**Вводная часть**

В недалёком будущем, мир поглощает виртуальный гейминг. Люди всё чаще вместо компьютерных игр выбирают игры в виртуальной реальности. Действия игры происходят в городе Детройт.

Главный герой по имени Алег Апельсин, молодой человек 19 лет. Он с детства очень сильно любил виртуальную реальность, ведь наш мир очень серый и жестокий, а виртуальная реальность может быть такой, какой пожелаешь. Он в возрасте 16 лет нашёл работу по себе, ему предложили работу тестера виртуальных игр и это то, о чём он мечтал с детства, зарабатывать на играх.

И вот на днях ему пришло приглашение поучаствовать в закрытом тестировании игры WayB. Он раньше не слышал о ней, но несмотря на это он, прочитав описание и методику испытания для игры Н согласился на работу. Однако не смотря на отсутствие информации о данной игре в сети, разработкой занималась очень большая корпорация I-Corp.

О данной корпорации известно то, что раньше она не занималась разработкой игр, ну или не афишировала это. Она занималась медицинскими исследованиями в области головного мозга человека.

Прочитав инструкцию, герой надевает свой новенький шлем, который ему пришёл вместе с игрой и документами для тестирования. И он погружается в мир виртуальной реальности.

**ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ**

Попав в игру WayB, Алег понимает, что не может найти кнопку выхода из игры нет никакого вспомогательного интерфейса, а есть лишь мир вокруг него. Он появился в трущобах видит пустые лачуги и замечает какое-то тело, подходя к нему он понимает, что это человек. После того как Алег помог, человек открыл глаза и заговорил.

Это оказалась девушка 18 лет, с такой же судьбой, как и у главного героя. Она тоже тестер получившая приглашение на тестирование. У неё произошли какие-то неполадки со шлемом, и она отключилась, но после того, как она встанет она назовёт своё имя, её зовут Хана Монт. После этого герой вместе со своей спутницей, движутся от трущоб дальше к даунтауну на их пути встречаются такие же игроки, как они у которых цель не выбраться из игры, а как следует повеселиться в последний раз своей жизни. Зачастую они психически больные люди, которые не смогли реализовать свои маниакальные цели в реальном мире и нашли отдушину в этом мире. После того как они подходят к даунтауну они видят уже искалеченного игрока, который не в силах двигаться, он им подскажет, что ключ к выходу в реальный мир находится в лаборатории за даунтауном. И герой вместе со спутницей держат путь в лабораторию.

В лаборатории, героев встретят ловушки и роботы, защищающие корпус от атаки игроков. Но по окончании, они поймут, что выбраться сможет только один или обоим остаться в этом виртуальном мире и стать его хозяевами.

**КОНЦОВКА**

Соответственно в сюжете три концовки:

1. Герой выбрался, но оставил свою спутницу;
2. Герой помог выбраться своей спутнице, но погиб;
3. Герой вместе со спутницей стали властителями виртуального мира.