

About that night

PS4 / Xbox One / PC

Rating: PEGI 16+

Game Summary: About that night è un survival investigativo ambientato all'interno di un complesso condominiale. Raymond e Walter Liar sono due giovani fratelli entrambi affetti da manie di persecuzione, che li portano a disturbare ripetutamente la polizia per fatti assistiti assolutamente inconsistenti. Una notte, mentre i due sono intenti a fumarsi una sigaretta sulla terrazza in cima al palazzo in cui abitano, assistono fortuitamente a un omicidio consumatosi nel giardino all'interno del complesso condominiale. Accortisi di essere stati a loro volta visti dall'assassino, telefonano alla polizia che, per tutta risposta, non crede alle loro parole e si rifiuta di mandare una volante sul posto.

Scena del crimine

Ogni run ha inizio con la scena osservata in prima persona da Raymond e Walter in cima al palazzo poco prima che si consumi il delitto. I 15-20 secondi precedenti l'omicidio sono fondamentali per le sorti della partita. Sarà infatti possibile osservare la situazione generale del complesso come punto di partenza su cui costruire le proprie indagini e svelare le incongruenze che ci racconteranno i vicini. Vedremo nello specifico luci accese o spente dei vari appartamenti, entrare o uscire persone dai palazzi o passare di fronte alle finestre.

Nota bene: esattamente come per l'assassino e la vittima, i personaggi in scena non saranno mai distinguibili gli uni dagli altri, risultando visibili come semplici sagome in movimento.



Possibile rappresentazione della scena, da ambientare all'interno di un complesso e non per strada nel bel mezzo della città.

Assassino

Ogni run avrà un assassino differente, che si rivelerà essere sempre uno dei nostri vicini. Esattamente come il giocatore, l'assassino non ha idea di chi siano i suoi testimoni e pertanto indagherà a sua volta cercando di scoprire la loro identità, per poi ucciderli.

Nota bene: i fratelli Liar potrebbero non essere gli unici testimoni del delitto.

Game over

La run viene persa in due circostanze. La prima avviene quando l'assassino scopre la nostra identità e piomba in casa dei fratelli nel cuore della notte per ucciderli. La seconda è invece legata al livello di stress di Raymond e Walter, che aumenterà progressivamente di giorno in giorno. Gli eventi di gioco e certi oggetti saranno in grado di alterarne il livello. Il raggiungimento del valore massimo porterà i due protagonisti al suicidio.

Nota bene: non esiste un indicatore esplicito a schermo che indichi il livello di stress corrente, ma il giocatore potrà intuirlo a grandi linee leggendo i racconti del diario dei due fratelli e osservandone l'aspetto.

Finali vincenti

Sono presenti finali multipli, alcuni non del tutto positivi, ma che decreteranno comunque il successo della run. Alcuni di essi sono correlati alle storyline personali dei vari vicini (fughe d'amore, lasciare la città, finire in prigione), altri sono legati alle sorti dell'assassino (smascherarlo, consegnarlo alla polizia, ucciderlo, diventarne complici).

Vicini

Ciascun vicino abita un appartamento specifico del complesso ed è caratterizzato da alcuni tratti distintivi peculiari, che potremo sfruttare a nostro favore durante le indagini (un vicino pettegolo ad esempio sarà più propenso a raccontarci fatti inerenti gli altri vicini, mentre altri potrebbero rivelarsi più restii). Questi elementi, a differenza di altri, non varieranno di partita in partita.

Relationship

A inizio run viene associato a ogni vicino un valore randomico di relationship. Più è alto e più il vicino sarà disposto ad accettare una nostra visita e a raccontarci fatti o avvenimenti. Tale valore è alterabile attraverso le nostre decisioni ad eventi o semplicemente facendo visita al vicino. Con un valore alto di relationship sarà anche possibile interrogarlo "about that night", azione che ci permetterà di raccogliere indizi specifici sulla notte dell'omicidio ma che risulterà fatale nel caso in cui fosse l'assassino stesso. Coltivare una relazione con un vicino può portare al finale specifico della sua storyline.

Scheda sospettato

A ogni vicino è associata una scheda sospettato in cui saranno raccolte le supposizioni iniziali del giocatore, le dichiarazioni fatte dagli altri vicini, gli eventi significativi che lo riguardano etc. Con un meccanismo non troppo dissimile da quello presente in “Papers, Please”, sarà possibile incrociare questi dati tra loro per far venire alla luce delle possibili incongruenze. Nel caso in cui l’incongruenza risultasse corretta, questa viene a sua volta annotata in una sezione specifica della scheda sospettato. Al giocatore è concesso un solo errore a giornata, dopodiché non sarà più possibile incrociare i dati alla ricerca di incongruenze fino al giorno successivo.

Identificare l’assassino

In qualsiasi momento della partita il giocatore potrà decidere di additare come colpevole dell’omicidio uno qualsiasi dei vicini. Tale azione è assolutamente libera e basata sulle supposizioni e incongruenze rilevate dal giocatore stesso. Nel momento in cui un vicino viene identificato come l’assassino, a seconda degli oggetti posseduti si sbloccherà una delle possibili vie di risoluzione della run.

Dario

Tutto ciò che accade in gioco è narrato attraverso le pagine del diario di Raymond e Walter, in cui i due annotano di norma fatti o avvenimenti sospetti da segnalare alla polizia. Sempre tramite il diario sarà possibile apprendere gli sviluppi della giornata, decidere se far visita a un vicino e prendere decisioni relative agli eventi del momento.

Giornata

La giornata ha inizio con la lettura del diario, in seguito alla quale è possibile prendere decisioni a eventi legati alla condizione dei due fratelli, mandarli fuori a parlare con i vicini, analizzare le schede sospettati in cerca di incongruenze e identificare l’assassino. Nella maggior parte dei casi, la giornata si chiude con una decisione da prendere a un evento, le cui conseguenze saranno rivelate solo in apertura della giornata successiva.

Eventi

Durante le giornate accadranno eventi di vario tipo. Alcuni saranno consequenziali alle nostre azioni precedenti, altri invece saranno totalmente casuali. Un vicino potrebbe ad esempio bussare alla nostra porta, ricevere della posta in cassetta o ricevere un messaggio sotto la porta o ancora trovare una valigetta abbandonata nel cortile del complesso. In generale gli eventi svolgono un ruolo cardine all’interno del gioco, permettendoci di avanzare nella storia, di modificare il nostro livello di stress, il livello di relationship con i vicini o di impossessarci di determinati oggetti.

Oggetti

Al pari degli eventi, gli oggetti ricoprono anch'essi un ruolo fondamentale. Sarà infatti possibile portarli con sé durante le visite ai vicini, utilizzarli nel corso della giornata e così via. In linea generale, ci permetteranno di affrontare o risolvere gli eventi in modo differente, aprendoci nuove strade.

Nota bene: all'inizio di ciascuna run l'appartamento dei fratelli Liar sarà dotata di un set base di oggetti differente.