

Mind Alone

Game Design Document



6 de noviembre de 2021

Mordha Labs

# Concepto y argumento

“Mind Alone” es un videojuego *sidescroller* 2d, cuyo concepto central gira en torno a la solución de puzles y toma de decisiones. Temáticamente, el juego se enfoca en recrear una atmósfera de misterio y thriller psicológico, en el cual el jugador se enfrentará a situaciones estresantes, que deberá de solucionar exitosamente para poder progresar.

El jugador controlará a Albert, un investigador de 50 años, retirado del cuerpo de la policía. Se vio obligado a jubilarse debido a que fue diagnosticado con esquizofrenia funcional: Albert ve y escucha alucinaciones, pero con ayuda de drogas psiquiátricas es capaz de distinguirlas de realidad. Una noche, Albert se percata de que está siendo vigilado desde fuera de su departamento, por lo que decide averiguar de qué se trata. Mientras lo intenta, se dará cuenta de que parece algo más serio de lo que creía, y ahora tendrá qué llegar al fondo del misterio, ¿quién y por qué lo siguen? Al tratar de responder estas incógnitas, Albert deberá de luchar no solo contra el misterio, sino también contra su esquizofrenia, la cual puede ser un obstáculo más importante de lo que creyó.

En Mind Alone, el jugador deberá enfrentarse a 10 escenarios que en conjunto lo llevarán a la solución del misterio. En cada uno de ellos, deberá enfrentarse a distintos retos. Para ello, deberá recolectar objetos, cuidar su salud física y mental, y enfrentarse a sus alucinaciones, distinguiéndolas de la realidad. Para superar cada escenario, es necesario llegar a un punto específico del mismo o realizar una acción particular. Este punto o acción solamente podrán llevarse a cabo al reunir todas las pistas y deducir la solución de los acertijos. Adicionalmente, el jugador tendrá otro reto: conservar la salud mental del personaje mientras que se enfrenta a posibles alucinaciones, es decir, además de intentar solucionar los retos, deberá de mantener en niveles óptimos la ansiedad de Albert. Entre mayor sea su nivel de ansiedad, menor será capaz de distinguir alucinaciones de la realidad. Si el personaje llega a un 100% de ansiedad, el personaje tendrá un ataque de pánico y por lo tanto perderá la partida. Para controlar la ansiedad, el jugador podrá realizar acciones que lo ayuden: encontrar y tomar medicamento, así como tomar decisiones adecuadas sobre si la persona que tiene enfrente es una alucinación o no. Esta mecánica se especificará a detalle en su debido apartado.

# Mecánicas

## Acciones del personaje

Albert cuenta con una serie de acciones básicas para interactuar con el entorno: desplazamiento horizontal, coger objetos, interactuar verbalmente con otros personajes no jugables, disparar, esquivar y utilizar objetos (usar objetos recolectados, leer notas, seleccionar y usar medicina y seleccionar un tipo de munición).

* Desplazamiento horizontal: teclas direccionales (izquierda y derecha)
* Coger objetos: tecla A (cerca del objeto)
* Interacción con NPC’s: tecla A (cerca del personaje)
* Disparar: barra espaciadora
* Esquivar: Tecla S
* Moverse por los objetos del menú: teclas direccionales (arriba y abajo)
* Seleccionar del menú: tecla D

### Interactuar verbalmente y disparar – especificaciones

Las mecánicas de interactuar con otros personaje y la de disparar tienen objetivos específicos. Por una parte, tanto la interacción verbal como el poder disparar son las acciones disponibles para distinguir alucinaciones de la realidad. El jugador podrá acercarse a un personaje para intentar hablar, o también podrá disparar desde lejos. Con el objetivo de apegarse un poco más a una situación realista, el personaje dispondrá de dos tipos de municiones: balas reales y balas de goma. Al principio del juego, el personaje contará con una mayor cantidad de balas de goma, para no matar a los personajes en caso de no poderlos distinguir exitosamente de una alucinación. Sin embargo, estas balas se acaban, pero podrá usar balas de verdad. El jugador deberá de administrar las municiones, aunque tendrá la oportunidad de encontrar más a lo largo del escenario o como recompensa por haber distinguido correctamente a una alucinación o personaje real.

Por su parte, interactuar con otro personaje tiene una función adicional: obtener pistas que le ayuden al jugador a la solución del puzle en turno. Como se mencionó, cualquiera de estas dos acciones sirve para interactuar con los otros personajes dentro de la mecánica de las alucinaciones; sin embargo, estas acciones pueden tener consecuencias tanto positivas como negativas. Dichas consecuencias están en función del nivel de ansiedad de Albert, pero se detallarán en la siguiente sección.

## Nivel de ansiedad

El nivel de ansiedad del personaje tiene una doble función: por una parte, pretende agregar dinamismo y variabilidad al Gameplay y, por otro lado, es un análogo al nivel de salud, lo cual indica que con base en este mecanismo el jugador puede perder la partida.

El nivel de ansiedad se mostrará por medio de una barra horizontal, que va de 0 a 100%. Al inicio del juego, la barra comenzará con 0%. El nivel de ansiedad irá aumentando de acuerdo a dos condiciones: tiempo y acciones del jugador frente a otros personajes. El solo paso del tiempo irá aumentando por sí mismo el nivel de ansiedad del personaje. Este tiempo variará dependiendo del número de escenario. Los parámetros tentativos son los siguientes:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| % de ansiedad que se suma cada segundo | Número de escenario | Segundos necesarios para llegar de 0 a 100% |
| .25% | 1 – 2 | 400 |
| .30% | 3 – 4 | 333 |
| .40% | 5 – 6 | 250 |
| .50% | 7 – 8 | 200 |
| .80% | 9 – 10 | 125 |

Aparte de perder el juego, el nivel de ansiedad tiene otra función: indica la probabilidad de que la interacción del jugador con otros personajes (ya sea de hablando o disparando) tenga consecuencias negativas. Esto se describe a continuación

## Interacción con alucinaciones y nivel de ansiedad

Como se mencionó, cuando el jugador se encuentra de frente con otro personaje no jugable, puede realizar una de dos acciones: hablar o disparar. La consecuencia de estas acciones estará en función de un parámetro: discriminación visual y probabilidad de consecuencia negativa o positiva. Para aumentar el nivel de ambigüedad del jugador conforme aumenta la ansiedad, cada NPC estará rodeado de una aura, el color de esta aura puede indicar si se trata de una alucinación o de una persona real. El color amarillo indicará que es una persona, mientras que el color rojo indicará que es una alucinación. Sin embargo, si el nivel de ansiedad aumenta, los colores de las auras se irán pareciendo cada vez más, y el resultado de la acción estará en función del nivel de ansiedad. Ejemplo, si el nivel de ansiedad es igual a 0, y aparece un NPC con el color amarillo, entonces es 100% seguro de que se trata de un “humano” real, por lo que la acción ideal es hablar con él. Si en cambio su aura es roja, entonces lo ideal será dispararle. Si el nivel de ansiedad es de 50%, el color del aura no será tan claro (un color entre rojo y naranja), y cualquiera que sea la acción que realice el jugador, tendrá 50% de probabilidad de que la consecuencia sea positiva y 50% de que sea negativa. Los parámetros para los colores de las auras (manipulando los valores RGB), y la probabilidad de consecuencias negativas en relación con el porcentaje de ansiedad, son los siguientes:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Porcentaje de ansiedad | Color de aura de humano (RGB) | Color de aura alucinación (RGB) | Probabilidad de consecuencia negativa |
| 0 – 10% | 230/150/0 | 230/0/0 | - |
| 11 – 20% | 230/150/0 | 230/0/0 | 10% |
| 21 – 30% | 230/150/0 | 230/0/0 | 20% |
| 31 – 40% | 233/120/0 | 233/25/0 | 30% |
| 41 – 50% | 233/120/0 | 233/25/0 | 40% |
| 51 – 60% | 233/120/0 | 233/25/0 | 50% |
| 61 – 70% | 233/75/0 | 233/38/0 | 60% |
| 71 – 80% | 233/75/0 | 233/38/0 | 70% |
| 81 – 90% | 233/75/0 | 233/38/0 | 80% |
| 91 – 100% | 233/50/0 | 233/50/0 | 95% |

## Consecuencias

Las consecuencias de realizar una u otra acción frente a un NPC estarán programadas de acuerdo al parámetro de ansiedad antes mencionado. Si existe entre 0 y 10% de ansiedad, entonces las consecuencias siempre estarán en función del color del aura del NPC. A partir del 11% de ansiedad, las consecuencias estarán en función de la tabla de probabilidad descrita arriba. Hay dos tipos de consecuencias: positivas y negativas. Las consecuencias positivas implican que el resultado sea el esperado. Es decir, si el jugador dispara, entonces resultará ser una alucinación. Si por el contrario el jugador entabla conversación, entonces resultará ser un humano; además, existirá la probabilidad de que se otorgue una recompensa: medicina, balas, información y/o bajar el nivel de ansiedad (ver apartado de objetos). En cambio, si la consecuencia es negativa, siempre habrá un aumento en la ansiedad, sin embargo, este aumento variará.

El jugador tendrá la opción de no realizar ninguna de estas acciones frente a los NPC’s, pudiendo retroceder o pasar de largo. Sin embargo, si el NPC resulta ser una alucinación y éste intenta ignorarla pasando frente a ella, la alucinación gritará, provocando aumento en la ansiedad. Por otro lado, si se le dispara al personaje, éste comenzará a seguir al jugador y, si es alucinación, lo impactará, pero si es real, caerá muerto. Una vez que se le dispara es preferible acabar con él, puesto que de lo contrario provocará una cantidad mayor de aumento de ansiedad si impacta con el jugador. Otra consecuencia negativa surge a partir de dispararle a un NPC que resulte ser un humano: tendrá qué esconder el cuerpo. El nivel de ansiedad irá aumentando al doble (ver Tabla 1) hasta que el cuerpo quede escondido.

A continuación, se expone la probabilidad de recibir alguno de los objetos mencionados tanto en consecuencias positivas como negativas.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tipo de consecuencia | Objeto | Probabilidad de recibirlo |
| Positiva | Medicina o drogas | 15% |
|  | Información | 10% |
|  | Reducir 5% ansiedad | 10% |
|  | Balas reales | 10% |
|  | Balas de goma | 5% |
|  | Nada | 50% |
| Negativa | Aumentar ansiedad 10% | 5% |
|  | Aumentar ansiedad 8% | 10% |
|  | Aumentar ansiedad 7% | 15% |
|  | Aumentar ansiedad 5% | 20% |
|  | Aumentar ansiedad 3% | 40% |
|  | Aumentar ansiedad 2% (solo balas de goma) | 95% |
|  | Aumentar ansiedad 3% (solo balas de goma) | 5% |

Si el jugador utiliza balas de goma y el NPC resulta ser una persona real, la probabilidad de que la ansiedad aumente solo 2% y 3% será del 95% y 5% respectivamente; esto puede instigar al jugador a administrar sus recursos. Por último, Albert cuenta con un taser, el cual solo puede usar por detrás de los personajes. Si ataca con el taser y resulta ser un humano, su nivel de ansiedad solo aumenta 2%. Si Albert se acerca a un personaje y resulta ser una alucinación, siempre tendrá una consecuencia negativa del 15% de aumento de ansiedad.

## Combate

En algunas ocasiones, el jugador tendrá qué enfrentarse a situaciones que impliquen destreza motriz y velocidad de reacción. El sistema de combate consiste en eliminar enemigos que pueden o no ser alucinaciones, pero que, de no serlo, no repercuten negativamente en su estado de ansiedad. Si estos enemigos colisionan con Albert, aumentará su ansiedad, pero si los derrota podría obtener una recompensa. Para enfrentar dichos enemigos, Albert cuenta con balas reales y de goma, además de la mecánica de esquivar (tecla S). Cuando Albert esquiva, se vuelve inmune por una fracción de segundo. Estos enemigos solamente aparecerán en escenarios específicos (ver sección de escenarios), y tienen la finalidad de proveer al jugador de recursos.

## Puzles y Combate

Cuando el personaje está en el rango seguro (0 a 10% de ansiedad), se podrá interactuar de manera diferente con los NPC. Si es real, entonces se entablará un diálogo con el objetivo de agradar a la persona. Si es una alucinación, éstas lo comenzarán a seguir y, si colisionan, aumentará su ansiedad. Esto implica una mecánica de combate en la que se puede esquivar, y las alucinaciones tendrán cierta cantidad de vida. Cuando aparece un personaje, éste no cambiará el color de su aura aunque el nivel de ansiedad cambie.

## Sistema de progresión

El objetivo principal del juego es encontrar quién te está siguiendo y porqué. Cuando el personaje se percata de ello, quien lo sigue huye. Por lo tanto, el primer objetivo reside en seguir a esa persona que lo siguió. Al principio, el personaje que vigila a Albert tiene una apariencia de sombra, dejando entrever que puede o no ser una persona real.

Para progresar, cada escenario cuenta con un objetivo particular, al cual solamente podrá acceder resolviendo una serie de retos. Los retos serán de dos tipos: conseguir objetos y conseguir información. A su vez, conseguir objetos puede darse de tres maneras: encontrándolos en lugares ocultos, adquiriéndolos mediante la solución de algún acertijo, o a través de entablar conversación con alguien. Por otro lado, conseguir información se podrá realizar solamente entablando conversación con alguien. Sin embargo, para poder hacerlo, el nivel de ansiedad debe estar por debajo del 10%.

## Objetos del personaje

### Objetos generales

Para poder solucionar cada escenario, el jugador podrá recolectar ciertos objetos que le ayuden a mantener la progresión. Estos objetos tienen distintas funciones y parámetros. En general, se dividen en medicamentos, municiones y otros. Se detallan a continuación:

* Haloperidol: Te permite ver el verdadero color del aura de los NPC’s durante un minuto.
* Medicina (10 gr): Reduce en 5% el nivel de ansiedad
* Medicina (20 gr): Reduce en 10% el nivel de ansiedad
* Medicina (30 gr): Reduce en 20% el nivel de ansiedad
* Yerba: El nivel de ansiedad aumenta solo en .20% durante 1 minuto
* Cigarro: Reduce en 5% el nivel de ansiedad y hace que aumente solo .20% durante 1 minuto.
* Lorazepam: Reduce a 0 el nivel de ansiedad durante 10 segundos. Ralentiza al jugador levemente.
* X: aumenta en 10% el nivel de ansiedad, pero Albert se mueve al doble de velocidad.
* Balas de goma: pueden dañar gravemente, pero no matan.
* Balas reales: munición estándar.
* Batería para taser: Recarga el taser
* Catnip: Cochi aparece, reduciendo la ansiedad en 1% por segundo a lo largo de 10 segundos.

### Cochi

La gata de Albert le proporciona una reducción de la ansiedad. Cada cinco minutos existe un 30% de probabilidad de que aparezca. Cuando aparece, debes acercarte a ella e interactuar pulsando la tecla A para acariciarla. Reduce instantáneamente la ansiedad un 30%.

## Lugares para ocultar cuerpos

En cada escenario, habrá determinada cantidad de lugares en los que se puedan ocultar los posibles cuerpos que has herido o asesinado. Su ubicación estará en función de dos parámetros: cantidad y lejanía. En los primeros escenarios habrá mayor cantidad y estarán más cerca entre sí, aumentando los valores en los últimos niveles.

## Game Over

Si la barra de ansiedad llega a 100%, el jugador no perderá automáticamente. Comenzarán a aparecer alucinaciones que perseguirán a Albert, y podrá huir de ellas. Esto tiene como objetivo poder encontrar de último momento alguna medicina o acción que reduzca su ansiedad. Las sombras se volverán más rápidas, y si lo alcanzan, Albert caerá en la locura total y se disparará.

# Enemigos

Los enemigos serán tanto las alucinaciones de humanos como de no humanos, así como enemigos reales. Contarán con tres parámetros principales: consecuencia, velocidad de ataque y vida. Aunque ya se habló de las consecuencias predeterminadas (ver sección de “consecuencias”), dependiendo del tipo de enemigo, habrá consecuencias particulares. Si el la consecuencia es positiva, habrá probabilidades de que determinado enemigo entregué cierto objeto o cantidad del mismo (e.g., cantidad de balas, o tipo de medicina). Cuando se trata de aliviar o aumentar el estrés, cada enemigo otorgará una porción adicional a la ya predeterminada.

# Escenarios

El juego se divide en 14 escenarios. En promedio, resolver cada escenario debería de tardar 15 minutos, lo que hace un total 3 horas y media de juego. Hay 10 escenarios principales, y 4 de recuperación. Los escenarios principales guían la historia principal del juego. Los escenarios de recuperación están pensados para que el jugador pueda suministrarse de recursos, además de poner en práctica la mecánica de acción (pelea). A continuación, se describen de manera general cada uno de ellos:

1. Edificio departamental: Albert se despierta y se da cuenta de que lo observan por su ventana. Objetivo: buscar dentro del edificio a quien lo espía.
2. Calle: Albert sigue la pista del sujeto. Busca pistas en transeúntes. Al final tiene qué acceder a una bodega abandonada abandonada.
3. Bodega (escenario de recuperación): Al entrar a la bodega, se encuentra con maleantes y algunas ratas que lo quieren atacar. Debe de encontrar al guardia y sacarle información.
4. De regreso a la calle: El personaje que lo sigue se pierde entre la multitud, en una avenida muy transitada. Albert debe moverse rápido.
5. Centro comercial: La persecución lo lleva al centro comercial. Albert se da cuenta de que algunos policías sospechan de él.
6. Callejones (escenario de recuperación): al escapar de la policía, Albert llega a unos callejones, en donde se encuentra con unos maleantes y deberá enfrentarlos. Al final del escenario se encuentra con la persona que lo sigue, pero vuelve a escapar.
7. Parque de diversiones: El sujeto se esconde entre la multitud. Albert debe cruzar por el parque. Encuentra la credencial del sujeto. Trabaja en un hospital.
8. Hospital: Albert trata de pasar desapercibido por el hospital. Algunas pistas lo llevan a la sala de Archivo. Encuentra su historial médico. Se encuentra con el sujeto y éste le dice que no le puede decir nada porque solo le encomendaron que lo mantuviera vigilado. La policía lo busca, y éste debe encontrar una salida.
9. Subterráneo (escenario de recuperación): Albert se esconde en el sistema de tuberías del hospital; se enfrenta a ratas y vagabundos que lo quieren asaltar.
10. De regreso a casa: Albert revisa documentos que encontró en el hospital. Se menciona a otra persona involucrada, pero que él no recuerda; tiene su dirección en el edificio en el que él vive. Debe encontrar en qué departamento se encuentra. Albert debe inspeccionar de nuevo el edificio.
11. El departamento 77: Albert encuentra un departamento que se encuentra escondido y accede a él. Lo inspecciona y al final llega a lo que parece un laboratorio.
12. Laboratorio (escenario de recuperación): algunas ratas experimentales han escapado y lo atacan. Albert se encuentra con la persona involucrada. Ella le cuenta que en realidad se trataba de estudiarlo a la distancia, todo por una orden judicial.
13. Estación de policía: Albert consigue un disfraz y se mete a la estación de policía. Captura un guardia y lo obliga a que le entregue su expediente. Albert es capturado.
14. Despertar: Albert despierta en una celda aislada, debe escapar de ella. Al salir, se da cuenta de que es un hospital psiquiátrico. La policía lo espera afuera, en realidad comenzó a ser buscado desde que comenzó a dispararle a las personas cuando creyó que lo estaban siguiendo.

Hay dos posibles finales, los cuales dependen de la cantidad de personas reales que hayas asesinado. Si el asesinato de personas es mayor a x (sin incluir los escenarios de recuperación), entonces se te revela que la persona que creías que te seguía, así como la investigadora, jamás existieron. Sin embargo, después te comenzó a seguir la policía por los asesinatos que estaban sucediendo. Terminas en la cárcel. Si asesinas cuanto menos a una persona, se te revela que las personas que te estaban siguiendo tuvieron la orden de administrarte una droga experimental y vigilar tu comportamiento. Terminas en el hospital psiquiátrico.

Un tercer final consiste en que te dicen que todo lo que viviste no fue real, ya que cuando te retiraste del cuerpo de policía se te quitaron todas las armas. La policía y los doctores te ofrecen terapia psicológica y regresas tranquilamente a tu departamento. Para ello, es necesario que no asesines a ninguna persona.

## Escenario 1

El juego comienza con Albert recostado en su cama, tratando de dormir. Abre con un monólogo corto en el que Albert menciona que cree que lo están siguiendo. En la ventana, por fuera, se acerca una sombra; Albert se percata y se para de golpe, la sombra se da cuenta y huye. Comienza el control del jugador. La barra de ansiedad sube a 20%. El jugador puede explorar el departamento. Se iluminan objetos para que los coja: la pistola y municiones en el cajón, su sombrero sobre el perchero y medicina en el espejo del baño, pero la caja estará vacía, por lo que Albert menciona “Necesito conseguir más medicina”. Cochi está en el comedor, se ilumina para que el jugador interactúe. Al hacerlo, Albert menciona que funciona mejor que la medicina. La barra de ansiedad baja a 0%. La puerta también estará iluminada para que Albert salga, pero solo podrá hacerlo si ya recogió todos los objetos e interactuó con Cochi.

Una vez que el jugador sale, comienza una mini secuencia en donde se ve que la sombra corre. Albert menciona “Debo seguirla”, y luego se señala la barra de ansiedad; Albert menciona “Debo de tener cuidado de mantener mi ansiedad en un bajo nivel; tengo qué recordar tomar mi medicina o no seré capaz de distinguir alucinaciones de la realidad”. Aparece un mensaje en la pantalla indicando el parámetro de aumento de ansiedad, y se menciona que éste indica la cantidad de ansiedad que se agrega cada segundo. Se muestra una flecha para indicar que se debe de avanzar. En la siguiente sección, aparece el primer NPC: el intendente del edificio, el cual está iluminado con una aura amarilla. Se señal al intendente, indicando que se debe interactuar con él. El jugador debe acercarse e interactuar. Albert pregunta si no vio a alguien sospechoso, y el intendente menciona que lo vio correr en “aquella” dirección. Al terminar de hablar, aparece una retroalimentación con -x% de reducción de ansiedad. Antes de recuperar el control del personaje, aparece un cuadro de diálogo que menciona que Albert es capaz de distinguir la realidad de las alucinaciones porque ve una aura amarilla alrededor de las personas. Aparece una flecha que indica que avance. En la siguiente sección, aparece un NPC con aura roja. Albert menciona “estoy seguro de que esto es una alucinación”; luego, aparece un indicador de una tecla, para señalar que debe de disparar. Al disparar, la alucinación desaparece, retroalimentando al jugador con un -x% de ansiedad. El jugador debe de avanzar, presentándose ante la primera bifurcación: azotea o piso de abajo. El tiempo para llegar a ella debe de ser suficiente para que el nivel de ansiedad llegue a 11%; aparece un texto que dice “A partir de este nivel, es más difícil distinguir alucinaciones de la realidad”. En la azotea, se ve una niña al filo del edificio. El color del aura es el correspondiente al nivel de ansiedad. Albert menciona “no logro distinguir tan bien si es real o una alucinación”. Se obliga al jugador a que dispare. En este momento, la consecuencia será inevitablemente negativa. Albert menciona “¿qué hace una niña en este lugar a esta hora? Debe ser una alucinación, tengo qué dispararle”. Cuando dispare (con balas de goma) herirá a la niña, y habrá retroalimentación de +x% de ansiedad. Luego Albert menciona, “Dejarla aquí me pone nervioso, debo esconderla”, aparece un cuadro de diálogo: “Si dejas el cuerpo de una persona al descubierto, tu nivel de ansiedad comienza a subir rápidamente. ¡Escóndelo!” Se ilumina el cuerpo de la niña, y el jugador puede “tomarla” de un brazo, luego se ilumina un contenedor al otro lado de la azotea. El jugador pone el cuerpo de la niña ahí. Cuando deja el cuerpo de una persona sin esconder, se reproducirá el sonido de un corazón latiendo fuerte, el cual desaparece cuando ha ocultado el cuerpo. También la barra de ansiedad cambiará de color, indicando que está subiendo más rápidamente de nivel.

Al bajar la azotea se vuelve a encontrar al intendente, pero el color de su aura corresponde al nivel de ansiedad. Se indica que se acerque para hablar y se muestra un botón para hacerlo. Cuando el jugador lo hace, la alucinación da un grito y desaparece, mostrándose un +x% de ansiedad. Aparece un cuadro de texto informativo que resume el Gameplay: “La única forma segura de saber si una persona es real o no, será cuando tu nivel de ansiedad esté por debajo del 10%, por lo cual es seguro dispararle (si se trata de una alucinación) o hablar con ella (en el caso de una persona real). Cuando tu nivel está por encima de eso, cada vez será más difícil distinguir lo real de lo alucinado, así que debes decidir. Si aciertas en tu decisión, obtendrás reducción de tu ansiedad, pero si te equivocas, aumentará”. Se muestra una puerta para abrir y entrar a un almacén. Dentro hay una persona. Después de interactuar puede acceder a unos objetos: medicina y municiones.