Идея игры "Скверная память"

Сюжет: Главный герой (далее ГГ) возвращается в свою родительскую квартиру спустя 10 лет, после долгого отсутствия. В это время он был отделен от своих родителей и девушки, которую он любил. При возвращении ГГ обнаруживает, что квартира окутана мрачной атмосферой и наполнена пугающими воспоминаниями.

Сюжет игры строится на взаимодействии ГГ с окружающей средой, поиском ключевых предметов и разгадыванием головоломок, чтобы раскрыть тайны своего прошлого и разобраться в своих отношениях с родителями и девушкой. В процессе игры ГГ будет сталкиваться с различными пугающими явлениями и призраками, которые символизируют его внутренние страхи и сомнения.

Короткий сюжет:

1. Вступительная сцена: ГГ входит в темную и пыльную квартиру, заполненную незнакомыми предметами. Он ощущает тяжесть воздуха и ощутимо наступающую тревогу. На данном этапе ГГ говорит, о том как давно здесь не был, о том что ничего не изменилось, и как тяжело ему далось это решение вернутся обратно.
2. Поиск ключевых предметов: ГГ начинает исследование квартиры, ищет ключи, записки и другие предметы, которые связаны с его прошлым. По мере нахождения ключевых предметов, ГГ воспоминает о тех временах, когда он был молод и все еще был счастлив.
3. Флешбеки и сцены прошлого: Посредством флешбеков и диалогов, ГГ узнает о конфликтах, неразрешенных проблемах и болезненных событиях, которые привели к расставанию с родителями и девушкой. Он осознает свои ошибки и несказанные слова, которые теперь преследуют его.
4. Преследование и угрозы: По мере продвижения по квартире, ГГ ощущает присутствие чего-то зловещего. Он сталкивается с призраками, которые символизируют его собственные внутренние страхи и сомнения. ГГ должен уклоняться от них и находить способы их преодоления.
5. Решение головоломок и открытие тайн: В процессе игры, ГГ сталкивается с различными головоломками, которые требуют логического мышления и использования найденных предметов. Решая головоломки, ГГ раскрывает тайны прошлого и понимает, что некоторые события были искажены его собственным восприятием.
6. Кульминация: В финале игры, ГГ сталкивается с истиной о своих родителях и причинах их разлада. Он осознает, что важно принять и прощать, чтобы снова найти счастье и покой.

Механики игры:

* Исследование квартиры. ГГ может свободно перемещаться по квартире, исследовать комнаты и искать ключевые предметы.
* Фонарик. При нахождение фонарика, ГГ имеет возможность его включать и выключать на кнопку F(или ту которую установил в настройках).
* Взаимодействие с предметами. ГГ может взаимодействовать со следующими предметами: двери, выключатели, дверца шкафов, полки, книги, персональный компьютер, картины, фотки и т.д, кнопка для взаимодействия с объектами Е(или ту которую установил в настройках) .
* Осмотр предметов. Некоторые предметы ГГ может поднять и осмотреть(Реализовать как в резиденте и подобных играх)

Окружение, комнаты и головоломки:

По мере продвижения по квартире и разгадывания головоломок, ГГ восстанавливает свою память, осознает свои ошибки и принимает важное решение о своих отношениях с родителями и девушкой.

1. Балкон. ГГ находить запись в дневнике, где рассказываться его детство. О том что родители часто сорятся, и в тот момент ГГ складывается ощущении что он не нужен, и если бы его не стало, то ничего б не изменилось. Также на балконе находится доска, на которой показана подсказка для открытия сейфа в спальне(которая возле балкона). В сейфе находится документ об ???, а так же аудио запись, в которой ГГ рассказывает об проблемах дома.
2. Спальня 1(возле балкона): Это жилая комната в которой находятся шкаф, 2 кровати, сейф. На полках стоят много книг, большая часть из них детективы или мистика. Одну из книг ГГ герой может рассмотреть, и при диалоге будет подсказка, о том что дата написания этой книги есть пароль к замку в зале. Так же возле книг стоит фотка где ГГ вместе с родителями в парке(При просмотре данной фотки, его накрывает ностальгия).

В игре присутствует хоррорная атмосфера, использование звуковых эффектов, мрачного освещения и антуражных элементов для создания напряжения и страха. Цель игры - не только развлечь игрока, но и заставить задуматься о важности семейных отношений и их влиянии на нашу жизнь.