Tutorial

* Inicio: (Sonido de estirarse) ya llegamos, es hora de ponerse en marcha, espero que la tripulación se encuentre bien.
* Abrir puerta bloqueada: Sip, la puerta está bloqueada.
* Ver el puzle sin la tarjeta:
  + ¿Dónde habré puesto la identificación?, siempre la pierdo…
  + Si, no el deje pegado en la entrada…
  + Creo que debería de buscar en otro lado…
  + Y aun no está en la entrada…
* Toma la tarjeta:
  + Aquí está
  + Mi mejor foto sin duda
* Empieza el puzle:
  + Quien invento esta cerradura…
* Activa el audio dañado:
  + Espero que se encuentren bien…
* Audio Dañado
  + Aquí la estación lunar LOSNA 5 a estación espacial MOON-#####, solicitamos ### extracción #####a, repit## #######s #######n inmediata, La investigación ### el proyecto #####Tierra ########humanidad######

-Mensaje dañado…..

Hangar:

* Llegada:
  + Que habrá pasado, ¿Por qué no hay luz?
  + Parece grave
  + ¿Que? ¿No hay bienvenida?
* Regresa a su nave
  + No, no olvide nada, estoy seguro, ¿creo?
  + Hay que seguir con la misión, no podemos volver a descansar
* Puerta bloqueada:
  + ¡Genial! ¡Otra puerta bloqueada!
  + Por supuesto, intenta abrir la puerta eléctrica sin electricidad.
  + ¿Por qué sigo volviendo?, no hay luz…
* Panel eléctrico
  + Aquí esta el problema, no están los fusibles
  + mmm ¿funcionaran los fusibles de los vehículos?
  + Eso es, uno menos, quedan… varios…
  + Ya solo 1 más…
  + Que se haga la luz.
* Encuentra los fusibles:
  + Hola pequeñín, ¿te perdiste?
  + ¡Aquí esta!
  + ¡Bien, lo encontré!
* Encuentra pieza de construcción:
  + Este fusible está roto, debería de haber una máquina de construcción por aquí
  + Este servirá
  + Tú serás algo grande, un fusible…
  + Sabían que podía construir uno
* Se acerca a la nave de la tripulación
  + Esta es su nave, ojalá ellos se encuentren bien
  + Modelo 5 de New Horizonte, algo lentas, pero perfectas para misiones cercanas con varios tripulantes.
* Se acerca a un vehículo
  + vehículos exploradores de ultima generación, seguro que tendrán algún fusible de repuesto
  + Esta dañado, me imagino que Alfons lo condujo y luego V15 lo intento reparar… intento…

Laboratorio

* Regresa a la puerta del hangar:
  + No puedo regresar, tengo que averiguar que paso con el resto…
* Inicia el nivel
  + ¡Oh no!, es nuestro químico. Parece que es peor de lo que habíamos pensado…
* Revisa el cuerpo
  + Parece que murió hace poco
  + ¿Qué es ese liquido negro de las manos?
  + Descanse en paz Doctor Zimò Sun
  + Puede que las cámaras grabaran su muerte…
  + Espero que el resto este en una mejor situación…
* Termina de ver el cuerpo
  + Tal vez las cámaras de seguridad me digan que ocurrió
* Camparas de seguridad
  + Ahí esta Zimo, ¿que está escribiendo?
  + ¿¡Qué es esa cosa!?
  + Que horrible forma de morir.
  + Me pregunto que habrá escrito el dr. Zimo, y ¿con qué?, tal vez encuentre una clave en su laboratorio.
* Entra al pasillo del laboratorio
  + Aquí por lo menos hay algo de luz
  + Espero que el laboratorio este abierto
* Laboratorio
  + ¡Por fin! Una puerta abierta
  + Bien, si fuera un doctor especializado en bioquímica alienígena, que usaría como tinta antes de morir….
  + **interactúa con los químicos**
    - eso no es
    - nop
    - ¿que tengo que hacer?
    - Oh conque brilla, me sirve…
* Interactúa con las letras
  + - Son números
    - Es una especie de código
    - Bien, ¿ahora qué?
* Interactúa con la puerta de comunicación
  + Esta bloqueado con clave
  + Aun no se la clave
  + Como que no era 1234…
  + Mmm no puedo escribir “contraseña” aquí.
  + Espero que sea la contraseña
  + **Al tener el codigo**
    - Me la pusiste difícil Dr…