Le joueur surfe sur internet. Il s’ennuie et parcourt donc plusieurs sites sans réels intérêts. Il passe alors sur un forum, passe quelques sujets, et remarque ensuite un sujet récent nommé « Jeu de réalité virtuelle ! ». On le voit cliquer dessus puis lire le sujet rapidement, sans prêter attention aux détails. L’auteur est MR Pam. Il clique rapidement sur le lien en fin de message et arrive sur un site d’inscription au jeu. Le joueur doit ici renseigner son nom, son sexe et son adresse mail. Ces éléments sont importants. Le joueur ensuite télécharge le jeu, l’installe arrive au menu principal, puis s’éteint. Le joueur, énervé, relance le jeu. Il lui demande alors de renseigner à nouveau les mêmes informations. Elles s’entrent alors toutes seules, sans que le joueur ne puisse faire quoi que ce soit. Une fenêtre indiquant que le serveur est désactivé pour le moment s’affiche alors. Le studio s’excuse pour la gêne occasionnée. Le joueur fait OK, puis éteint l’ordinateur, car d’après l’horloge de ce dernier il est 1h du matin passée. Fondu vers le noir.

On passe désormais à la fenêtre de récit, qui est du texte blanc sur fond noir, comme une console informatique. Elle nous informe qu’on vient de se coucher, que le matin on se réveille et va en cours. De nombreux élèves sont absents ce matin là. Au beau milieu du cours, se passe un incident X qui fait évacuer tous les élèves, sauf nous qui étions aux toilettes à ce moment précis. On se retrouve alors dans l’établissement, livré à nous même.

Dans le jeu, le joueur pourra régulièrement consulter son smartphone. Il recevra régulièrement des mails de MR Pam, de ses parents, de ses amis, des spams… Il pourra également consulter un GPS pour se repérer dans la ville. Utiliser ces applications nécessitera du réseau, qui ne sera pas accessible partout. À un moment donné du jeu, le réseau sera coupé dans toute la ville. Le joueur devra donc chercher des points Wifi ou des cybers café pour recharger son téléphone et utiliser l’internet. En effet, le téléphone aura sa propre batterie et devra régulièrement être rechargé pour pouvoir continuer à l’utiliser. Le GPS ne sera disponible qu’en extérieur, laissant le joueur explorer par lui-même les intérieurs, à l’aveuglette. Il fera donc office de carte.

Le jeu mêlera souvent la réalité et le jeu de réalité virtuelle auquel s’est inscrit le joueur en tout début du jeu. On ne saura jamais vraiment dans quel monde on est actuellement, et il nous arrivera de se réveiller dans notre lit après des événements étranges, de recevoir des mails de sa mère disant qu’elle est chez le coiffeur, d’aller chez le coiffeur et de trouver un lieu vide, de passer de ruelles grouillantes de mondes à des avenues désertes… Cette ambiguïté perdra le joueur et le forcera à essayer de maîtriser ces changements, qui s’effectueront en réalité lors d’un passage sur une certaine room.

En effet, la carte du jeu se découpera en rooms, qui constitueront à chacune un lieu. Ces rooms formeront, comme sur un échiquier, des cases dans lequel le joueur évoluera, en choisissant d’aller dans une direction précise, en précisant au Nord, au Sud, à l’Ouest ou à l’Est. Des murs existeront cependant parfois entre certaines cases, forçant le joueur à faire des détours pour continuer à évoluer dans le jeu. Il pourra ramasser des objets, pour pouvoir ensuite les utiliser à d’autres endroits, noter des informations, obtenir des indications sur où aller (la carte est très grande !). Les mails joueront vraiment une grande importance, car c’est la seule chose qui reliera réellement le jeu et la réalité. C’est grâce à eux notamment qu’on pourra savoir si on joue ou non.

On pourra rencontrer dans la rue des personnes avec qui on pourra parler, et échanger avec eux des informations. On pourra choisir de leur donner notre e-mail pour garder contact ou pas. Des histoire de relations amoureuses seraient également à envisager, de trahison, de changement d’apparence ou de personnalité soudaine… On doit être perdu.

Le but final du jeu sera donc se sortir de cette situation, de comprendre ce qu’il se passe, qu’est ce qu’est que ce jeu, qui est MR Pam, etc.