Заложные (рабочее название)

С бала никто не вернулся.

1. Концепция

Классический survival horror в духе первых частей Resident Evil. Действие происходит в русской дворянской усадьбе осенью 1892 года, во время эпидемии холеры. Молодая женщина-врач приезжает на год позже, чем следовало: сестра, которую она так и не навестила перед смертью, умерла — и всё ещё её ждёт.

Мертвецы в доме — пленники прежней жизни. Слуги продолжают прислуживать, гости танцуют, Дворецкий следит за порядком. Это одновременно тема истории, источник страшных сцен и основа механики.

- **Жанр:** survival horror (классическая формула Resident Evil)
- **Главный герой:** один играбельный персонаж, женщина-врач
- **Тон:** хоррор с научной основой и лёгким налётом мистики
- **Графика:** полное 3D в стиле эпохи PS2, смесь фиксированных и движущихся камер (как в *Haunting Ground*)
- **Главные особенности:** сонетки для вызова прислуги, распорядок дома, который меняется по ходу сюжета, и «Маскарад», где Вера занимает место сестры

О названии. «Заложные» — так в народе называли неупокоенных мертвецов: тех, кто умер не своей смертью и не лежит спокойно в могиле. Заодно это отсылка к слову «заложенный»: имение заложено в банке. Запасное название — «Тихие Омуты», по имени усадьбы (от поговорки «в тихом омуте черти водятся»).

2. Основные принципы

1. **Мёртвые — пленники привычки.** Из этого вырастают все правила, сцены и страхи. Игрок пользуется привычкой подчиняться, которая пережила самих слуг.
2. **Классическая структура RE.** Одна большая взаимосвязанная локация, запертые двери и ключи, возвращение в пройденные места, мало патронов, тесный инвентарь, сундуки для вещей, головоломки, документы, безопасные комнаты, преследователь.
3. **Тактика, а не расходники.** Никакого источника света, который заканчивается, и никакой спешки в реальном времени. Сложность строится на расстановке, выборе момента и риске.

4. **Наука с налётом мистики.** Почти у всего есть рациональное объяснение в документах. Почти.
5. **Достоверная эпоха.** Россия 1892 года: реальная история, реальные предметы, реальный фольклор.
6. **Своё лицо.** Мы берём у классических RE устройство игры, но не их шутки и знаменитые сцены.

3. Сеттинг

Осень 1892 года, вымышленный уезд в Поволжье.

- **Холера.** Большая эпидемия и холерные бунты: крестьяне верили, что врачи травят колодцы, и нападали на них. Власти решают, что в уезде «просто холера», и выставляют карантинный кордон.
- **Голод.** Только что закончился страшный голод 1891–1892 годов.
- **Рождение вирусологии.** В 1892 году Дмитрий Ивановский показал, что возбудитель мозаичной болезни табака проходит сквозь фарфоровые фильтры, которые задерживают бактерии. Наш злодей — его тёмный современник.
- **Физиология рефлексов.** Иван Сеченов в «Рефлексах головного мозга» утверждал, что вся душевная жизнь состоит из рефлексов. Граф доводит эту мысль до самого тёмного вывода.
- **Закат дворянства.** Имения заложены, старые роды разоряются. Сам Чехов в 1892 году работал врачом на холере.

4. Сюжет

4.1 Завязка

Граф Ветлугин устраивает в своей усадьбе маскарад для дворян всего уезда. Проходит три дня, но ни один гость не вернулся домой, а усадьба оказалась за холерным кордоном.

4.2 Героиня: Вера Андреевна Лаврова

- 29 лет, одна из немногих женщин-врачей в России того времени. Училась медицине в Цюрихе и Париже, теперь работает земским врачом на холере в Поволжье.
- Покойная графиня Ольга — её младшая сестра. Это Вера познакомила Ольгу с графом на маскараде в Париже.
- Прошлой осенью Ольга умирала от чахотки и писала Вере: *«Приезжай, я жду»*. Вера всё откладывала: эпидемия, работа, «приеду весной». Ольга умерла, а Вера не успела на похороны.
- Неделю назад Вера получила ещё одно письмо почерком Ольги: *«Приезжай на бал»*.
- Имя со смыслом: учёная по имени Вера, которой предстоит решить, во что верить.

4.3 Начало игры

Жандармский ротмистр Кречетов проводит Веру через кордон. В лесу на их коляску нападают борзые и загрызают кучера. Вера укрывается в господском доме.

4.4 Что произошло на балу

1. Ольга умерла прошлой осенью. Граф забрал её тело из фамильного склепа.
2. Во время голода он раздавал крестьянам хлеб «в память о графине», и его прозвали «графининым хлебом». В хлебе было вещество из иерихонской розы — настоящего «растения-воскресителя», которое граф привёз из экспедиции. **Агент дремлет в живом теле и просыпается после смерти.** Крестьяне, умершие от холеры, вставали, шли домой и садились за свой стол.
3. За месяц до бала граф оживил Ольгу. К ней вернулись привычки: она играла их романс, расставляла цветы, звонила горничной, писала письма. На графа она не нападала, потому что его запах и его место в доме были частью привычного порядка. На двести двенадцатый раз она повторила за ним имя Веры. Граф решил, что память возвращается через привычки и нужно только вернуть Ольге всю её прежнюю жизнь.
4. Отсюда бал. Граф выбрал маскарад по двум причинам: под маской никто не узнает графиню, похороненную год назад, а сами граф и Ольга познакомились на маскараде.
5. В полночь, как положено на маскараде, все сняли маски. Гости увидели лицо Ольги. Начались крики, полковник из военного ведомства выстрелил, и этот беспорядок разбудил в Ольге голод. Дворецкий по распорядку уже запер двери. За ужином гости ели хлеб из графской пекарни, поэтому все погибшие поднялись.
6. Мёртвые продолжают делать то, что делали перед смертью. Каждую полночь бал повторяется, вместе со снятием масок и паникой.

4.5 Граф

Вера его понимает. Оба потеряли Ольгу, оба врачи, и оба виноваты перед ней: он её не спас, она не приехала.

- **Надежда.** В сцене «Романс» (сцена 2) Ольга называет Веру по имени, и на минуту Вере хочется, чтобы граф оказался прав.
- **Цена.** В деревне Вера находит ведомость раздачи графининого хлеба: крестьянские семьи, кресты вместо подписей и последняя строка: *«№ 1 — графиня О.»*. Вся деревня была репетицией перед Ольгой.
- **Встреча в лаборатории.** Граф с гордостью говорит: *«На двести двенадцатый раз она назвала ваше имя»*. Для него это доказательство. Для Веры — выученный рефлекс, и валики фонографа с записями его занятий это подтверждают. Он отвечает ей доводом из её же науки: *«Вы читали Сеченова: всё в нас — рефлексы.*

Раз они вернулись, вернулась и она». И делает предложение: *«Останьтесь. С вами она вспомнит. Дом вас уже принял»*.

- **Судьба графа и финальный босс** пока открыты (см. «Открытые вопросы»).

4.6 Кречетов

Официально он ищет пропавшего полковника (тот теперь танцует в бальном зале, звеня шпорами) и бумаги графа. Настоящая его цель — «образец № 1», то есть Ольга. Его задание упирается прямо в личную историю Веры: даже если граф погибнет, опыты могут продолжиться в другом месте.

Три столкновения, в которых решает игрок:

1. **Дуняша.** Горничная Ольги выжила и прячется на чердаке, но её укусили. Лечить её значит тратить время и редкие лекарства, а Кречетов хочет её бросить. Если Вера её спасёт, Дуняша расскажет о последних месяцах Ольги и о её духах. Без этого «Маскарад» пройти сложнее.
2. **Роза.** Вера может сжечь оранжерею вместе с растением, из которого получен агент. Тогда Кречетов лишится главного образца.
3. **Письма полковника.** Они лежат в кабинете графа, и из них видно, что военное ведомство оплачивало раздачу хлеба и знало, что происходит с крестьянами. Показывать их Кречетову или нет, решает Вера. Если покажет, он поймёт, что его прислали заметать следы.

От этих решений зависит, кем Кречетов придёт к финалу: союзником, врагом или мертвецом.

4.7 Шесть ключевых сцен Веры и Ольги

1. **Сумерки — «Почерк».** В будуаре Ольги лежит пачка писем: *«Приезжай, я жду»*. Первые написаны прошлой осенью, когда Ольга умирала, а Вера так и не приехала. Последние датированы уже после смерти: тот же почерк, те же слова. Письмо, которое получила Вера, подлинное, но писала его привычка. В окне видно, как по аллее парка идёт женщина в бальном платье.
2. **Ужин — «Романс».** Из музыкального салона доносится «Разуверение» Глинки («Не искушай меня без нужды») — романс, который сёстры в детстве исполняли вдвоём. Ольга сидит за роялем и оставляет место для второй партии. Вера садится рядом и доигрывает. Под конец Ольга говорит: *«Вера»*. Это самый сильный момент надежды.
3. **Перед полуночью — «Графинин хлеб».** В избе за столом сидят мёртвые крестьяне, перед ними лежит графинин хлеб. Здесь же Вера находит ведомость раздачи хлеба, последняя строка в ней — *«№ 1 — графиня О.»*. Возвращение сестры оплачено жизнью деревни, и Вере становится стыдно за надежду, которую дал «Романс».

4. **Полночь — «Маскарад».** Вера надевает платье сестры, её духи и маску. Гости кланяются хозяйке. На другом конце зала стоит Ольга, тоже в маске. Сёстры танцуют вальс, как учились в детстве. Часы бьют полночь, и гости снимают маски. Ольга по привычке снимает свою, а Вере снимать нельзя. У неё на глазах повторяется ночь бала, и уйти нужно раньше, чем начнётся паника.
5. **Глухая ночь — «Комната для гостьи».** Эту комнату Ольга год назад приготовила для Веры: на столе карточка с её именем, в вазе свежие цветы (мёртвые слуги меняют их каждый день). Каждую ночь Ольга приходит сюда и ждёт — это привычка её последних месяцев. Вера прячется в шкафу и слышит, как сестра кашляет в темноте. Потом Вера греет письмо над свечой, как в детстве, когда сёстры писали друг другу молоком. Между строк проступает: *«Не приезжай»*. Привычка звала бы приехать. Кто написал эти слова, игра не объясняет — это главная загадка.
6. **Рассвет — «Остановить часы».** После встречи с графом Вера находит Ольгу в комнате для гостьи. Та сидит у окна и смотрит на дорогу, как на рассвете в свои последние месяцы. Кордон поджигает усадьбу, Кречетов требует отдать ему «образец № 1». Вера делает последний выбор (см. 4.8).

4.8 Концовки

Концовка	**Выбор Веры**	**Итог**
Отпустить	Вера останавливает большие часы, как принято, когда в доме покойник	Распорядок кончается. Ольга садится в кресло и затихает. Вера наконец прощается с сестрой, чего не сделала год назад. «Не приезжай» читается как последняя воля Ольги: она хотела защитить сестру, а не удержать
Отдать	Вера позволяет Кречетову забрать Ольгу и бумаги графа	Кречетов увозит их в Петербург. Эпилог: морской форт под Кронштадтом. Исследования продолжаются
Остаться	Вера надевает маску и остаётся с Ольгой	Последний вальс в горящем зале. Дом принял новую хозяйку

Поможет ли Вере Кречетов, помешает или к этому моменту уже погибнет, зависит от трёх столкновений из раздела 4.6. В концовке «Отпустить» Кречетов, который доверяет Вере, сам сжигает бумаги и докладывает, что всё сгорело. Кречетов, который ей не доверяет, пытается забрать Ольгу силой.

5. Правила дома

Эти правила связывают привычки, нападения на Веру и переодевание в одну последовательную систему. Игрок должен уметь предсказать, как дом отреагирует на его действия.

1. **Привычка ведёт, голод ждёт.** Пока всё идёт как заведено, мёртвые заняты своим делом. Голод будит беспорядок: бег, шум, выстрел, прикосновение, незнакомое лицо вблизи. Потеряв Веру из виду, мертвец возвращается к своему делу.
2. **Своих узнают не по лицу, а по роли:** по запаху, одежде, месту и поведению. Поэтому граф был в безопасности, гости не идут на звонки, а Дворецкий видит в Вере не чужого человека, а беспорядок.
3. **Роль работает только там, где её ждут.** Платье Ольги, её ландышевые духи и маска делают Веру хозяйкой, но только на балу. В коридоре для прислуги во время ужина хозяйке делать нечего, и её появление там — уже беспорядок.
4. **Кто ел графский хлеб, тот встанет.** Укус тоже передаёт агент. Именно это слышит стетоскоп: у такого мертвеца ещё бьётся сердце.

6. Главные механики

6.1 Распорядок дома (фазы меняются по сюжету)

Дом меняется только в ключевые моменты сюжета. Никаких часов в реальном времени и никакой симуляции.

- Каждая **фаза** — это заранее собранный вручную «снимок» дома:
    - где стоит каждый мертвец и что делает (анимация на месте или короткий маршрут между 2–3 точками);
    - на какие сонетки он откликается;
    - обстановка: горят ли свечи, накрыт ли стол, играет ли оркестр;
    - какие двери открыты, а какие заперты;
    - музыка и освещение.
- Когда происходит ключевое сюжетное событие, большие часы в зале бьют, и загружается следующий снимок.
- Главный документ игры — **«Распорядок дня прислуги»**. Его страницы находятся постепенно, и по ним видно, кто где бывает и на какие сонетки откликается.

- Заодно понятно, почему в доме горит свет: каждый вечер мёртвые слуги по привычке зажигают свечи.

Фаза	**Что происходит**	**Что это даёт игроку**
Сумерки	Слуги зажигают свечи и накрывают на стол. Гости собираются в гостиной	Знакомство с распорядком. Сцена «Почерк»
Ужин	Лакеи носят блюда из кухни. Гости сидят за столом	Кухня и людская пустеют, зато столовая становится смертельной ловушкой. Сцены «Романс» и «Графинин хлеб»
Полночь	Механический оркестр играет вальс. Гости танцуют, потом снимают маски, и начинается паника	Сцена «Маскарад»
Глухая ночь	Мертвецы замирают, будто прислушиваются. Ольга ждёт в комнате для гостьи	Мистическая фаза: мимо застывших можно пройти, но нельзя будить голод Ольги. Сцена «Комната для гостьи». Заканчивается с петушиным криком
Заутреня	Колокол зовёт всех в домовую церковь, Ольга спускается в склеп	Дом пустеет, открывается путь в подземелья и лабораторию. Встреча с графом
Рассвет	Кордон поджигает усадьбу. Ольга смотрит на дорогу из окна комнаты для гостьи	Сцена «Остановить часы» и побег

Когда меняется фаза:

1. Сумерки → Ужин: Вера находит письма Ольги и встречает Кречетова.
2. Ужин → Полночь: Вера находит в деревне ведомость раздачи хлеба.
3. Полночь → Глухая ночь: Вера выбирается с «Маскарада» с ключом из кабинета графа.
4. Глухая ночь → Заутреня: кричит петух, и Ольга уходит из комнаты для гостьи.

5. Заутреня → Рассвет: Вера выбирается из подземелий после встречи с графом.

Правила:

- Фаза не меняется, пока не выполнена её главная задача, поэтому игрок никогда не застрянет.
- Пропустить можно только необязательное (бонусные документы, лишние патроны).
- Смена фазы прячется за сюжетной сценкой или затемнением при проходе через дверь, чтобы игрок не видел, как мертвецы телепортируются.
- Смену нужно почувствовать: бьют часы, меняются музыка и свет. Новая страница «Распорядка» или запись в дневнике подсказывает, что изменилось.
- Убитые остаются мёртвыми. Слуг, которых игрок запер, между фазами выпускает Дворецкий.
- Смена фазы — это ещё и момент, когда недобитые тела поднимаются упырями (см. 6.3).
- Рядом с каждой сменой фазы есть безопасная комната.
- В каждой фазе меняются 3–5 заметных вещей, а не всё сразу. Тот же зал с новой обстановкой и новыми врагами — почти бесплатный новый контент.

6.2 Сонетки

В богатых домах в каждой комнате висел шнур-сонетка, а звонок раздавался на доске в людской. Заражённые слуги по привычке до сих пор идут на зов.

- **Поведение слуги:** занят делом → идёт в комнату, откуда звонили → ждёт около 30 секунд («чего изволите?») → возвращается к делу. Если замечает Веру, нападает.
- **Как использовать:** увести слуг из коридора, запереть их в комнате, собрать в одном месте под динамит или выманить слугу, у которого есть нужный предмет.
- **Пример:** во время ужина ключница не выходит из кладовой. Вера дёргает сонетку в спальне барыни, ключница уходит на зов, и у Веры есть 30 секунд.
- **Зависит от фазы:** в глухую ночь на любую сонетку идёт только Дворецкий. В полночь звонки тонут в музыке.
- **Гости на звонки не реагируют.** При жизни они никому не прислуживали.
- **Снаружи** ту же роль играет охотничий рог: на него сбегается стая борзых.
- **Подтекст:** крепостное право отменили тридцать лет назад, а они служат даже после смерти.

6.3 «Заложные»: добей или пожалеешь

Упавшего врага можно добить топором, саблей или ампутационной пилой. Это долго, вплотную и рискованно, если рядом есть другие враги. Недобитые тела при следующей смене фазы поднимаются упырями — быстрее и с когтями. Стетоскоп подсказывает Вере, какие тела поднимутся.

Это решение о риске, а не расход ресурса. В деревенских записках советуют осиновый кол. Он работает, только осина тут ни при чём.

6.4 Инструменты врача

- **Стетоскоп.** У двери Вера слышит, кто за ней: шорох шёлка или звон шпор — гости, звяканье ключей — ключница, тяжёлые шаги — Дворецкий. Если приложить стетоскоп к упавшему телу и сердце бьётся, тело поднимется.
- **Лекарства.** Вера смешивает травы и реактивы по рецептам, которые находит по ходу игры. Рецепты на латыни заодно служат подсказками к головоломкам, например к аптечному шкафу графа. Лекарства же — цена спасения Дуняши.
- **Оружие.** Начинает со скальпеля и добивает врагов ампутационной пилой. Кречетов отдаёт ей револьвер, а двустволку она находит в оружейной.

7. Дворецкий (преследователь)

Огромный, в ливрее и белых перчатках, до сих пор служит барину. Всегда вежлив: *«Барин вас ждут-с»*.

- В каждой фазе обходит дом по своему маршруту.
- Идёт на сонетку из покоев графа и на выстрелы: стрельба — это беспорядок. Так у оружия появляется цена помимо патронов.
- В глухую ночь откликается на любую сонетку.
- Между фазами выпускает запертых слуг.
- Если ранить его достаточно сильно, он уходит сменить испачканные перчатки. Это передышка, а не победа.

8. Враги

- **Гости бала:** дворяне в масках, бальных платьях и мундирах. Лица не видно, пока маска не упадёт. На звонки не реагируют. Каждую полночь заново проживают бал.
- **Прислуга:** лакеи, горничные, повар, ключница. Следуют распорядку и идут на звонки.
- **Крестьяне:** в парке и в деревне. Многие сидят за своими столами, будто ждут ужина.
- **Борзые:** из графской псарни. Быстрые, охотятся стаей, прыгают в окна, сбегаются на охотничий рог.
- **Упыри:** недобитые тела, которые поднялись снова. Быстрее, с когтями.
- **Экорше:** «удачные» творения графа. С них сошла кожа, и они похожи на анатомические статуи из художественных академий. Быстрые и смертельно опасные элитные враги.

- **Графиня Ольга:** её нельзя убить. Она живёт по распорядку своих последних месяцев и не враждебна, пока ничто не нарушает порядок. Беспорядок будит в ней голод, и тогда она — самое опасное существо в доме.
- **Боссы:** гигантский сом из пруда (в фольклоре сом — «конь водяного»), разросшаяся роза в оранжерее. Финальный босс пока не определён.

9. Мистика

Одно правило: у всего странного где-то в документах есть научное объяснение, кроме двух-трёх вещей, которые так и остаются загадкой.

Объяснено:

- письма почерком умершей сестры (привычка);
- Ольга называет Веру по имени (рефлекс, выученный за двести двенадцать повторений; записи этих занятий остались на валиках фонографа графа);
- мертвецы принимают Веру за хозяйку (узнавание по роли: запах, одежда, место).

Не объяснено:

- слова «Не приезжай», написанные молоком между строк письма. Это главная загадка;
- завешенные зеркала (по обычаю их завешивают, когда в доме покойник). Если сдёрнуть ткань, в отражении виден дом таким, каким он был до бала. Используется в нескольких головоломках;
- с петушиным криком Ольга спускается в склеп, как нечисть в гоголевском «Вии».

10. Усадьба

Структура как в RE1: особняк → окрестности → подземелья → лаборатория.

1. **Господский дом:** парадная лестница с чучелом медведя, бальный зал, полный гостей в масках, портретная галерея, библиотека, кабинет графа, музыкальный салон, будуар Ольги, комната, приготовленная для Веры, детская, кухня с ледником, людская с доской звонков, оружейная и чердак, где прячется Дуняша.
2. **Парк и хозяйственные постройки:** оранжерея с розой, псарня, конюшня, домовая церковь с фамильным склепом под ней, заброшенный крепостной театр, пруд с ротондой, в котором живёт кто-то очень большой, и несколько изб на краю деревни.
3. **Винокуренный завод:** за чанами и перегонными кубами спрятан спуск под землю.
4. **Каменоломни:** старые известняковые штольни под усадьбой, ведущие к главной лаборатории графа.

11. Классические элементы в декорациях эпохи

Элемент RE	**В нашей игре**
Печатная машинка и красящие ленты	Фонограф и чистые восковые валики (ограничены или нет — решим позже). Валики, найденные в доме, — это аудиозаписи, в том числе занятия графа с Ольгой
Безопасная комната	Угол с иконами, фонограф, сундук, и музыкальная шкатулка тихо играет вальс
Ящик для предметов	Связанные между собой сундуки
Инвентарь	Докторский саквояж, который можно расширять
Травы	Травы из оранжереи (зверобой, ромашка, подорожник) смешиваются как в RE. Ещё карболка и бинты. Лауданум лечит сильно, но на время всё плывёт перед глазами
Оружие	Скальпель, ампутационная пила, армейский револьвер Смит-Вессон, двустволка, берданка, редкая трёхлинейка образца 1891 года, сабля, топор, динамит Нобеля. Особого оружия для финала нет: финал решается выбором, а не калибром
Ключи с эмблемами	Четыре ключа-темперамента: сангвиник, холерик, флегматик, меланхолик. Шутка графа: «холерик» и «холера» происходят от одного греческого слова «желчь»
Головоломки	Родословное древо в портретной галерее, часы в столовой, валик, который надо проиграть на другой скорости, пропорции реактивов в лаборатории, рецепты на латыни, головоломки с зеркалами
Документы	Письма, телеграммы, дневники, «Губернские ведомости», ведомость

Элемент RE	В нашей игре
	раздачи хлеба, письма полковника. Всё в дореформенной орфографии (с возможностью включить современную)

12. Графика, камера, управление

- **Внешний вид:** полное 3D в стиле эпохи PS2: запечённый свет, мягкое свечение, туман, зерно, чуть пониженное разрешение рендера.
- **Референсы:** *Haunting Ground*, *Clock Tower 3*, *Resident Evil Code: Veronica*.
- **Типы камер:**
    - неподвижная: небольшие комнаты и испуги, прячет то, что за углом;
    - панорама: стоит на месте, но поворачивается вслед за героиней — для больших залов;
    - на рельсе: едет вдоль коридоров и галерей;
    - кран: широкие пролёты над бальным залом и парадной лестницей.
- **Правила камеры:**
    - Управление привязано к камере, но после смены ракурса героиня сохраняет направление, пока игрок держит стик.
    - Никаких разворотов камеры на 180° между зонами. Зоны немного перекрываются, чтобы камеры не дёргались на границе.
    - После звонка — короткая вставка на 1–2 секунды, которую можно пропустить: колокольчик качается на доске, слуги поворачивают головы.
- **Управление:** по умолчанию современное (относительно камеры), классическое «танковое» — как опция (решим позже).

13. Объём и первый прототип

- Распорядок — это данные, а не симуляция: для каждого персонажа в каждой фазе задаются место, действие и список сонеток.
- **Вертикальный срез:** одно крыло (людская, кухня, столовая, коридор), две фазы (Сумерки → Ужин), 3–4 слуги, доска с тремя сонетками, Дворецкий с простым обходом, стетоскоп, одна головоломка и одна безопасная комната. Главный вопрос прототипа: интересно ли выманивать слуг звонками?
- **Не входит в планы:** компаньон вроде пса Хьюи из *Haunting Ground*. Это ещё одна большая система.
- **Целевая длина:** 4–6 часов на первое прохождение (решим позже).

14. Открытые вопросы

- Какой движок?

- Ограниченные или неограниченные сохранения?
- Судьба графа и финальный босс.
- Какая концовка каноническая и должен ли игрок это знать?
- Дуняша: только сюжетный выбор или короткий отрезок, где её нужно сопровождать?
- Получится ли хорошо сделать вальс на «Маскараде» в первой версии?
- Окончательное название: «Заложные» или «Тихие Омуты»?

15. Референсы

- **Игры:** Resident Evil (1996) и её ремейк 2002 года, Resident Evil 2, Resident Evil Code: Veronica, Haunting Ground, Clock Tower 3.
- **Литература:** «Семья вурдалака» и «Упырь» А. К. Толстого, «Вий» Гоголя, «Палата № 6» Чехова, «Рефлексы головного мозга» Сеченова.
- **Музыка:** романс Глинки «Разуверение» («Не искушай меня без нужды») на стихи Баратынского.
- **Живопись:** осенние пейзажи Исаака Левитана.