Ok, Long vào vấn đề nhé, Long muốn cùng các bạn thực hiện một tựa game giải đố kiểu bản thân nhân vật sẽ đưa ra những quyết định liên tục tron suốt mạch game, mỗi quyết định sẽ dẫn đến một mạch khác của game, và cuối cùng là chũng ta sẽ có nhiều cốt truyện game dựa trên những quyết định của mỗi người chơi khác nhau.

Câu chuyện của chúng ta kể về một gia đình nhỏ sống trong một biệt thự xinh xắn ven rừng, nhưng rồi một ngày người ta tìm thấy trong căn nhà đó, đồng loạt ông bà chủ, 2 người làm cùng đứa con gái nhỏ nhất cùng bị giết một cách dã man. Lão quản gia già cùng người con trai lớn thì không rõ tung tích. Mọi nghi vấn đổ dồn về phía 2 người đó, phía cảnh sát thì đang truy nã gắt gao, còn căn biệt thự xinh đẹp ngày nào giờ trở nên hoàng toàn, âm u một cách đáng sợ, nhưng cũng vì thế mà nó trở thành nơi thu hút mọi sự tò mò của những người sống trong các vùng lân cận. Và trò chơi của chúng ta bắt đầu từ đây.

Người chơi sẽ được chọn là một trong 2 nhân vật. Lão quản gia và Cậu chủ. Nhiệm vụ của Cậu chủ là tìm cách trừ khử hết những kẻ tò mò tìm đến biệt thự (A), trong khi nhiệm vụ của lão quản gia là ra tay cứu giúp họ. Mỗi màn chơi sẽ có một đối tượng (A) khác nhau để giải cứu và tiêu diệt. Với mỗi một tính cách, ngoại hình, giới tính của (A), chúng ta lại có những cách chơi khác nhau. Ví dụ như nếu (A) là người nhút nhát, thần kinh yếu thì sẽ rất dễ hoảng sợ và mất bình tĩnh, dẫn đến việc đưa ra quyết định của người chơi phải thật nhanh gọn. Nếu (A) là một đứa bé thì phải tìm cách để nó không nhận thấy rằng bản thân mình đang bị nguy hại, nếu không nó sẽ khóc la lên và thế là ... tiêu tùng. Nếu (A) là một người gan dạ thì ngược lại, có thể vừa cứu (A), vừa hướng dẫn cho (A) giải mã bí ẩn của biệt thự, v.v....

Vậy điều quan trọng là sẽ chơi ntn? Trong mỗi ngóc ngách của màn chơi đều sẽ có những vật dụng khác nhau, lão quản gia (B) phải tận dụng những vật dụng đó để đánh lạc hướng cậu chủ (C) hoặc trợ giúp cho (A). Ví dụ như (A) đang trốn trong một ngã rẽ ở cuối hành lang, (B) sẽ sử dụng một mảnh vải vụn gần đó mà treo lên tay vịn cầu thang đi lên tầng trên, thế là sẽ đánh lừa được (C) đi lên cầu thang, để (A) có cơ hội chạy sang chỗ khác. Điều này có nghĩa là chỉ cần (B) quyết định sai một chút, (A) và cả (B) sẽ hết đời.

(B) và (C) cũng có một số nguyên tắc hoạt động như sau:

(B): Bản thân (B) cũng không thể để (C) biết là minh đang còn sống ở trong biệt thự, nếu như phạm phải những sai lầm như đi ngoài đất ướt mà mang dấu giày vào nhà thì coi như chính (B) cũng đang đùa giỡn với mạng sống của mình. Trong một vài trường hợp, (B) cũng không thể để (A) biết đến sự hiện diện của mình. Nếu đã quyết định để (A) biết đến mình thì thêm 1 nhiệm vụ là không được để thanh chỉ số hoảng sợ của (A) đầy, vì trong lúc nguy cấp, (A) sẽ gọi (B) in ỏi lên và thế là cũng xong phim. "Chỉ số hoảng sợ" sẽ tăng lên / giảm đi nhiều hay ít phụ thuộc vào tính cách của (A). (B) tuyệt đối không phải là thần thánh hoặc hồn ma nên cũng cần lộ diện để sắp đặt mọi thứ. Nếu (B) rơi vào "phạm vi quan sát" hình quạt phía trước mặt của (A) thì sẽ bị (A) phát hiện.

(C): nhiệm vụ của (C) không chỉ đơn giản là tìm và tiêu diệt, nếu trong một khoảng thời gian nhất định, (C) không thể tìm thấy (A) thì cảnh sát sẽ ập đến căn nhà do người thân của (A) hoặc chính (A) gọi đến. Khi tìm thấy (A) cũng không đơn giản là xong, nếu chỉ số hoảng sợ của (A) ở quá thấp, (A) có thể sẽ bỏ chạy tự tìm một chỗ nấp khác hoặc thậm chí là tấn công ngược lại (C).

Bên cạnh đó, chúng ta còn có những tính năng thêm như ghi lại cốt truyện của mỗi (A) và chia sẻ nó sau khi chơi xong để tạo nên sự độc đáo, rồi thì chơi 2 người để mỗi người là một nhân vật (B) và (C) để đấu trí với nhau...