

MemoRISE

Игра повествует нам о некоем человеке, которому предстоит пройти испытания, 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. На столе он видит записки и фонарь. Взаимодействие с запиской выводит текст:

“Дата: 01/04/2007

Для: ### ##

RE: ЗАДОЛЖЕННОСТЬ

Уважаемый, ###

Напоминаем вам, что на вашем счету присутствует задолженность в виде 120 000 российских рублей. Пожалуйста, оплатите счета до 01/05/2007, иначе ваша задолженность дойдет до судебной экспертизы.

С уважением,

Национальный банк России.

”

Сама комната говорит о том, что человек выбрал аскетичный образ жизни, вдали от социума, то есть полна мусора, неубранных вещей и еды. Нет

никаких намеков о личности человека — о том, где он работал, чем увлекается и занимается.

Главный герой должен покинуть первую комнату через дверь. В самом доме неприятная, гнетущая атмосфера, в коридорах много поворотов, слышны непонятные звуки шагов, шепота.

В один момент герою становится плохо, на стенах и полу появляются отпечатки крови, и тогда игроку за определенное время нужно будет отыскать ключ от главной двери. Когда он ее отыщет и дверь откроется, произойдет переход в новую главу.



Финальная глава “Искупление”

Переход на локацию со светом в конце тоннеля. У игрока будет выбор — пойти к этому свету или повернуть обратно.

В случае если игрок подойдет к свету: игрок проснется в чистом поле, полное пшеницы, которое означает, что его ждет новая жизнь, полная свободы и чистых намерений.

В другом же случае, если игрок пойдет в темноту, то он очутиться в первой локации, что означает, что его грехи не были искуплены.

