Вначале главный герой просыпается от какого-то сигнала. Далее он получает сообщения (либо звуковые, либо текстовые) с объяснением происходящего и указаниями что нужно сделать. Далее гг может прогуливаться по всему космическому кораблю. Гг находит предметы, открывает двери, получает и выполняет задания. По ходу игры гг изучает ее лор и с каждым шагом начинает сомневаться в своих действиях и решениях. Чем больше он выполняет указания, тем сильнее сомнения. Мысли гг будут говорить о том, что не нужно это делать, и будет пытаться сбежать/не выполнять задания, но игра этого не должна позволить. Так или иначе, когда гг выполнит свое задание, указанное в самом начале, он осознает свои ошибки и неправоту в своих действиях и захочет убежать, но оно, то, что дало указания, уже стоит сзади гг и смотрит на него. Далее оно начинает подходить к гг все ближе и ближе, тот в свою очередь пытается сбежать. Когда гг сможет сбежать, он почувствует ложную безопасность, потому что та часть корабля, где он оказался, убегая от него, не является таковой и он уже точно не сможет выбраться.

Подробнее о каждом шаге в игре:

*Вначале главный герой просыпается от какого-то сигнала. Далее он получает сообщения (либо звуковые, либо текстовые) с объяснением происходящего и указаниями что нужно сделать.*

Здесь гг находится в комнате программиста на космическом корабле. Сирена, находящаяся на стене, издает звуковые сигналы, чтобы гг проснулся. При пробуждении у гг происходят диалоги с самим собой: «что происходит?», «почему так болит голова?» «я ничего не помню…», «почему я здесь?», «где мои напарники?». Далее гг начинает диалог с сиреной:

- Что происходит…

- Наконец-то ты очнулся. 14 ч назад случилась авария в главном блоке корабля: произошел взрыв и начался пожар. Ты наверное ничего не помнишь, потому что из-за взрыве ты получил удар по голове: на тебя упал кусок плиты с потолка и ты потерял сознание. Это произошло моментально, скорее всего ты даже не успел осознать что произошло. Тебя отвели сюда, в безопасное место, и ушли спасать корабль вместе с его членами.

- К…командир? Я ничего не помню, о чем вы мне сейчас говорите. Что сейчас происходит? Где мои напарники? Что с кораблем?

- Успокойся, сейчас тебе не нужно перенапрягаться. Ты же помнишь про удар по голове? Пожар удалось устранить, но 67% экипажа погибли из-за него и дыма. 24% экипажа были ранены во время тушения и спасения других членов. С остальными все в порядке, они оказали помощь раненым.

- Где они?

- Я нахожусь с ранеными в медпункте, остальные отправились проверять работоспособности 1, 2 и 4 блоков. Пожар устранен, но нужно починить то, что он успел разрушить. Поврежден блок в 3 секторе, который отвечает за фильтрацию воздуха и очистку воды на корабле. У тебя есть несколько часов для устранения неполадки, иначе мы все погибнем. Для починки нужны предметы… у тебя есть куда записать?

Гг находит на столе планшет и берет с собой.

- Подходит. Тебе нужны следующие предметы (описание предметов и где их можно добыть записываются в планшет). Также запиши инструкции к ремонту (записывается в планшет). Я понимаю, ты не инженер, а запасной пилот, и для тебя все это кажется непонятным, но ты сейчас единственный кто может помочь. Ты единственный, кто находится ближе всего к поврежденному блоку.

- Я сделаю все, чтобы мы выжили.

- Я надеюсь на тебя.

Здесь связь обрывается. Гг уже научился подбирать предметы (на примере планшета), появляются подсказки для интерактирования с планшетом, чтобы посмотреть список необходимых предметов и инструкции к ремонту блока. В комнате находится фонарь, ключ-карта от комнаты охраны. Гг покидает комнату и отправляется искать нужные предметы для спасения своего экипажа.

*Задания, которые дал командир*

Всего нужно выполнить 5 заданий:

1 задание: перезапустить питание в комнате питания.

2 задание: отключить систему охраны в блоке.

3 задание: в лаборатории приготовить раствор для фильтрации воздуха и очистки воды.

4 задание: изменить некоторые параметры по управлению кораблем

5 задание: починить блок фильтрации воздуха и очистки воды.

А также найти для ремонта аппарата фильтрации и очистки предметы: 3 провода, 1 чип, 4 резистора, 4 предохранителя и приготовленный раствор

*Гг находит предметы, открывает двери, получает и выполняет задания. По ходу игры гг изучает ее лор и с каждым шагом начинает сомневаться в своих действиях и решениях. Чем больше он выполняет указания, тем сильнее сомнения. Мысли гг будут говорить о том, что не нужно это делать, и будет пытаться сбежать/не выполнять задания, но игра этого не должна позволить.*

Для каждого задания добыть предметы:

1. ключ-карта от комнаты питания и два предохранителя

2. ключ-карта от комнаты охраны и плоскогубцы

3. вода, тара, два вещества для раствора, шприц

4. пароль от компьютера в блоке

5. 3 провода, 1 чип, 4 резистора, 4 предохранителя, раствор, отвертка, плоскогубцы

Какие предметы можно найти в комнатах:

1 – комната программиста. ключ-карта от комнаты питания, пасхалки, записи по лору

2 – кладовая №1. предохранители

3 - рабочее место программистов. чип, ключ-карта от комнаты охраны, записи по лору

4 – кладовая №2. провода, плоскогубцы

5 – туалет. вода

6 – кабинет капитана. ключ-карта от 17 комнаты в 1 блоке, пароль от компьютера в блоке, записи по лору

7 – переговорная. пусто

8 – комната питания. отвертка

9 – лаборатория. 1 вещество, рецепты

10 – кладовая №3. 2 вещество, тара

11 – библиотека. записи по лору

12 – блок. пусто

13 – кладовая №4. резисторы

14 – пусто

15 – комната по управлению кораблем. ключ-карта от комнаты в 4 блоке

16 - пусто

17 – скриптовая комната. ачивка

18 – 23 – пусто

*Так или иначе, когда гг выполнит свое задание, указанное в самом начале, он осознает свои ошибки и неправоту в своих действиях и захочет убежать, но оно, то, что дало указания, уже стоит сзади гг и смотрит на него.*

Когда гг найдет все предметы и выполнит все задания, капитан даст задание поменять курс на новый и отправит в комнату по управлению кораблем. Гг отправится туда, сделает все как скажет капитан, затем обернется, и там будет стоять оно. Оно будет смотреть на гг и начнет подходить к нему в сопровождении страшных звуков.

*Далее оно начинает подходить к гг все ближе и ближе, тот в свою очередь пытается сбежать. Когда гг сможет сбежать, он почувствует ложную безопасность, потому что та часть корабля, где он оказался, убегая от него, не является таковой и он уже точно не сможет выбраться.*

Гг не сможет сбежать через дверь, т.к. оно преградило путь, но в самом конце комнаты найдет лазейку в комнату блока и выберется через нее. Оно будет идти за гг, преграждая путь так, чтобы гг смог добежать до 4 блока. Воспользовавшись ключ-картой от комнаты в 4 блоке, он пробежит дальше, зайдет в комнату и увидит, что все товарищи и капитан мертвы. Здесь гг уже никак не сможет сбежать. Тем временем подходит оно и убивает гг.