

Повтори

Абрамова Полина, Б18Д318

Синopsis

Миша – младший ребёнок в большой семье. В его понимании мир слишком хрупок, поэтому мальчик не позволяет себе быть беспечным. Каждый новый день он выполняет особые «ритуалы» – действия, на некоторое время возвращающие спокойствие. Уходя из комнаты, надо потрепать по голове сидящего в углу плюшевого медведя и трижды пожать ему мягкую левую лапу; подушку надо всегда оставлять ближе к стене, чем к краю кровати; через каждые сорок шагов необходимо дважды оборачиваться сначала через левое плечо, а потом через правое. Каждый день Миша прилежно выполняет все действия. Если пропустить хоть одно или выполнить его неверным образом – всё, шиш пропало. Порой мальчик замечает новые источники опасности, и тогда количество «ритуалов» увеличивается.

В одну из пятниц к Рите, его старшей сестре, приходит репетитор. Двое братьев вновь спорят о чём-то на кухне. Миша сидит в своей комнате, раскладывая карандаши по местам в пенале. После окончания занятия в квартире сохраняется непривычная тишина. Мальчик выходит из комнаты, погладив медведя и трижды пожав ему левую лапу, чтобы шесть раз постучать кулаком по двери Риты и находит девушку повешенной. Он в ужасе убегает прочь. На кухне Миша натывается на трупы двух старших братьев. Родители вернутся с работы поздно.

Синопис

В девять часов мальчик ложится спать. Ничто не способно этому помешать, как и выполнению очередного «ритуала». Миша засыпает, чтобы проснуться... в пятницу. **Он помнит, что произошло в этот день.** У старшей сестры репетитор после обеда, шуметь нельзя.

Раз за разом переживая один и тот же день, мальчик пытается изменить его события, чтобы спасти братьев и сестру. Его главный противник – он сам, едва ли способный противостоять обсессивно-компульсивному расстройству, из-за которого приходится выполнять бесполезные, казалось бы, действия. Или они на самом деле на что-то влияют?

Базовая механика игры

Хоррор-бродилка в пределах одной квартиры.

По мере перемещения возникают повторяющиеся quick time events – проверки реакции. Они необязательны для прохождения, но их пропуск ведёт к ухудшению состояния героя. Тот начинает видеть пространство вокруг себя враждебным, что мешает прохождению. Например, герой не может сдвинуться с места, потому что его удерживает на нём вцепившийся в ступни ковёр. Эффект снимается неоднократным выполнением QTE. Чем больше их пропущено, тем больше придётся выполнять в следующий раз.

Каждую ночь во время сна Миша видит искажённые расстройством подсказки, что могут помочь в спасении родных. Следование им может приводить как к негативным, так и позитивным событиям.

Задача: изменить события таким образом, чтобы спасти всех, при этом не позволив расстройству взять контроль.

Особенности:

Время в игре ограничено. Если слишком увлекаться выполнением “ритуалов”, может не остаться времени на попытку хоть что-нибудь изменить в лучшую сторону.

ОКР – единственный агрессивный NPC, при этом не имеющий физической формы. Остальные NPC – мёртвые братья и сестра мальчика.

Расстройство мешает ребёнку спасти родных, оно никуда не исчезнет, даже если некоторое время его игнорировать.



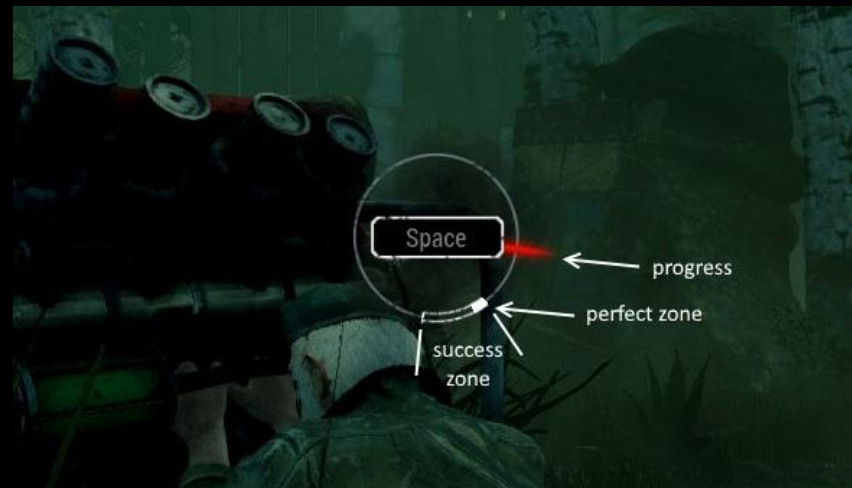
Внезапный референс на персонажа.

Референсы: игры



Наиболее похожая игра – Neverending Nightmares.

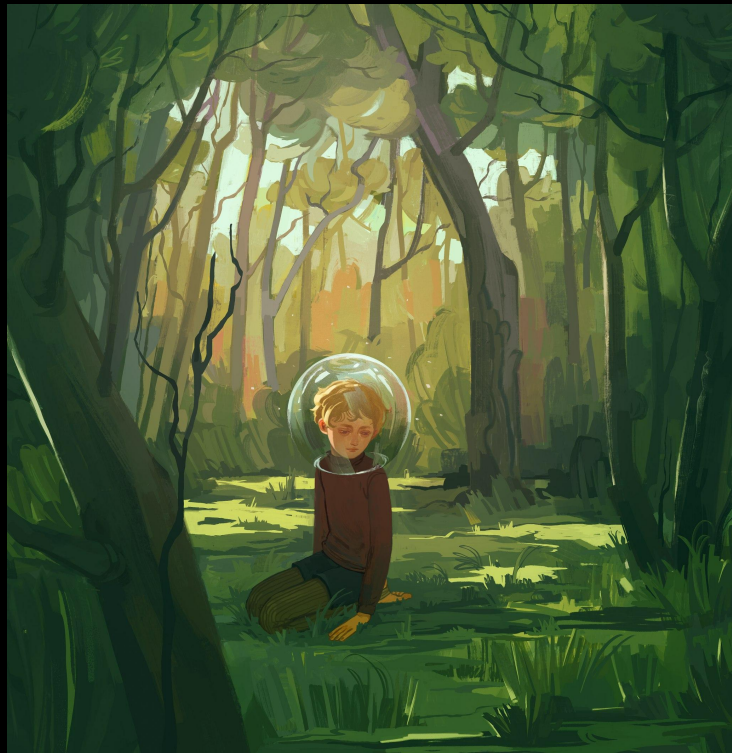
Герой “Повтори” не настолько беспомощен, но мне особенно нравится обступающая темнота в этой игре.



Dead by Daylight выбрана в качестве референса за утомительные в своём однообразии проверки реакции.

Избежать их в процессе игры невозможно.

Референсы: игровой персонаж



Автор рисунка: Авалоки Тешвара.



Персонаж достаточно нелюдим, но его вид никак не отталкивает игрока. Мальчик выглядит как вполне себе обычный ребёнок, только чуть более нервный.

Референсы: окружение



Действие игры происходит в пределах простой квартиры. Игрок может исследовать любые помещения в ней.

Из-за невыполнения “ритуалов” (= игнорирования проверок реакции) среда вокруг персонажа начинает искажаться и вести себя враждебно по отношению к нему. Мир вокруг также теряет насыщенность цветов, становясь более тусклым и тёмным.

Как звучит игра:



Заглавная тема: [Mogwai — Relative Hysteria](#)

Во время игры: [Mogwai — This Messiah Needs Watching](#)

[Show Me A Dinosaur — Ochag](#)

Во время сна персонажа: [Mogwai — Fridge Magic](#)

Финальные титры: [M83 — Lower Your Eyelids To Die with the Sun](#)