# História

# Introdução

(Personagem) está no terraço do prédio fumando e refletir um pouco sobre a vida. Sabia que vir nessa festa seria uma má ideia – afirma ela – está uma porcaria. Ela observa a cobertura onde está ocorrendo a festa e fica admirando a cidade distante, ela fica mais um pouco e decide voltar pra festa.

No caminho de volta ela escuta o que parecia ser uma discussão nada amigável, um homem estava agredindo uma mulher que aparentava ser sua esposa, (Personagem) então parte para separar os dois, porém antes de alcança-los o homem tira uma faca que estava “literalmente empalada em sua perna” e perfura sua esposa sangue frio. Puta que pariu -exclama a personagem. A personagem fica horrorizada e sem entender o porquê daquilo, o indivíduo então volta seu olhar pra ela, deu pra ver claramente que aquele homem não estava normal.

O homem avança lentamente para a personagem que foge se escondendo num deposito do apartamento e o homem começa a tentar arrombar a porta.

(Jogo começa)

Dentro do depósito, (Personagem) toma posse de uma faca e imediatamente o homem para de bater na porta liberando a porta, a personagem cria coragem e sai daquele lugar, o homem não está mais lá. Para onde que ele foi – ela se questiona. Ela então vai até o lugar onde estava a mulher que ele atacou para ver se ela sobreviveu.

Ao chegar no local ela encontra a mulher desacordada, mas ainda tinha pulso, estava viva. (Personagem) tenta ligar pra polícia, ambulância, exército... mas havia algo errado, não tinha sinal, ela decide procurar ajuda ali mesmo, porém, quando chegou na esquina do corredor ela escuta um grito de dor, ao olhar pra trás a mulher estava de pé, (Personagem) vai ao seu encontro para diz que era melhor ela descansar quando ela se vira e encara a protagonista com o mesmo olhar visto antes. Mas que porra tá acontecendo aqui – se pergunta ao questionar sobre sua própria sanidade, a mulher tira a faca que estava empalada em se mesmo e se mostra ameaçadora. Ela tenta entender, porém, o que poderia explicar tal situação.

(Gameplay)

Então o jogador pode matá-la ou pode fugir, o gameplay do jogo é basicamente um survival horror clássico, inspirado em dino crisis 1: exploração, combate, aparecem mais possuídos, itens, etc.

No meio da exploração ela escuta um disparo vindo de uma sala, ao entra ela vê o seu perseguidor inicial com uma pistola e um corpo do lado baleado, ele encara a personagem ergue o braço e se mata deixando a pistola para pegar e a exploração continua.

# Ato 1:

(Personagem) chega no lugar em que a festa estava acontecendo se depara com um cenário caótico, todos estavam mortos, realmente mortos, alguém ou algo tinha feito uma chacina no local e a porta para seguir caminho estava trancada.

Enquanto explora o local em busca de uma chave a personagem encontra um de seus amigos, Lucas, ferido, mas aparentemente bem. (Personagem) pergunta se está tudo bem, e o que havia acontecido ali.

A personagem nota uma serra elétrica ligada perto de seu amigo que a deixa bastante assustada, porém evita tomar conclusões precipitadas. O que aconteceu aqui Lucas – ela pergunta. Ele foge do assunto enquanto caminha em direção a serra, ela manda ele parar porém o mesmo continua desviando o assunto e então pega a motosserra.

(Personagem) se esconde em um quarto e seu amigo começa a bater na porta, logo após ele diz: -Sam, você é igual a todas as outras, se você não for minha não vai ser de mais ninguém.

Então ouvimos um barulho de serra elétrica e o cara sai insano destruindo a porta do quarto enlouquecidamente, com a dita cuja, (Personagem) dribla ele e num cenário mais amplo acontece a batalha (ou não). Nessa batalha a personagem leva a melhor (poder do protagonismo) mas não está nada contente com o que vê, seu melhor amigo está morto pelas suas próprias mãos, ela então se aproxima do corpo do amigo e lamenta: (pense nesse caralho). Depois disso ela pega a chave que está com ele para avançar no game e assim o faz.

(Fim da demo)

(Encontro com guerra)

Já no esgoto, nossa personagem escuta uma voz que parece estar analisando algo, ela vê uma pessoa com uma tatuagem nas costas, uma tatuagem com emissão vermelha (Símbolo de guerra), Sam acaba esbarrando em um garrafa e chama atenção do sujeito, que marca um dos mortos do local transforma numa criatura desgraçada, num perseguidor.

(Final do jogo)

(Personagem) após conseguir sair do apartamento avista a chegada da polícia, por um momento ela acha que está salva, porém, a polícia ordena que ela abaixe suas armas e deite no chão, aparentemente acham que ela é a culpada pelo massacre.

Iniciasse uma investigação, várias pessoas mortas, nenhum sobrevivente, denúncias de pessoas ouvindo disparos e gritos, todas as fitas das câmeras de segurança desapareceram, do bairro inteiro, todas as evidencias apontavam para a culpa de (Personagem).

A personagem então é levada para um presidio de segurança máxima, mesmo sendo de menor (aquela cena foda de pessoa sendo presa, tirando foto naqueles papeis de prisão americana, etc.), no final ela está numa sala de interrogatório onde tentam descobrir o motivo dela ter causado todo esses caos, ela diz que não tem mais nada a dizer, que ela já falou a verdade.

(Personagem) está na sala de interrogatório e um defensor público vem a questiona-la, está com uma fisionomia quase morta: eu já falei toda a verdade – afirma ela – acredite se quiser. A autoridade então responde:

-É melhor você falar a verdade menina, vai ser melhor para você, é muito difícil acreditar que um condomínio inteiro se voltou contra uma garota de 17 anos, era mais fácil acreditar que ela fazia parte de uma organização terrorista que fez um massacre num bairro inteiro mas, ela realmente parecia estar convencida de que o que falava era verdade.

Final 1 (Ruim):

(Personagem) começa a se suar frio como se algo quisesse tomar de conta dela, e de fato estava, ela entra em desespero, tenta pedir por ajuda, mas, não consegue, seu corpo apenas repete sem cessar um sinal típico de ansiedade: ficar batendo com o dedo na mesa.

O defensor começa a chamar pelo nome dela, ela até escuta porém não consegue, está paralisada, seu corpo começa a se agitar, a tremer e a suar cada vez mais então ela finalmente para.

Ela encara o defensor com uma expressão neutra e então deixa escapar um pequeno sorriso de canto de boca. Ela se levanta mostrando que conseguiu se libertar, o defensor tenta entender o que estava acontecendo mas antes que ele tivesse qualquer reação a (personagem) o mata com a ponta da algema quebrada e então a policia abre a porta do interrogatório e dá um fade out para os créditos.