

Poppy Playtime

Capítulo 1 - Um Abraço Apertado

Player, um homem de 35 anos recebe um pacote contendo uma fita VHS, que exibe um comercial do primeiro mascote da Playtime Company a boneca de porcelana Poppy Playtime e um passeio pela fábrica principal e sede da Playtime, antes do comercial cortar abruptamente para uma imagem de um graffiti de uma papoula e uma carta dos funcionários desaparecidos da Playtime e ex-colegas de trabalho de player pedindo para que ele "encontre a flor". Ele então visita seu ex-local de trabalho, sede e fábrica da Playtime para descobrir o que aconteceu com seus ex-colegas de trabalho. Depois de digitar o código correto para desbloquear uma porta de segurança, ele assiste a uma fita VHS que o apresenta ao GrabPack. Depois de desbloquear a porta do saguão com o GrabPack, ele é introduzido a uma versão estátua de Huggy Wuggy, que está em exibição no centro da sala. Ao tentar desbloquear uma porta no saguão, a energia corta repentinamente, que o força a restaurá-la na sala de energia.

Depois de fazer isso,e voltar para o saguão,Player descobre que a versão estátua de Huggy desapareceu da sala. Ele então restaura a energia de um painel de controle para controlar uma ponte rolante e recuperar a mão direita vermelha do GrabPack. Ele então desbloqueia e entra na sala "Faça um Amigo" da sede e fábrica da Playtime, onde ele restaura a energia do maquinário da sala e fábrica uma versão brinquedo de um mascote da Playtime chamado Gato-Abelha. Ele então coloca o brinquedo em um escaneador que abre uma porta para um corredor. Depois de entrar no corredor, a versão estátua de Huggy aparece de repente e persegue o protagonista sem nome pelos dutos de ventilação da sede e fábrica principal. Depois dele chegar em um beco sem saída, ele puxa para baixo uma caixa que quebra parte da esteira transportadora, fazendo com que Huggy caia no fundo da sede e fábrica ao tentar devorá-lo.

Ele então vai para o grafite da papoula na sede e fábrica visto no comercial da fita VHS que recebeu em sua residência e ao entrar na porta do grafite, ele passa por um enorme corredor e entra em uma sala, onde encontra uma versão brinquedo da boneca Poppy adormecida dentro de uma caixa trancada com uma porta de vidro. Player então abre a porta de vidro, libertando Poppy e ela o diz: "Você Abriu Minha Caixa".

Capítulo 2 - Voe na Teia

Depois de libertar Poppy de seu caso, Player explora os corredores dos fundos da fábrica, eventualmente encontrando o escritório de Elliot Ludwig, fundador da Playtime. Depois de entrar nas aberturas do escritório, ele encontram Poppy, que agradece por libertá-la e se oferece para ajudá-los a escapar da fábrica, dando-lhes um código para ativar o trem da fábrica.

No entanto, ela é agarrada e puxada para dentro da fábrica. Ao entrar na Game Station, Player encontra Mommy Long Legs, que mantém Poppy como refém e pega a mão vermelha do GrabPack do protagonista. Ela desafia o protagonista a vencer três partidas na Game Station, e em troca dará ao protagonista o código do trem, ameaçando matá-lo caso não obedeça as regras. Passando pela fábrica, Player é capaz de obter duas partes do código antes de escapar durante o terceiro jogo, fugindo para os túneis abaixo da fábrica. Uma mãe enfurecida o acusa de trapacear e o persegue pelos túneis e pela fábrica, até que ela é pega pelos dentes de um triturador industrial, matando-a. Uma mão com dedos de agulha se levanta para tirar seu corpo quebrado, enquanto Player obtém a terceira parte do código. Ele encontra Poppy presa em uma teia de aranha e a liberta, antes de embarcar no trem para escapar.