

MemoRISE

Игра повествует нам о некоем человеке, которому предстоит пройти испытания смертных грехов, которые происходят в его не совсем здоровой голове. Главному герою предстоит вернуть воспоминания о своей прошлой жизни и справиться со своими внутренними проблемами.

Вступление, глава “Лень”

Главный герой просыпается в неизвестном доме без воспоминаний о том, как он туда попал. Вокруг мрачная атмосфера и туман, не дающее ему простора и чувства безопасности. Он начинает осматривать дом и пытается понять, как ему отсюда выбраться. В ходе изучения дома, герой начинает слышать странный, но знакомый голос, который напоминает ему, что главный герой попал в аварию и сейчас находится в коме. Как только главный герой закончит свое путешествие по локации, он вспоминает, что был очень ленивым человеком — лежал все время на кровати и ничего не делал, кроме мечтаний о лучшей жизни. Когда ему пришлось платить за счета, у него не оставалось возможностей заплатить, поэтому он решает совершить ограбление.

Геймплейные идеи

Предполагается, что для каждого смертного греха, то есть уровня, будет существовать своя уникальная локация и уникальный геймплей.

Для главы “Лень” планируется выполнение головоломок и поиск воспоминаний в виде записок, кассет и, возможно, фотографий. Возможно, будет использована идея из “Божественной комедии” Данте Алигьери, где наказание для ленивцев заключается в том, что они вынуждены беспрестанно бродить вокруг одной точки, поскольку они не могут найти

достаточно мотивации и силы воли, чтобы двигаться вперед, то есть главный герой будет ходить по одному коридору, может зацикленной локации, в надежде выбраться ото сна.