

Офис

Место начала игры, кажущееся привычным и повседневным. Пространство выполнено в сдержанных, нейтральных тонах, с минималистичным дизайном мебели и интерьера. По мере прохождения игра раскрывает скрытую странность этого места: шепчущие мониторы, ненатурально двигающиеся тени и предметы, которые словно перемещаются сами по себе. Офис символизирует обманчивую безопасность и вводит игрока в суть происходящего.



Архив

Ключевое место, связывающее офис и потусторонний мир. Пыльное, заполненное древними книгами и документами помещение, скрывающее тайны компании. Визуально оно кажется более старинным, чем остальная часть офиса, с металлическими шкафами, потускневшими лампами и странными артефактами. Именно здесь герой находит предмет, открывающий проход в другой мир. Загадочная атмосфера архива подчеркивает его важность для сюжета.



Измененный офис

По возвращении из потустороннего мира офис не выглядит прежним. Его привычные элементы искажены: коридоры закольцовываются, зеркала не отражают главного героя, а стены пульсируют, словно живые. Измененный офис отражает внутреннюю трансформацию героя и его связь с происходящими событиями. Игроку предстоит исследовать измененные локации, искать зацепки и принимать важные решения, которые повлияют на концовку.



Потусторонний мир

Место хаоса и тревожной красоты. Локации меняются: от лабиринтов, сотканных из теней, до странных пространств, где действуют законы, нарушающие реальность. Здесь игрок сталкивается с пугающими существами, символизирующими эмоции и страхи, решает головоломки и пытается понять связь этого места с собой. Потусторонний мир задает основные механики игры и представляет собой загадку, разгадываемую игроком по частям.