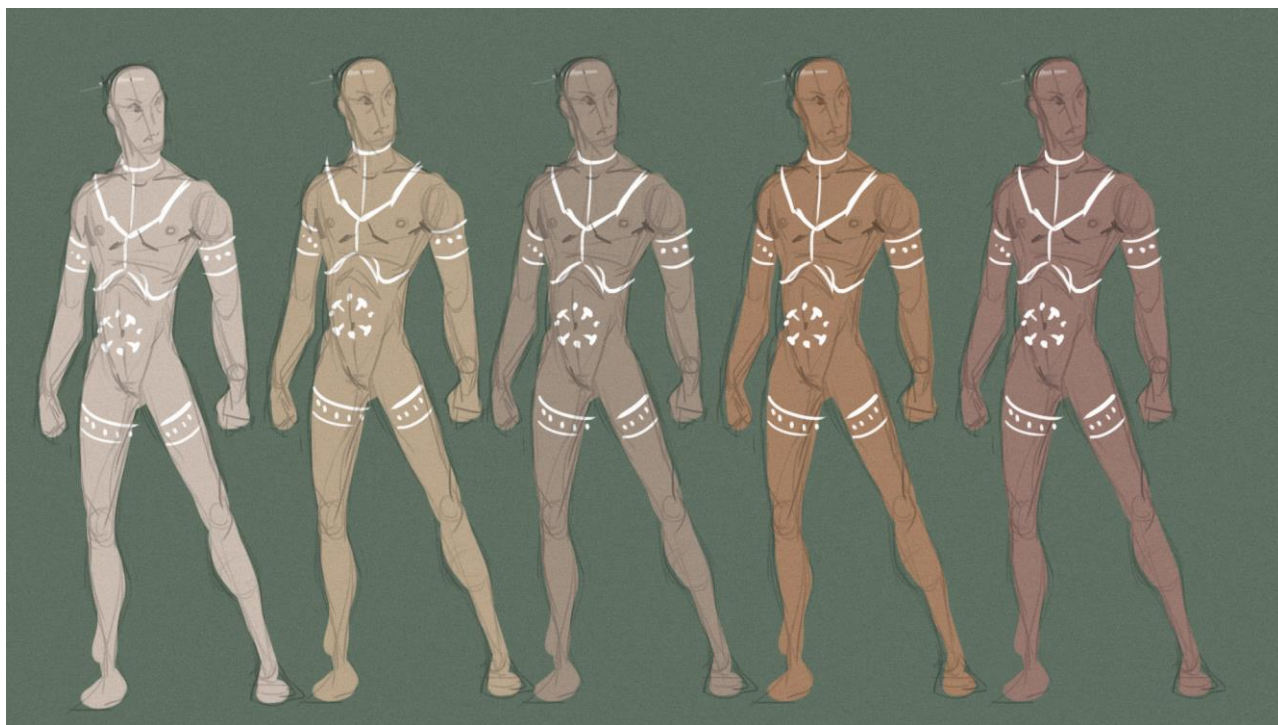


Игра жанра action survival/horror. Игрок оказывается на острове из-за крушения самолета. По мере прохождения игры он узнает об истинных причинах появления в данном месте. У игрока работает инстинкт "Беги или дерись", однако драться в большинстве случаев он не будет иметь возможности из-за скудного стартового набора предметов в инвентаре, который в процессе игры он сможет пополнить найденными предметами. Особенностью игры станет ее угнетающая атмосфера серых дождливых тропиков, в сочетании с динамикой и красочными флэшбэками, которые будут возникать по мере нахождения некоторых предметов/локаций. Игрок проходит свою сюжетную линию и параллельно участвует в событиях, происходящих много лет назад. Также игра отличается кинематографичностью, благодаря присутствию большого количества кат-сцен.



Концепт-арт. Представитель населения острова.

событие	описание	время
Сцена в самолете, разговор с профессором	Диалог (выбор ответа), знакомство с историей персонажей	2 минуты
Падение самолета		30 сек
Спасение из под обломков самолета	Знакомство с управлением (бежать, ходить), взаимодействие с объектами окружения	2 мин
Диалог с профессором, просьба найти предметы для оказания медицинской помощи.	Получение задания, Знакомство с инвентарем	2 мин
Получение от профессора сумки в предметах	Получение фонарика, и др.	20 сек
Главный герой обращает внимание на наличие телефона		
Исследование местности	Обучение управлению и взаимодействию с ландшафтом (прыгать, нагибаться), использование фонарика	5 мин
Нахождение аптечки	Подбор предметов	30 сек
Обратный путь к обломкам самолета		30 сек
В главного героя попадает отравленный дротик, появление нового персонажа		5 сек
Попытка бегства от противника	Знакомство с управлением (ползти, бороться)	15 сек
Сцена потери сознания		5 сек