

Fabula

Gracz wciela się w 18-letniego chłopaka, który mieszka z matką. Akcja zaczyna się od zwykłego wieczoru w domu – budujemy relację, prowadzimy rozmowy z matką, drobne kłótnie, codzienne życie. Przedstawiamy graczowi różne mechaniki jak używanie latarki, baterie, chowanie się itp. później to szczegółowo rozwinie jak już będziemy robić konkretny scenariusz. Matka informuje, że wyjeżdża i wróci rano (najlepiej po jakiejś kłótni, żeby gracz myślał, że jest napięta atmosfera z matką).

W nocy bohater budzi się, bo chce iść do toalety, ale słyszy dziwne kroki na dole. Bierze latarkę i schodzi na parter. Gdy otwiera drzwi do łazienki, widzi swoją matkę stojącą z nożem w ręku. Zanim zdąży zareagować, matka wyrzuca go z domu, mówiąc, że zamówiła mu taksówkę i że może pojechać, gdzie chce.

Chłopak wsiada do taksówki, zaczyna rozmowę z taksówkarzem, taksówkarz pyta się gdzie chce jechać itp. bohater wybiera gdzie chce jechać, taksówkarz zaczyna rozmowę o kłótni z matką itp., rozmowa zchodzi na wrogi ton, w końcu taksówkarz odwraca się i wbija bohaterowi jakąś strzykawkę w szyję albo w udo, bohater zasypia.

Przeskok 10 lat później

Bohater budzi się w tajnym ośrodku badawczym, pełnym dziwnych maszyn i podpiętych do nich ludzi. Odkrywa, że znajduje się w laboratorium testowym, gdzie prowadzone są badania nad symulacją świadomości – wczesnym prototypem czegoś w stylu Matrixa.

Z jakiegoś powodu system się psuje (np. awaria sprzętu, konieczny serwis urządzenia), co powoduje, że bohater przebudza się z symulacji i odzyskuje świadomość. Widzi inne osoby w śpiączce, podłączone do maszyn, i zdaje sobie sprawę, że był tutaj przetrzymywany przez dekadę. Teraz jego celem jest ucieczka z ośrodka, odkrycie prawdy i podjęcie kluczowej decyzji na końcu gry.

Na końcu bohater odnajduje swoją matkę podłączoną do symulacji – może spróbować ją uratować lub uciec i zostawić ją w tym stanie.

Przeciwnicy

Strażnik, może być 1 albo więcej, jeżeli będzie robotem to można po prostu skopiować

Cel

Wydostać się z laboratorium

Mechaniki

(w laboratorium jest ciemno i bardzo cicho)

1. latarka, baterie, strażnicy reagują na światło
2. strażnicy reagują na dźwięki, kroki, przedmioty itp
3. klucze, karty dostępu, kody, otwieranie drzwi
4. zagadki żeby znaleźć te klucze, karty i kody
5. jak już nie będzie co robić to możemy dodać jakieś alarmy i hakowanie żeby wyłączać alarmy, albo kamery itp, ale nawiasem mówiąc 18 latków miałoby umieć hakować XD