

В тихом омуте...

Игра про двух забавных чертей и их начальника.



Синописис

Это был обычный, ничем не примечательный, рабочий день в Аду. Два черта сидели у печки и играли в шахматы. Было как всегда жарко и скучно. Периодически один из чертей подходил к печи, чтобы подбросить очередную порцию угля. Ничего не предвещало беды, но игра была такой напряженной, что оба черта напрочь забыли про котел. Спустя некоторое время игроки почувствовали, что замерзают, обернулись в сторону котла и с ужасом обнаружили, что огонь потух. Они бросились спасать ситуацию: трясущимися руками открыли коробок со спичками, но... Спичек там не было. Оба черта поняли, что если они сейчас же не разожгут огонь, то весь Ад замерзнет и их уволят с насиженных мест! Нужно было срочно что-то делать, но как назло завоз спичек должен был быть только завтра. Неприкосновенный запас оставался лишь у Сатаны в кабинете, но если он узнает, что они позволили огню потухнуть, то им не избежать наказания. Что же делать? И тут их осенило! Если Сатана не узнает, что они брали у него спички, то он не накажет их. И они решили рискнуть. Чтобы добраться до кабинета босса им нужно преодолеть других сотрудников, которые донесут обо всем Сатане, если увидят героев. Им пришлось прятаться за шкафами и фикусами, столами и коробками. Несколько раз они чуть не попались из-за шумных ловушек: оставленные кем-то вилы, которые черти опрокинули загремели и привлекли всеобщее внимание. Чтобы не попасться им пришлось применить свое тайное оружие: выпустить одну из душ летать по офису, чтобы отвлечь сотрудников, но скоро ее поймали и чертям пришлось и дальше скрываться. Один раз им даже попался личный пес Сатаны-Цербер, который чуть их не загрыз, но они смогли от него сбежать. На пути их ждало множество препятствий, но, в конце концов, два смелых, но глупых чертенка украли спички у Сатаны.



Механика

Цель-добраться до кабинета Сатаны.

Как выиграть:

- избегайте других работников, передвигаясь по офису
- Выпускайте души, чтобы на некоторое время отвлечь коллег
- Души можно ловить по ходу движения: они прячутся в самых укромных уголках офиса
- Используйте стелс-режим (режим скрытности), чтобы незаметно пробираться мимо коллег, но при этом движение персонажа замедляется
- Если вас заметил Цербер, то есть шанс убежать и скрыться в своем подвале, но при этом если врезаться в какой-либо предмет окружения, то вы проиграете
- Локации-это лабиринт из офисов, в которых можно найти подсказки о местоположении кабинета Сатаны

Как проиграть:

- Если попадетесь другому черту, то он вас сдаст Сатане
- Если наступите или уроните какую-то вещь, то она издаст звук и привлечет к этому месту внимание, можно использовать эту особенность, чтобы отвлечь чертей и заставить их оставить свой пост.



Особенности

В игру можно играть одному, тогда второй черт управляется компьютером. А можно играть с другом, тогда вторым персонажем управляет он. В любом случае прикрывайте своего напарника и помогайте друг другу избежать встречи с работниками, ведь если поймают вашего друга, то и вас тоже.

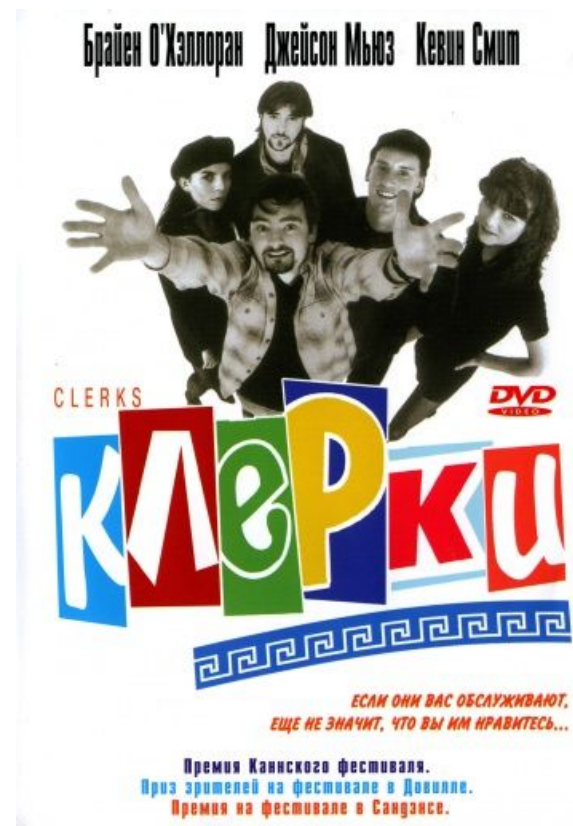
Пример игры: Unravel Two



Персонаж: пример

Оба персонажа являются офисным «планктоном», они готовы на все ради своей работы, при этом не особо блещут умом. Герои-неудачники, которые постоянно влипают в забавные ситуации.

Персонажи, имеющие некоторые похожие черты характера присутствуют в фильмах «Тупой и еще тупее» и «Клерки».



Референсы персонажей



Референсы локаций

Локация представляет собой лабиринт из офисов с множеством «ловушек» из офисных предметов.



Положение камеры

Вид от третьего лица. Можно отодвигать камеру, чтобы осмотреть весь офис.



Музыкальное сопровождение

Музыка в игре, фоновая:



Музыка в стелс-режиме:



Музыка во время побега от
Цербера:

