Соромытько Н. А.

[soromytko@sfedu.ru](mailto:soromytko@sfedu.ru)

НАЗВАНИЕ

**Жанр**: триллер, ужасы, детектив

**Формат**: Горизонтальная игра на 8 часов геймплея.

Тема: Одиночество

Идея:

**Референс**: Сайлент Хилл, Извне

**Сеттинг**:

**Логлайн**:

**Описание главных героев**:

**Синопсис**:

**Сценарий**:

Антагонистом является главный герой,

Люди, с которых встречает главный герой на протяжении истории являются его новыми знакомыми в реальном мире

Главный герой оказывается в мире в полном одиночестве.

Он не понимает, что происходит

Спустя какой-то время они встречает персонажей, которые точно так же не понимают сути происходящего.

Антагонист - главный герой, но он этого не понимает

Поступки ГГ привели к созданию параллельного мира. Какой-то его поступок навредил кому-то, после чего появилась альтернативная реальность, в которой некий злодей пытается уничтожить ГГ. Но как окажется, главным злодеем является ГГ, т. к. он навредил кому-то в реальной жизни.

ГГ пытается выбрать из параллельного мира, однако, каждый раз, когда он подходит к разгадке, что-то происходит, и ситуация усугубляется. По итогу окажется, что непосредственно ГГ не выпускает себя же из этого мира