

Mirror Maze

Игра про нахождение выхода из лабиринта.

Арцемович Юлия
Б18Д321

Синописис

Когда наступает очередная ночь, мальчик, засыпая, оказывается в жутком зеркальном лабиринте. Если он не выберется из него и погибнет в нем, то он уже никогда не проснется.

Полумрак. Давящий шепот со всех сторон. "Где я?" — слышится голос справа. "Где ты?" — доносится слева. Много голосов переплетаются, перебивая друг друга. "Я снова здесь..." — прошептал мальчишка себе под нос, вслушиваясь в голоса, доносящиеся со всех сторон. Ему надо выбирать. Злые духи скоро найдут его. Вокруг зеркала. Он видел в них себя, он видел добрых и злых духов. Обернулся, проводя рукой по зеркалам, и убедился, что это лишь отражение спрятанных в бесконечных коридорах духов. Рядом никого нет. "Я в безопасности... пока что".

Спустя некоторое время мальчишка услышал тоненький голосок. "Это точно добрый дух! он поможет мне" — подумал мальчик. Поворот за поворотом, голосок все громче и громче. В зеркалах отражения пугающих чудовищ "Туда ли я иду? Здесь много зла, нужно ли мне идти сюда?.. Но слышу.. Да, я слышу этот голос. Нужно не бояться идти вперед." Направо, прямо, налево и ещё раз налево. Перед мальчишкой появился мерцающий солнечным светом дух. "Не бойся, я помогу тебе, следуй за мной".

Мальчишка следовал за духом, он не понимал как духу удаётся так ловко следовать по лабиринту, но он был рад этой встрече.

"К сожалению, мои силы заканчиваются, мне придётся покинуть тебя, надеюсь ты найдёшь моих братьев и выберешься отсюда. Прощай..." Резкая тишина. Мальчишка снова остался один. Спустя пару секунд стал слышаться шепот злых духов, с каждой секундой он нарастал. Нужно было бежать. Мальчишка не соображал куда мчится, бесконечные коридоры, бесконечные отражения в зеркалах, поворот, ещё один. Мальчишка упал от неожиданности. Перед ним находился злой дух, он хладнокровно улыбался и двигался в сторону беззащитного мальчишки.

Синописис

Мальчик открыл глаза, он лежал один на полу лабиринта, боль пронзила его тело. Но он был жив, у него ещё был шанс выбраться.

Он пролежал так ещё пару минут, как вдруг из-за угла появился маленький розовый дух. "Тебе так больно, я могу помочь, но я не очень сильный дух, я могу либо вылечить тебя, либо провести до выхода, но боюсь, если мы встретим злого духа, я не смогу помочь тебе и ты умрёшь, выбор за тобой" Мальчишка смотрел на духа и пытался осознать, что он сказал. Первый раз Мальчик оказался настолько близок к смерти. Он хотел чтобы ночь закончилась, чтобы он выбрался, чтобы проснулся вновь. Он не хотел умирать. "Знаешь, мне кажется что если ты меня вылечишь, я все равно не найду в себе силы выбраться. А ты...ты успокаиваешь меня просто находясь рядом, прошу, выведи меня отсюда, мне страшно". Розовый дух взял Мальчишку за руку и они медленно направились к выходу. Мальчик слышал страшные звуки и видел страшные отражения в зеркалах, но рядом был его маленький друг, который напевал ему тихую светлую песенку. Ему было страшно, но смиренно спокойно. Какой бы исход его не ждал, он был готов.

Мальчик открыл глаза, ему было все ещё больно, его руки были изрезаны, на теле осталось множество синяков. Но он улыбался, он плакал, он был рад проснуться снова в своей кровати.

Механика

Игра от первого лица.

Главный герой - Мальчишка. У него есть шкала жизни. Если потерять всю жизнь, игра закончится.

Пространство: зеркальный лабиринт.

Цель: выбраться из лабиринта.

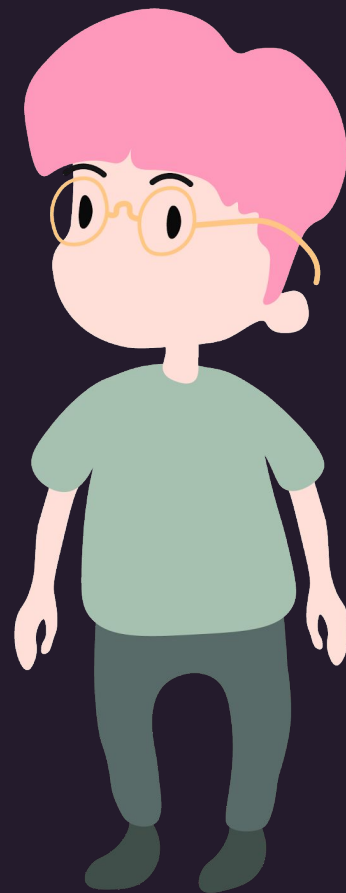
В лабиринте герою встречаются злые и добрые духи, которые соответственно издают пугающие и приятные звуки. В зеркалах игрок видит их отражения, которые могут быть обманчивы. Необходимо осторожно следовать зову добрых духов и избегать злых.

Механика

Добрые духи: лечат Мальчишку и какое-то время сопровождают его к выходу, после чего испаряются. Духи различаются силой. Слабые предлагают на выбор либо вылечиться, либо сопроводить какое-то ограниченное время к выходу. А сильные делают и то, и другое.

Злые духи: ранят Мальчишку, от них можно спастись бегством. Их звуки громче, тем самым они сбивают героя с толку.

Персонаж

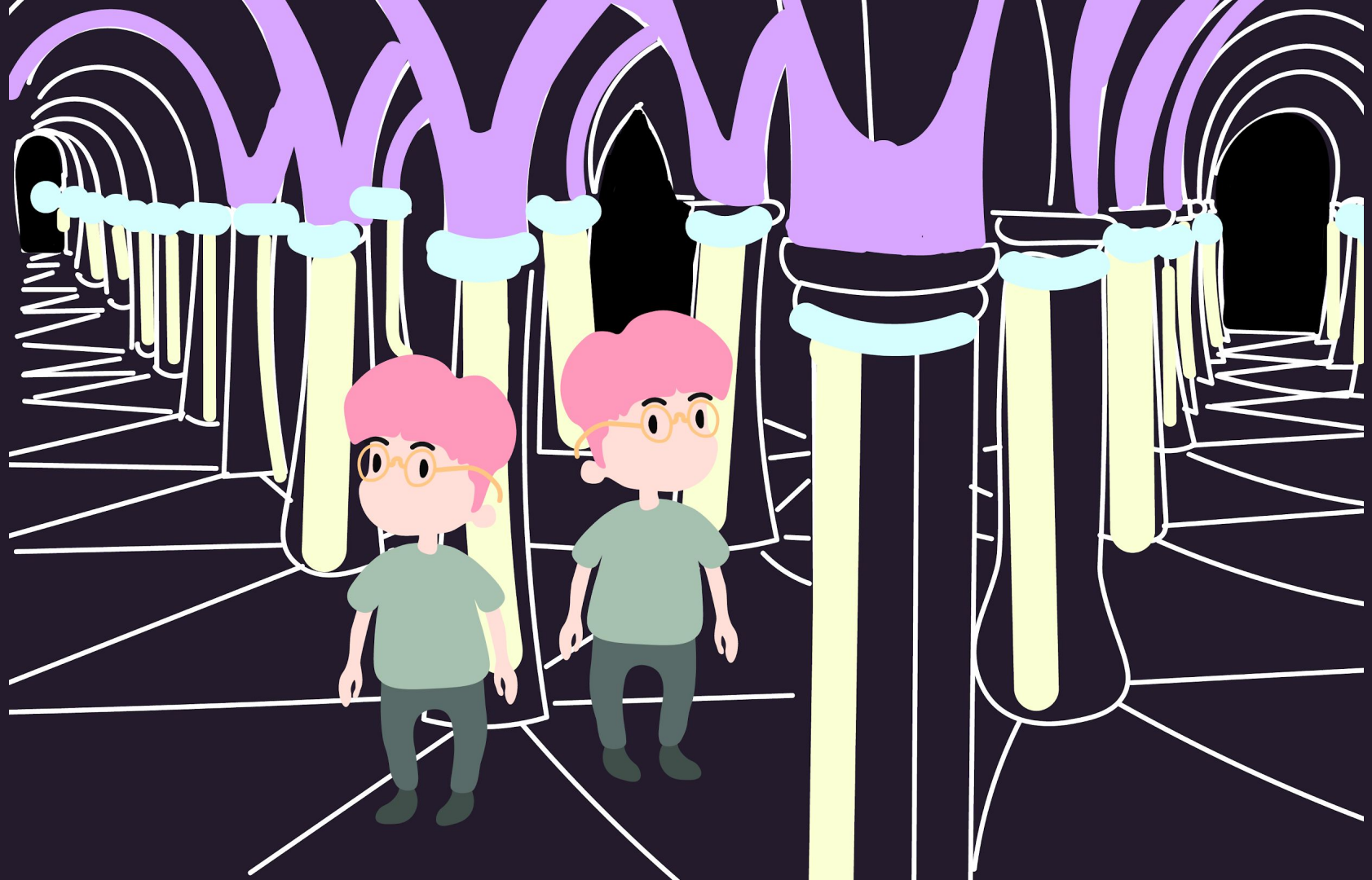


Добрые духи



Злые духи





Эмбиент

