

Название проекта: No title

Основа:

- Сюжетный платформер, завязанный на физике зеркал;
- Длинные комбинации зеркал (головоломки) для прохождения уровней;
- Пространство состоит из некоторых единиц измерения пространства (квадраты).

Геймплей:

1. Комнаты между собой закрыты древними каменными дверями, которые можно открыть только с помощью света (на двери должен быть постоянно направлен свет)
2. Зеркала можно двигать и вращать (наличие статических и динамических зеркал)
3. Наличие монстров (летающих и передвигающихся по земле):
  - а. Пытаются убить игрока
  - б. Есть некоторый радиус агро (статическое местоположение, некоторые бродят в некотором радиусе от своего спавна, некоторые могут появляться из различных структур уровня, например из гроба), монстр прекращает преследование, как только не может проследовать за игроком дальше, ждет некоторое время и возвращается на свое место
  - в. Задача игрока отогнать монстра с помощью света, монстров можно убить светом (прижать к стене светом, с двух сторон светом)
  - г. Если монстр идет по принуждению (за счет света), он по мере движения ломает статические зеркала и двигает подвижные зеркала; если при этом зеркала сталкиваются с объектом (различные стены, блоки, фурнитуры), они ломаются
  - д. Монстры не могут двигаться по лестницам (зеркала тоже), но летающие могут двигаться через дыры (но не через лестницу)

Примерный сюжет:

ГГ узнает о местоположении затерянного города древней цивилизации, поклоняющейся солнцу, он приходит по координатам и проваливается вниз (в комнату самой верхней точки города), сквозь образовавшуюся при его падении дыру просачивается солнечный свет и падает на необычное зеркало, физические свойства этого зеркала крайне неестественны, оно не рассеивает свет а всего лишь идеально отражает его в один луч, гг понимает, что это зеркало здесь с какой-то целью.

Действия игрового персонажа на уровне:

Прохождение головоломки для продвижения вперед.

Возможные идеи:

- Оценка прохождения уровня
- Условия для использования зеркал
- Личное зеркало
- Раскрытие некоторых элементов сюжета с помощью заднего плана (записки)