

Телефонная будка



Пасечник Анзор,
Б18Д318

Синописис

Несколько персонажей пытаются проверить городскую легенду об одинокой телефонной будке в захолустье, с помощью которой всего раз в месяц можно якобы связаться с мёртвыми друзьями и родными по их бывшим телефонным номерам. Строго говоря, игра — это многовариативная "visual novel", "walking simulator" и "horror adventure" от 1-го лица с массой сюжетного контента и текста. Основной геймплей заключается в накоплении телефонных номеров, действиях (входящих и исходящих звонках) и бездействии (выборочном пропуске звонков с нежеланных номеров).

В одной точке на протяжении года пересекаются четыре истории:

- 1) безуспешно растрачивая деньги на сеансы у экстрасенсов, мать жаждет услышать голос дочери, утонувшей во время рыбалки с отцом;
- 2) чтобы избавиться от ломки, малоимущий джанки-наркоман ищет записку с годовым запасом, которую где-то закопал его приятель, ненароком убитый в СИЗО;
- 3) работник государственной электрокомпании собирает статистику звонков и подслушивает их, чтобы вычислить рентабельность прежде неизвестной будки;
- 4) в попытке разузнать обстоятельства пропажи фриковатого друга, студент посещает его квартиру и натывается на легенду в истории браузера.

Базовая механика

Игра основана на:

- 1) боязни незнакомых номеров и телефонофобии;
- 2) магическом реализме и неспособности отличить правду от вымысла (пранка);
- 3) эффекте бабочки и теории шести рукопожатий, холистичности и синхроничности.

В зависимости от персонажа и месяца окружение меняется: только студент видит массу объявлений о пропажах людей с номерами и только наркоман видит номера закладчиков, проституток, граффитистов и дальнобойщиков на стенах туалета. Запоминая их, игрок может набрать номера в других сюжетных линиях и тем самым повлиять на судьбу персонажей: игрок выбирает реплики лишь от лица героев, и отклик на них с одних и тех найденных номеров отличается для каждого героя.

Более того, будка реагирует по-разному: например, в игре за работника больше зловещих галлюцинаций: неприятный звонок усиливается с отдалением и затихает с приближением; дорога петляет уроборосом, и с каждым возвращением нарастает туман с темнотой, ухудшается связь, отрезки предложений пропускаются за шумом; фонари эпилептически мигают и постепенно гаснут; время вихляет, и вот герою звонит уже он сам, а снаружи будки доносятся фрагменты чужих разговоров. У каждого героя своя задача и цель, с которой он пришёл к будке, поэтому концовок как минимум восемь — по две (положительной и отрицательной) на каждого персонажа.

Референсы: механика

— The Red String Club.

Игрок обзванивает корпоративные номера и синтезирует чужие голоса, чтобы раздобыть засекреченную информацию. Ветви диалога отличаются в зависимости от выбранного голоса.

— Kentucky Route Zero.

Роуд-трип в жанре магического реализма о внутреннем преображении в дороге. Близок атмосферой и бэктрекингом (посещением одних локаций разными героями в разное время)

— Ode to a Moon.

Мистический симулятор ходьбы о языческих ритуалах и экзистенциальном ужасе. Соответствует стилистически (эстетика зашумленного восприятия, прорех в реальности, аналоговых сбоев).



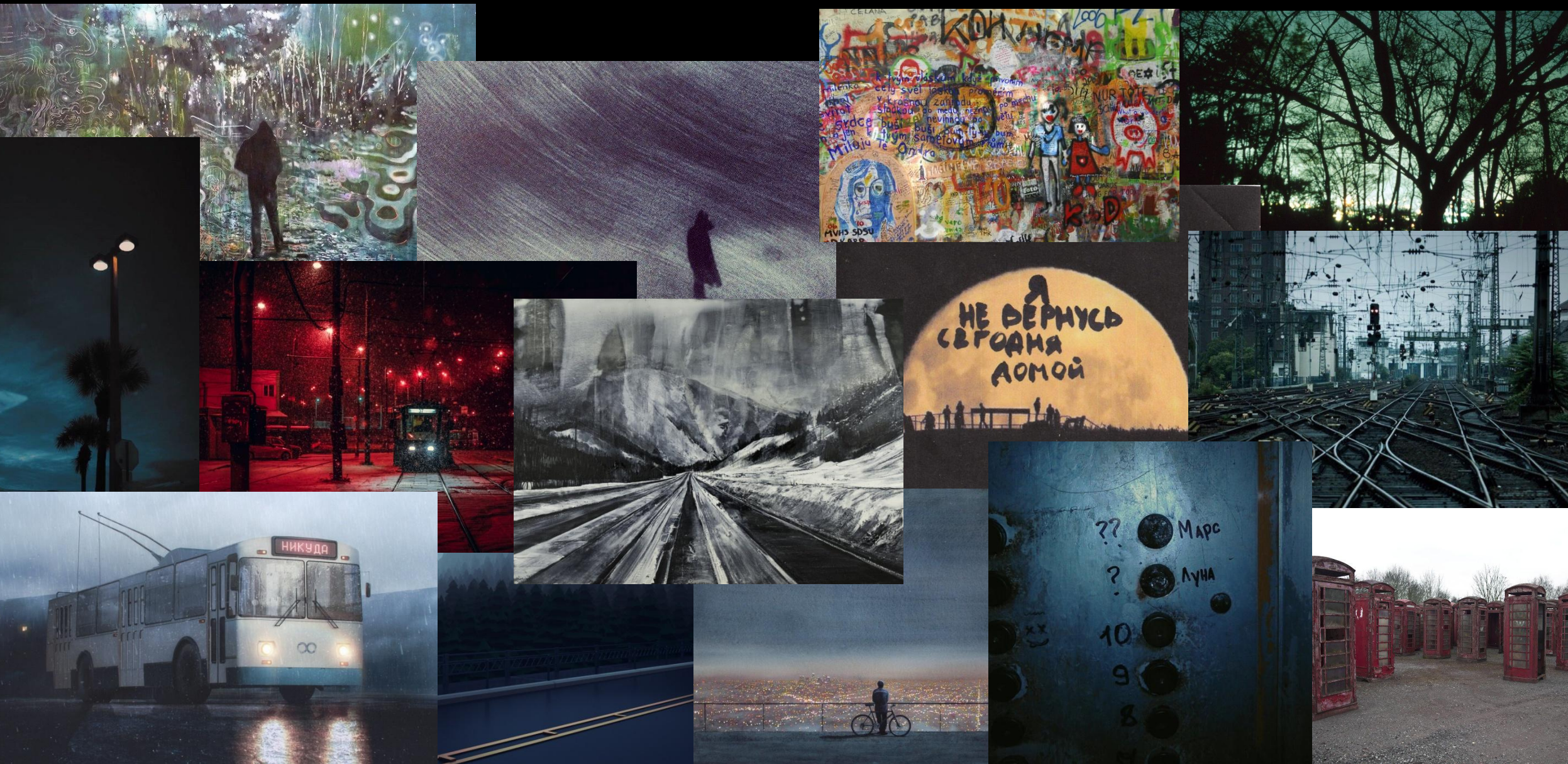
Референсы: пространство

Игроку доступна всего одна локация — пустынная автотрасса без конца и края, на обочинах которой, среди неровно-нервозного света фонарей и далеких огней города, стоят грязная автобусная остановка, общественный туалет и телефонная будка.

Эстетизация и фетишизация проводов/кнопок, граффити, неона, электричества, ночи, пустоты, шума/тумана (плохой видимости), агорафобии, окраин города, роуд-трипа (дороги), незнакомцев, заброшенности, силуэтов (символов), хищников, деревьев, VHS, уличных объявлений, миража, старого транспорта, плёночных снимков.



Референсы: пространство



Звук и видео

Пример фонового звука (ambient + field recording + leftfield + toxic dub) и стилистики видеоигры (разработано в Unity)

