What I Ate

1. Giới thiệu

* **Tên** : What I Ate
* **Thể loại**: Kinh dị, Single player, góc nhìn thứ nhất
* **Cốt truyện**: Kể về Huy (nhân vật chính) đi tìm lại người anh trai biến mất vào thời điểm học quân sự ở đại học và hành trình tìm ra bí mật ẩn dấu đằng sau

1. Core loop

* **Khám phá và tương tác:** Người chơi khám phá các không gian ở trong khu quân sự và nhà ăn A15. Thông qua sự tương tác với các đồ vật và môi trường, người chơi tìm kiếm manh mối để hiểu thêm về câu chuyện và phát hiện các yếu tố kinh dị ẩn sau bề mặt đời thường
* **Hoàn thành nhiệm vụ thường ngày:** Người chơi sẽ làm những nhiệm vụ bình thường như là dọn dẹp giường sau khi ngủ dậy, tập trung cùng đội, một số bài tập quân sự,… để tạo cảm giác quen thuộc và đánh lừa người chơi rằng mọi thứ vẫn đang bình thường. Điều này tạo ra một tương phản đáng kể khi các yếu tố kinh dị bắt đầu xuất hiện, làm tăng hiệu quả của sự sợ hãi.
* **Cảm giác bất an dần tăng:** Dần xuất hiện nhiều hơn những hiện tượng kì lạ và bí ẩn trong những hoạt động thường ngày. Ví dụ trong lúc dọn giường thì phát hiện ra bức di thư, hoặc sự biến mất của một số đồng đội khi điểm danh lúc tập trung, hoặc trong đồ ăn hang ngày có xuất hiện một số vật thể kì lạ
* **Chạy trốn và đối mặt với nguy hiểm:** Khi đến cao trào, các mối đe dọa xuất hiện rõ rang hơn, người chơi phải lựa chọn chạy trốn hoặc hoàn thành nhiệm vụ trong tình thế nguy hiểm. Ví dụ như khi vào nhà ăn người chơi phải cố tránh những đầu bếp ở đấy vừa phải tìm cách để mở khóa được căn phòng bí mật trong nhà ăn.
* **Mở khóa các nhiệm vụ:** Khi hoàn thành các nhiệm vụ thì người chơi dần hiểu rõ hơn về câu chuyện và nguyên nhân của các sự kiện kì lạ xảy ra

1. Detail

* Cốt truyện chính: Có 1 anh chàng tên A – là tân sinh viên của trường H giấu tên. Ở quá khứ anh này có một người anh trai và 2 người rất yêu quý nhau. Nhưng sau một lần người anh trai đi qsu ở trường H giấu tên, thì người anh đã biến mất như chưa từng tồn tại trên đời. Bố mẹ và mọi người xung quanh không còn nhớ gì về anh, dường như chỉ có nhân vật chính còn nhớ được. Vậy nên A quyết tâm thi được vào trường H để tìm hiểu xem đã có chuyện gì xảy ra. Những ngày cuộc sống vẫn rất bình thường, chỉ xoay quanh việc dọn dẹp giường, tập ném lựu đạn, bắn súng, về tập trung đi ăn. Nhưng có một lần trực nhà ăn, A đã vô tình nhìn thấy những đầu bếp đã cho một thứ bột lạ vào trong đồ ăn. Mặc dù đã tự nhủ đó chỉ là gia vị nhưng nhân vật chính vẫn phân vân (lúc này cho người chơi lựa chọn ăn hoặc ko để dẫn đến 2 kết). Và từ đó những hiện tượng kì lạ dần xuất hiện nhiều hơn. Lúc tập trung thì có một số tiểu đội người giảm đi đáng kể, có một số người rời đi để đến nhà ăn lúc nửa đêm nhưng sáng hôm sau vẫn chưa trở về, các thầy cô thì biện minh rằng những người đấy bị bệnh nên cần theo dõi riêng. Nhưng sau một lần gấp chăn, vô tình có một bức thư rơi ra có nội dung :”Đừng ăn!!”. Và A đã nhận ra đây chính là chữ của anh trai mình và tỏ ra nghi ngờ nhà ăn. Đêm đấy, A quyết định đi theo những người đêm hôm đấy đến nhà ăn. Sau khi cố gắng lẩn trốn và bám sát, A phát hiện ra nhà ăn có một căn phòng bí mật bị khóa. A hoàn thành những nhiệm vụ và đã mở được căn phòng. Trong căn phòng đó, có rất nhiều sinh viên bị nhốt và nuối như những con lợn. Những người ở đây đã mất hết ý thức, ăn uống như những con lợn, khi đủ cân sẽ bị lấy ra làm đồ ăn. Có cả một lò mổ dưới này. Khi này người chơi phải tìm cách thoát ra và sống sót đến sáng (sẽ có 2 cái kết ).