

Пациент с обратной стороны зеркала

Жанр: психологический хоррор, immersive sim, сюжетные головоломки

Платформа: ПК (Steam / Itch.io), возможно — Switch

О чём игра

Я играю за ночную санитарку в психиатрической клинике, которая стоит где-то в глуши. Однажды туда привозят странного пациента. Он говорит, что пришёл не из нашего мира... и что его отражения — это не он. Они живут своей жизнью.

Моя задача — наблюдать за ним, следить за его состоянием. Но вскоре я замечаю, что с клиникой что-то происходит. Она меняется. Словно сама становится отражением.

Что можно делать в игре

- **Зеркала — не просто декорации**
В отражениях может быть совсем не то, что я вижу в реальности. Иногда именно зеркало показывает правду. А иногда — врёт. Отражения могут предупреждать, подсказывать или сбивать с толку.
 - **Изменяющееся пространство**
Я могу идти по одному и тому же коридору, но если смотрю в зеркало — он ведёт совсем в другое место. Пространство реагирует на восприятие.
 - **Наблюдение и выбор**
Мне нужно решать — верить ли пациенту, выпускать ли его, следовать ли за его отражением... или оставить его взаперти. Но каждый выбор имеет последствия, и назад пути не будет.
 - **Скрытая история**
Есть вторая, «отражённая» версия событий. Я могу раскрыть её, если найду нужные фрагменты: сны, записи, тайники за зеркалами. Эта история может всё перевернуть.
 - **Выживание без оружия**
Когда клиника окончательно «ломается», появляются сущности из зеркального мира. Я не могу сражаться. Только прятаться, заманивать их в ловушки или сбегать через зеркала.
-

Темы и атмосфера

- Что такое реальность, а что — её искажение
- Где граница между психическим расстройством и чем-то действительно сверхъестественным
- Зеркала как символ: правда, ложь, двойники
- Одиночество и непонимание

Игра похожа по настроению на *Silent Hill 2*, *Observer* и *Layers of Fear*, но без перегруза визуальными эффектами. Главное — не скримеры, а нарастающее напряжение и ощущение, что всё не так, как кажется.

Почему проект подходит для инди

- Локация компактная: 1–2 этажа + зеркальное «отражение»
- Персонажей немного: 1 главный и 2–3 второстепенных
- Визуальный стиль опирается на симметрию, искажение и минимализм
- История раскрывается через окружение: документы, фото, детали
- Подойдёт Unity, Unreal или даже Godot — можно реализовать реалистично и при этом с ограниченным бюджетом