**Inside**

Em meio a um mundo caótico liderado pelo topo da pirâmide social, determinado por meios políticos ditatoriais, há um estudante chamado Gustavo de classe social baixa, cabelos pretos longos, magro com pele pálida, onde permanece constantemente ativo em realização de seus afazeres escolares e trabalho doméstico em casa, uma vida repleta de cobranças fazendo-lhe entrar em colapso.

Seu estresse emocional chegou ao pico, e nisso o levou ao Inside, um mundo voltado apenas com suas emoções e sentimentos, um mundo escuro e vazio, mas ao mesmo tempo claro e barulhento, abrindo os olhos o personagem se encontra num corredor de escola, com armários abertos totalmente bagunçados com uma solidão adentro, um corredor comum de universidade, sem professores, sem alunos, sem nada, a única coisa que observava era a imensidão deste corredor em trevas apenas com uma luz de teto piscando caladamente.

Com o passar do silencio e Gustavo em dúvida e paralisado com o que estava acontecendo, tentando achar alguma resposta, alguém, um ser vivo talvez, até que..., tudo começou a ficar claro de repente e a escola começou a ecoar em seus ouvidos, vozes de alunos brincando, vozes de professores dando aula, vozes de cobrança de seus pais com atividades atrasadas, Gustavo se sentia pequeno perto deste tremendo tremor em seus míseros ouvidos. Correu ao corredor que onde havia uma luz piscando, agora havia dez como se tivesse acabado de ser trocada por um eletricista, entrava em salas de aulas e, a cada porta aberta, a escuridão e o clarão alternava entre si, o barulho e o silencio, se invertiam.

Deixando assim Gustavo cada vez mais transtornado com tudo que estava acontecendo, onde não conseguia assimilar as vozes em sua cabeça numa escola onde só se encontrava ele, não assimilava a troca de fótons entre as paredes e o brilhar parecendo de um sol em seus olhos, levando o assim á imersão de Inside.

**Objetivo do jogo:**

- Encontrar memorias boas e ruins assimilando e organizando suas memorias, tendo assim o personagem viver cada uma de suas lembranças. O personagem terá caminhos a seguir de acordo com memórias encontradas durante o jogo.

(como um formato de quebra-cabeça)

**-** O personagem terá que tomar cuidado com a ordem de lembranças pois é caso seja organizada errada, seu desenvolver será caótico.

**Finais possíveis:**

**-Organização Bondosa:** O personagem fez escolhas que o levaram a construção de memorias boas de sua vida o trazendo de volta ao mundo onde vive normalmente.

**-Organização Neutra:** O personagem fez escolhas que o levaram a construção de memorias boas e ruins, fazendo lhe ir e voltar constantemente ao Inside toda vez que entra em colapso.

**-Organização das Trevas:** O personagem fez escolhas que o levaram a construção de memorias ruins, fazendo-lhe se fundir com seus sentimentos mais caóticos o deixando preso em Inside burnout.

**1° Capítulo: Burnout**

O personagem se encontra em seu mundo, em sua escola realizando uma prova extremamente difícil para o fim de semestre, seu corpo estava tremendo e suando frio conforme o tempo da prova se esvaia, sua mente começa a ficar confusa, e sua visão a turvar, sua cabeça automaticamente decai em cima da prova, assim deixando sua consciência e adentrando ao Inside.

Gustavo não sabia o que estava ocorrendo, ele se perguntava onde estava todos, e porque está no corredor da escola e não na carteira na sala com sua prova. Se questionava de joelhos as pequenas luzes a do corredor que ainda restam. Ele, não sabendo o que fazer, no meio deste corredor se encontrava dois caminhos, o da direita que era possível observar através de uma luz e o da esquerda ao fundo não se enxergava nada além de uma névoa obscura que não era possível percorrê-la por alguma razão:

**Ir para a direita:** Sua direita, em seu campo de visão é possível observar com as luzes de teto falhando, armários abertos e bagunçados, porém é preciso que chegue mais perto para observar os conteúdos contidos nestes armários.

Gustavo caminha até os armários e ali encontra papeis rasgados e amassados que não formavam contextos visíveis, papeis borrados, mas com muito esforço ele observa uma frase

**“O desenvolvimento delas o trouxeram aqui?”**

***Fragmento de* *memória neutra encontra! – Inicio***

Gustavo já começa a xingar e a ficar paranoico mais do que já se encontrava:

*-COMO ASSIM DELAS, QUEM ESTÁ AÍ?*

Grita com tom de raiva esperando alguma resposta, mas não recebe nenhum som além de suas vozes ecoando o corredor. Observando mais o armário encontra livros escolares juntamente a blocos de lego quebrados espalhados no último armário, mas se encontravam extremamente velhos, *“Passaram quantas décadas para estes livros estarem desta forma*” indagou Gustavo consigo mesmo, novamente esperando a resposta de alguém.

Logo depois de observar todos os armários vazios com um grande receio daquela luz de teto em cima de sua cabeça piscando e emitindo um “tik” toda vez que ela piscava, então em um pequeno momento está luz que já o irritava apagou e nisso o assustou como se estivesse sendo perseguido por alguém, naquela escuridão ao lado dos armários, sentiu um medo terrível e por conseguinte uma luz ao outro lado do corredor acendia, dispersando a névoa que ali se obtinha, uma luz forte, deixando claro que era para ali onde Gustavo deveria ir, mas também observou que em seu lado direito, ao seu distante havia uma luz piscando rapidamente:

**O jogador escolhe seguir em direção a luz forte ou ao que Gustavo notou falhadamente ao fundo:**

**Ir para luz forte:** Gustavo caminha rapidamente, com um medo envolvendo seu corpo até está luz, ali observou uma porta de sala de aula, se encontrava fechada, e naquele instante momento notou vozes de crianças brincando vindo daquela porta juntamente ao fundo a voz de seu irmão pequeno de 9 anos, imediatamente correu até a porta e abriu com toda forçaque tinha, esperando encontrar seu irmão mais novo:

Abriu a porta desesperadamente e logo após abri-la, a escuridão que se apresentava ao seu redor, dentro da sala, se transformou em um clarão que irritou seus olhos com esta troca de repente de luz. Observando mais atentamente, começou a rever uma memória antiga sua e de seu irmão quando eram menores:

Gustavo e seu irmão eram crianças que adoravam brincar juntos, sempre que podiam eles montavam castelos de legos e inventavam histórias entre personagens, guerreiros, magos, cavaleiros, reis e nobres, assim viveram suas infâncias com grande diversão e amor de seus pais. Observava está memória, e como toda criança, havia pequenas brigas em relação a obtenção de um brinquedo, ciúmes ou até mesmo para encrencar um ao outro, revendo tudo em seus olhos e ouvidos paralisado em frente a sala de aula que havia adentrado, sentiu um conforto e uma felicidade em seu coração ao ter estas lembranças, com isso, criou coragem por seu irmão que precisa dele por ser o mais velho.

***- Memória bondosa 01/20 encontrada – Dupla de Irmãos***

**Ir para luz piscando: [...]**

***- Memória bondosa 01/20 encontrada – Irmãos?***