Тема: Изучение локаций и тайн странного пространства возникшего под кроватью главного героя  
О чём игра: В один день, главный герой обнаруживает у себя под кроватью проход в странное место похожее на гараж. Игроку предстоит встретиться с искажёнными пространствами этого места и его обителями, узнать, что за секреты таит ***Гараж***, кто и зачем его создал. Игра будет содержать элементы квеста и психологического хоррора.  
Основные механики: Передвижение, взаимодействие с объектами, события привязанные ко времени и дате, неевклидовая геометрия уровней, диалоги с неигровыми персонажами, катсцены.  
Передвижение состоит из: перемещение влево-вправо-вперёд-назад, прыжки, приседание  
Взаимодействие с объектами: Инвентарь, подъём предметов и перемещение их, особые взаимодействия(открытие двери, нажатие на кнопку).  
События привязанные ко времени и дате: Сбор информации о текущих времени и дате, активация особых событий на основе этих данных.  
Неевклидовая геометрия уровней: Локации будут иметь неестественное строение(комната внутри больше чем выглядит снаружи).

На данный момент сделано:  
Передвижение игрока

Нам предстоит сделать:  
Взаимодействие игрока с объектами  
Сбор информации о текущих времени и дате, активацию особых событий на основе этих данных  
Большое количество локаций с элементами неестественного строения  
Прописать диалоги и особые события, связанные с персонажами.  
Анимировать катсцены.

Стиль архитектуры: Брутализм с элементами футуризма и лиминальности.