Te despertás en tu cuarto. Sigue igual, con las paredes metálicas con líneas azules en el medio, el piso sigue igual de rojo y felpudo. Aunque te ofrecieron un cuarto “normal” como el de los demás, vos optaste por hacerte uno tuyo, con tu Velvet Elvis, tu lámpara de lava, tus posters de chicas en bikini. Tu vida sigue igual de genial.

El reloj marca las 08:00 AM faltan 4 horas para tener que ir a trabajar. Tenés ganas de dormir, pero también te sirve para trabajar en tu proyecto.

OPCIÓN

A. DORMIR MÁS:

Te quedás dormido, total para que querés ir al trabajo si vas a hacer lo mismo que siempre, ya se hiso aburrido.

Aa. ESPERAR (CAMINO OBLIGATORIO):

Te despertás de nuevo, el reloj marca 42:42 AM, eso es raro, faltaban 15 años para llegar a Mercurio. Te das cuenta que no estás en tu cuarto, o real mente estás en un cuarto diferente. Tiene la puerta al revés y estás aplastado contra el “techo”.

Aaa. ES TODO UN SUEÑO TENGO QUE ESPERAR A DESPERTARME:

Te despertás (de nuevo) el reloj marca las 10:00 AM, te dormiste por 2 horas, no hay problema el trabajo empieza a las 12:00 AM, pero ahora no estás cansado mejor hacer algo a quedarse mirando el techo.

B-Aaaa. TRABAJAR EN EL PROYECTO (CAMINO OBLIGATORIO):

Te parás y vas hacia donde tenés guardado tu proyecto. El camino es largo hacia allá (como 6 kilómetros). Así que te agarrás tu MP93 y te ponés a escuchar música (*música* tiene un link hacia “Give you up” con el nombre “Darude Sandstorm”). Sentís que vas a quedar raro bailando en el colectivo hacía el “garaje” de la nave.

Ba-Aaaaa. EL GARAJE (CAMINO OBLIGATORIO):

La puerta del garaje está cerrada con llave, te olvidaste de pedirle la llave a Tim, y el no viene hasta las 12:00 AM (recién son las 11:00 AM).

(Baa-Aaaaaa) C. ESPERAR:

Te quedás esperando a Tim, total trabajás en el garaje, así que igual vas a tener que entrar.

(Bab-Aaaaab) D. IR A BUSCAR A TIM:

Vas a buscar a Tim, cuando entrás en su cuarto él estaba desayunando y cuando te ve te dice:

Tim – ¡Hola! (NOMBRE DEL JUGADOR) ¿Cómo estás?

(NOMBRE DEL JUGADOR) – Bien, te quería pedir la llave para el garaje…

Tim – ¿Para trabajar en tu proyecto “secreto”?

(NOMBRE DEL JUGADOR) – Si, ¿por?

Tim – Ella no lo va a ver, te va a seguir ignorando como viene haciendo hasta ahora.

(NOMBRE DEL JUGADOR) - ¿Qué sabés?

Tim – Tomá las llaves pero eso no va a funcionar, sábelo.

Da. AGARRAR LAS LLAVES:

(Le dá las llaves al jugador)

(NOMBRE DEL JUGADOR): Gracias.

Tim – De nada… (y esperando hasta que cruces la puerta) ¡NO VA A FUNCIONAR!

Te vas hacia el garaje total, al menos 30 minutos para seguir con el proyecto tenés.

Daa. ENTRAR EN EL GARAJE (CAMINO OBLIGATRIO):

Cuando entrás en el garaje prendés las luces, todo está igual, la maquinaria sigue funcionando (tal vez hoy no haya problemas y puedas relajarte por más tiempo sin trabajar), cuando llegás al lugar donde está escondido el proyecto ves que alguien lo rompió, ahora es solo una mezcla de colores y cartón mezclados, esto no va a funcionar nunca. Cuando te fijás si al menos algo sigue bien, escuchás una risa, seguida de un golpe, sabés quien fue el que te rompió la maqueta, o mejor dicho quienes te rompieron la maqueta.