Desglose de días

\*Las camas ya están colocadas, sólo hay dos, el jugador ha de decidir quién duerme en el suelo cada noche.

Dia 1 – Se buscan todos los objetos de la casa. Se va la luz. En una parte del sótano hay un generador manual que hay que activar cada vez que se queda todo oscuro.

Dia 2 – Se corta el agua, la bomba de agua ha de ser accionada de cuando en cuando para que haya suministro de agua.

Dia 3- Plaga de ratas, se ha de disparar a las ratas al verlas. Si las dejas vivas se comen tu comida, da igual donde esté almacenada. La nevera se estropea, se ha de arreglar si no es así toda la comida se habrá podrido al día siguiente.

Dia 4 – Uno de los personajes se vuelve homicida, si tiene un arma en su poder dispara indiscriminadamente. Puede matar a otros personajes y mientras está disparando no puede realizar ninguna otra acción. (El jugador ha de seleccionar el personaje y hacer que suelte el arma) Hay un temblor y cae un cacho de techo bloqueando el generador, se ha de apartar usando uno o dos personajes.

Dia 5 – Caen bombas. El techo se empieza a derrumbar, caen cascotes que pueden matar a los personajes. (El techo se puede apuntalar con maderas que hay en el suelo, se han de cortar antes)

Dia 6 – Se abre un agujero en una pared que recuerda a un esfínter grande. Se puede poner a un personaje a trabajar en él agrandándolo. También aparecen unos bichitos por ahí aparentemente inofensivos.

Dia 7 – La bomba de agua ya no funciona, los cortes de luz son más frecuentes, si se ha apuntalado el techo este se cae y los cascotes empiezan, muchas ratas aparecen, la comida desaparece y los bichitos empiezan a crecer. Se ha de trabajar en el agujero lo más posible, si se consigue abrir al final del día escapan (final bueno). De no ser así todos morirían (final malo).

Partida perfecta.

Día 1 –Se recogen todos los objetos. Se rellenan todos los embases de agua y se almacenan. La comida se mete en el frigorífico. Uno se deja cerca del generador de luz para darle cada vez que se vaya la luz. Se usa a un personaje para coger las tablas del suelo y cortarlas. Se come 1 ración de comida por cada uno y se bebe agua dos veces al día, una de ellas justo antes de dormir (esto es una constante para cada día). Al dormir se pone al que trabajó en las tablas en una cama los otros, dos es indiferente.

Día 2 – Se vuelve a poner a uno cerca del generador de luz. Se rellenan los recipientes de agua antes de que falle la bomba y se pone al que durmió en el suelo, cerca de la bomba de agua. Al personaje restante se le pone a trabajar en la madera, debe ser el que no trabajó el día anterior ni el que durmió en el suelo. Las maderas estarían listas al final de este día. Misma actuación que el día anterior con respecto a la bebida y la comida. Al dormir se pone en cama al que trabajó y al que durmió en el suelo el día anterior, el restante al suelo.

Día 3 –Poner al uno que durmió en cama, al lado del generador. El que durmió en el suelo coge un arma. El que queda se equipa las herramientas y acciona la bomba, cuando esté lista se bebe agua y se rellenan los embases. Cada vez que se oiga el sonido de una rata se ha de cambiar al que va armado para matarla. Cuando se rompa la nevera el que estaba en la bomba se ocupa de esta y debe quedarse hasta que esté arreglada. A la hora de dormir va al suelo el del generador y los otros dos a cama.

Día 4 – Al que se levanta diciendo que tiene ganas de matar, si tiene un arma se le desequipa y se le pone al lado del generador. Se bebe agua, se acciona la bomba y se rellenan los recipientes. Se equipan los otros dos personajes con armas y se deja todo cada vez que se oye una rata, para cazarla. Cuando caiga el cascote se usa al que está al lado del generado y a otro de los personajes para quitarlo del medio. A la hora de dormir se ponen a los dos que retiraron el cascote en cama y el otro al suelo.

Día 5 – Se repite la mecánica de poner a uno en el generador, beber y rellenar agua. Cuando empiezan a caer las bombas se tiene cuidado de no morir escachado y se usa a los tres personajes para apuntalar el techo y turnarse para disparar a las ratas y el loco para encender el generador, esto tomará la mayor parte del tiempo. Importante beber agua y rellenar antes de dormir. A la hora de dormir los tres estarán cansados, poner a los dos más cansados en cama.

Día 6 - Se repite la mecánica de poner a uno en el generador, beber y rellenar agua. Desde que se haga esto, el loco se deja en el generador, otro a disparar a las ratas y el otro a trabajar en el agujero. Se debe controlar al del agujero para ir más rápido y cada vez que se oye una rata cambiar al tirador. . A la hora de dormir se debe de ir a la cama con el tope de agua y los embases llenos, poner al que ayer no durmió en cama y al que trabajó en el agujero a dormir en camas.

Día 7 – Se pone al loco en el generador, se ignoran las ratas y la bomba de agua. Se ponen dos a trabajar en el agujero y se controla a uno de ellos. Se controla la tierrita que cae del techo porque justo después cae una piedra por lo que se debería retirar al personaje justo antes para que no muera. Se debe de trabajar en el agujero lo más posible y antes de que los bichos crezcan.