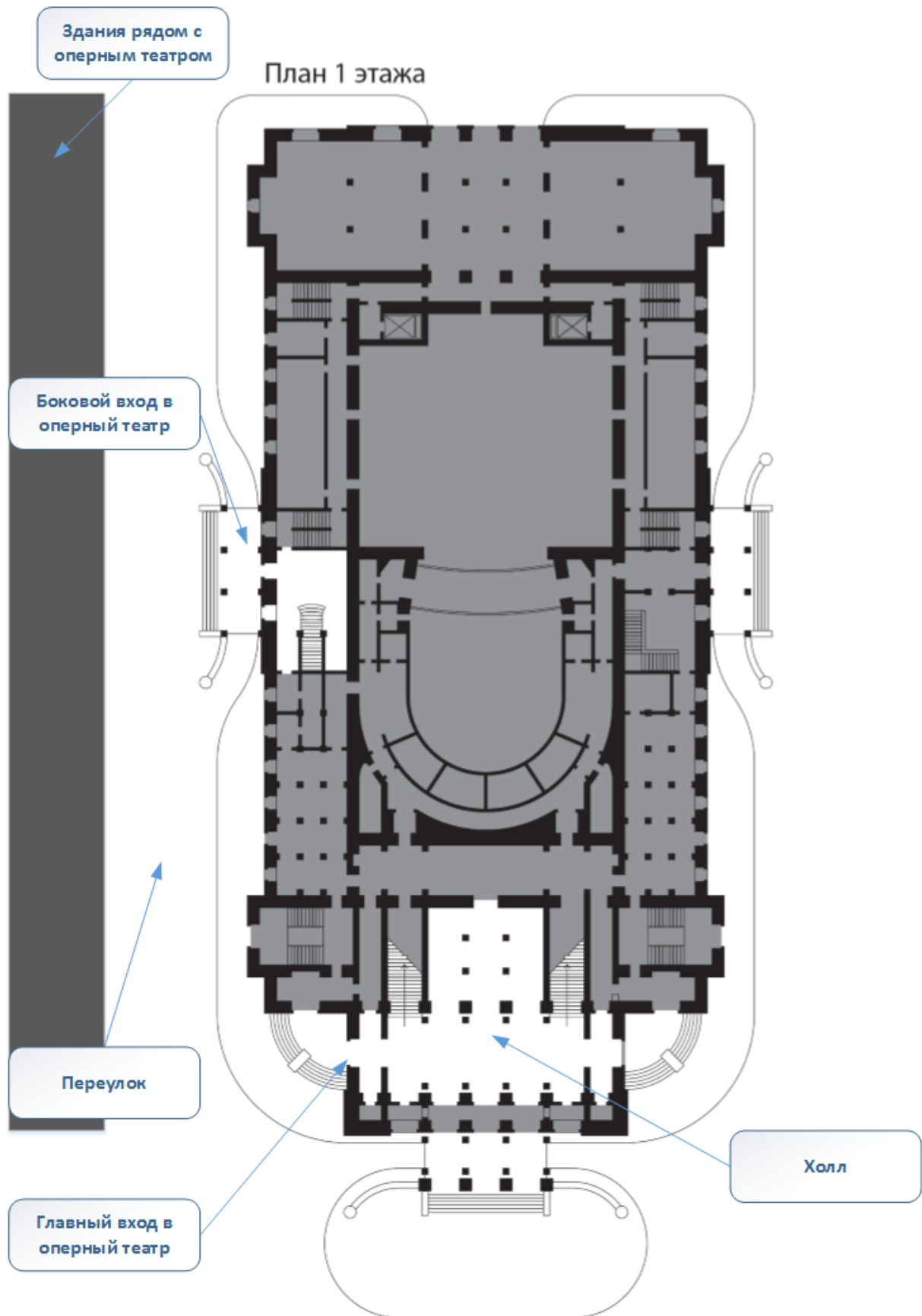
Меньше чем через минуту аномалия взорвётся, разрушив оперный зал и начав пожар в здании оперы.

<Появляется задание. **Сбежать с аукциона**>

Если игрок разрушил сосуд с кровью незаметно для NPC, то охрана покупателей вступает в бой с Гончими и между собой. Если нет, то все NPC атакуют игрока и Элисон. Покупатели убегают в сторону выхода. В этом хаосе игрок может безнаказанно атаковать Гончих и охрану покупателей, так как они атакуют игрока только если игрок наносит им урон, однако ему нужно убежать из оперного зала до того, как аномалия взорвётся. По пересечению триггера по пути к выходу из здания или перед самым взрывом, если игрок всё еще находится в зале, Элисон появляется рядом с Давидом и телепортируется вместе с ним на улицу, после чего внутри здания происходит взрыв, который выбивает стёкла в окнах, ведущих на улицу и внутри начинается пожар. Камера разворачивается на горящее здание, вдали слышен звук сирен.

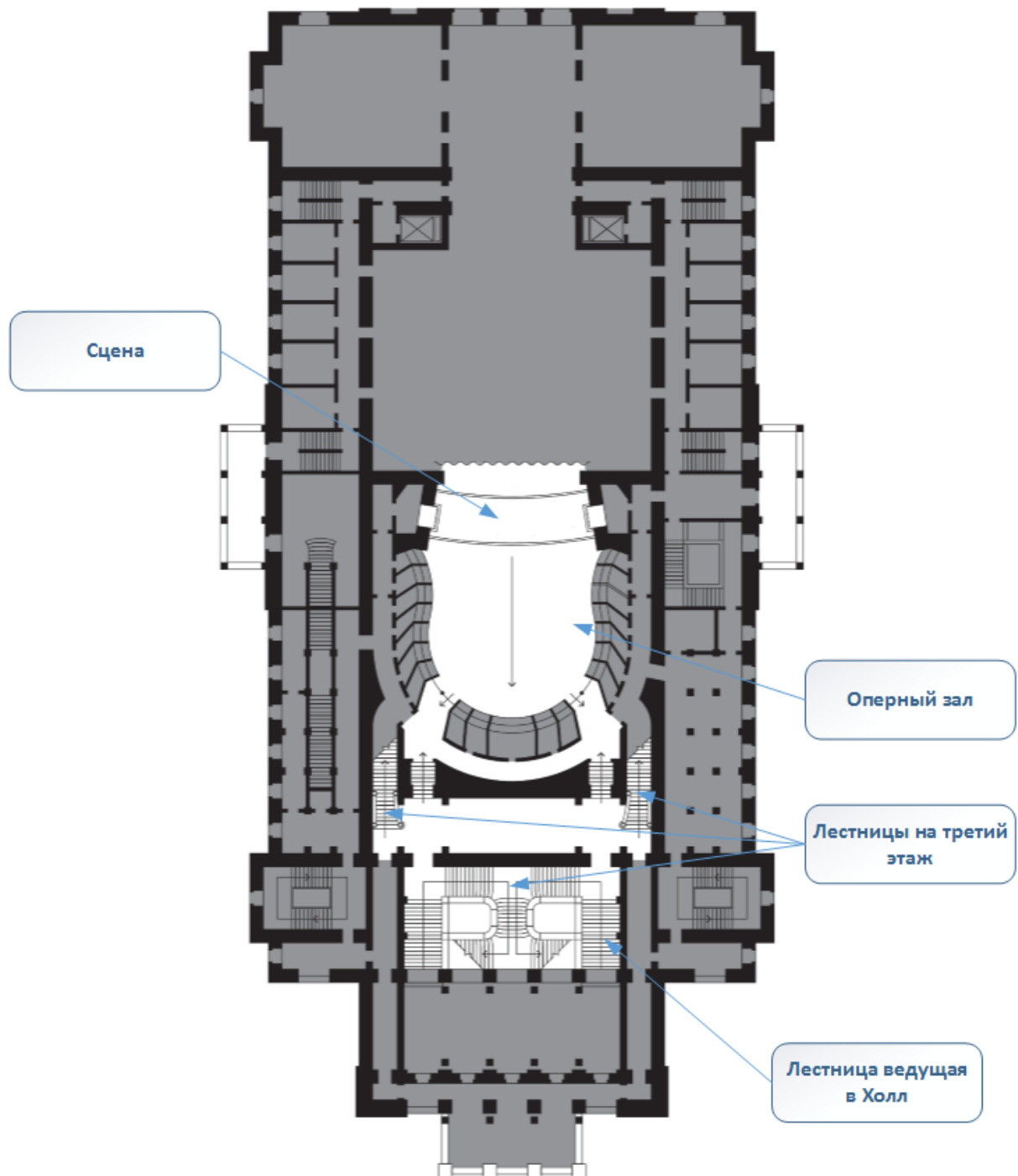
<**Fade out**> Демо завершается.

### 13. План 1 Этажа Оперы.



## 14. План 2 Этажа Оперы

План 2 этажа





# 15. План 3 Этажа Оперы

План 3 этажа

