

User stories

- **Основные**

- Как игрок я хочу постоянно ощущать присутствие трёх основных персонажей игры: Города, Чумы, времени.
- Как игрок я хочу постоянно чувствовать, что в этом мире действуют могущественные силы, законы и процессы, которым человек безразличен, — а мой герой не пуп земли, вокруг которого вращаются все интересы этого мира и его обитателей.
- Как игрок я хочу постоянно ощущать реалистичность происходящего и дискомфорт, связанный с ограниченностью человеческих возможностей, — даже если это происходит в ущерб игровой usability.

- **Город/путешествие**

- Как игрок я хочу сродниться с городом (получить ощущение знакомого места) и выучить наизусть все дороги и места в нём.
- Как игрок я хочу иметь возможность ускорять свое передвижение в крайних ситуациях, но не хочу постоянно куда-то нестись и телепортироваться.

- **Квесты**

- Как игрок я хочу иметь интересную основную сюжетную линию и несколько параллельных коротких сюжетов, которые не являются просто таймкиллерами, а добавляют дополнительные пласты в повествование.
- Как игрок я **не** хочу, чтобы мой квестлог был завален невыполненными квестами, которые постоянно обновляются, “не давая мне скучать”, — выполненный квест не должен автоматически генерить следующий. Из этого следует:
 - Как игрок я хочу каждый день иметь свободное время, которое могу потратить как мне заблагорассудится
- Как игрок я хочу видеть последствия решений, которые я принимаю во время прохождения заданий.
- Как игрок я хочу, чтобы задания воспринимались не как разрозненные “квесты”, которые я обязан закрыть, а скорее как общая ситуация, происходящая в истории на данный момент.

- **Эвенты**

- Как игрок я хочу видеть события на улицах города, которые бы разнообразили мои прогулки по городу и усилили атмосферу.
- Как игрок я хочу видеть, что игровой мир живёт своей жизнью, которая не связана с моими действиями, — и эвенты показывают, что некие события происходят независимо от моей воли и моего присутствия в какой-то точке: пропустил эвент — сам виноват.

- **Живой город**

- Как игрок я хочу видеть, что жители города не просто бессловесные набитые соломой болванчики и расходный материал, но такие же участники спектакля, как и главный персонаж.
- Как игрок я хочу, чтобы AI меня удивлял: NPC совершают непредсказуемые действия, в них нет очевидных и глупых паттернов.
- Как игрок я хочу, чтобы в игре присутствовал нарратив даже вне диалогов — просто при путешествии по городу.
- Как игрок я хочу чувствовать текстуру города (как в экстерьерах, так и в интерьерах) в зависимости от кварталов и их состояния.

- **Предметы и инвентарь**

- Как игрок я хочу иметь ощущение “осязаемости” своих вещей — чувствовать их вес и цену.
- Как игрок я хочу заниматься собиранием вещей, но не хочу превращаться в сороку, хватающую валяющийся тоннами на улице хлам.
- Как игрок я хотел бы иметь ощущение “дома” в месте, к которому привязан мой персонаж по сюжету.
- Как игрок я хотел бы ощущать сложности, связанные с воровством вещей из чужих домов или при мародерстве заброшенных.

- **Ресурсы**

- Как игрок я хочу, чтобы все предметы в игре имели смысл и были бы действительно необходимы в определенных ситуациях.
- Как игрок я хочу ощущать нехватку ресурсов и постоянно идти на компромисс (хлеб или пистолет?)
- Как игрок я хочу, чтобы бартер был не просто механической рутинной, но и вызывающим эмоции нарративным инструментом.
- Как игрок я хочу, чтобы поиск ресурсов был рискованным занятием, а не рутинной. Я не пойду за ресурсами из страха/отсутствия времени, а

не из-за лени.

- **Цикл дня/ночи**

- Как игрок я хочу видеть полное преобразование города и геймплея в зависимости от времени суток. Ночь темна и полна ужасов.
- Как игрок я хочу видеть и чувствовать циклы города (утро/день/вечер/ночь).

- **Состояние персонажа**

- Как игрок я хочу чувствовать физическое состояние своего персонажа и ощущать его как человека из плоти и крови.

- **Чума**

- Как игрок я хочу, чтобы заражение было постоянной реальной угрозой, не менее (а возможно, и более) опасной, чем физические враги.
- Как игрок я хочу, чтобы чума была не просто врагом и сюжетным приёмом, а постоянно присутствующим персонажем игры.
- Как игрок я хочу видеть наглядные примеры того, как страх заражения меняет поведение NPC и провоцирует их на страшные поступки («короля играет свита», король — чума).

- **Репутация**

- Как игрок я хочу систему репутации, кардинально отличающуюся от существующих игровых штампов, ставящую реальные этические вопросы и создающую чувство ответственности.
- Как игрок я хочу видеть, что репутация — не бинарная система, и между состояниями “всеми любимый” и “всеми ненавидимый” существуют промежуточные оттенки.

- **Бой**

- Как игрок я хочу чувствовать волнение и, возможно, страх во время боя, а не адреналиновый веселый угар.
- Как игрок я хочу, чтобы каждый бой был событием.

- **Стелс/взлом**

- Как игрок я хочу, чтобы в стелсе мне было страшно.
- Как игрок я хочу, чтобы проникновение в чужое жилище (в т.ч. взлом двери) было особым событием, а не просто снятием преграды на пути.
- Как игрок я хочу иметь возможность постучать в дверь

- **GUI/HUD**

- Как игрок я хочу, чтобы инструменты передачи мне технической информации тоже были частью атмосферы игры.
- Как игрок я хочу, чтобы мой экран был максимально чистым