

## Дежурство на маяке

Жанр: реалистичный атмосферный хоррор, изоляция, тревожное ожидание

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

---

### О чём игра

Я — молодой техник. Первый раз на дежурстве в полном одиночестве. Меня отправили на старый маяк на заброшенном острове. Нужно заменить генератор: старый уже несколько месяцев сбоит и не даёт стабильного питания. Казалось бы, обычная работа... но с первых дней становится понятно — это будет непросто.

Связь с материком почти не ловит. Ветер сильный, постоянный шум прибоя. Днём я занимаюсь рутинной: проверяю оборудование, записываю показания, осматриваю генератор. Всё вроде спокойно. Но ночами здесь совсем другая атмосфера.

---

### Что происходит:

- **Что-то странное**  
Ночью я начинаю замечать следы босых ног. Они появляются на мокрой земле и ведут от леса прямо к маяку... а потом просто исчезают. Иногда вижу отблески фонарей в темноте, но не слышно ни шагов, ни голосов.
  - **Психологическое давление**  
Кажется, что кто-то следит. С каждым днём чувство тревоги усиливается. Я начинаю сомневаться в себе. Это привидения?.. Или мне просто сносит крышу от одиночества и постоянного шума?
  - **Нарушение реальности**  
Я стараюсь всё объяснять логикой: усталость, ветер, старая техника. Но однажды ночью слышу, как разбивается стекло. Иду с фонарём — дверь в мастерскую открыта. Хотя днём я точно её закрывал. Внутри — пусто, но холод пробирает до костей. Чувство, что в комнате кто-то есть.
  - **Угроза приближается**  
В голове вертится один и тот же вопрос: если кто-то на острове есть — зачем он прячется? Почему не идёт напрямую? Или... может, он уже внутри? Прячется где-то в темноте. Ждёт.
- 

### Темы и настроение

- Постепенное психическое давление через одиночество
- Переход от логики к страху
- Атмосфера необъяснимого, без явных монстров
- Холодная природа, звук, тишина и визуальные детали

Игра делает ставку не на скримеры, а на постепенное, тревожное ожидание. На ощущение, что всё вокруг становится всё менее реальным, но не теряет логичности до конца. Ближе по духу к *Firewatch*, *SOMA* и *The Lighthouse* (фильм), но с упором на личный страх и внутреннюю борьбу.

Почему это хорошо подходит для инди

- Одна главная локация — остров и маяк
- Один персонаж (техник) + «невидимая угроза»
- Визуальный минимализм: шум, свет, погодные эффекты
- История раскрывается через окружение: записи, детали, наблюдения
- Делается на Unity / Unreal / Godot — без необходимости сложной анимации или большого количества ассетов