Idee:

Entscheidungsbasiertes Rätselspiel

Philosophische Fragen



Mechaniken:

Items und Umgebung anschauen und damit interagieren

Inventar grafisch in der Konsole

Mehrere Endungen

Rätsel lösen, um weiterzukommen

Moralische Entscheidungen

Summary end

Ziel:

Heilmittel für Krankheit finden

Setting:

Verlassenes Labor / Testcentrum