

Um local com muitas árvores e grama, no centro uma pequena rua com chão de pedras bem desenhado, um banco em cada extremidade da rua. No lado direito da rua está sentado DETETIVE, cachorro cinza com sobretudo e chapéu marrom, CLIENTE entra no cenário, caminha até o banco que o detetive está sentado.

CLIENTE
Preciso de seus serviços!

DETETIVE
O que seria?

CLIENTE
Minha esposa e meu carro desapareceram. Ela adora velocidade e vive buscando atalhos, correndo sempre o mais rápido possível.

DETETIVE
Quando a viu pela última vez?

CLIENTE
Faz mais ou menos uma semana. Ela disse que ia comprar um teclado novo na Skull and Rockers. Disse que ia pegar um atalho pelo bosque Cellar door.

DETETIVE
Certo, vou ver o que faço. Mas antes me leve até sua casa.
(Cutscene)

COMEÇO DA GAMEPLAY

Uma casa de madeira no meio de um terreno aberto e com grama. Dentro da casa, móveis de madeira bem lustrados, uma decoração mais puxada para o marrom. Há uma sala com um sofá de 3 lugares no centro dela, aos dois lados desse sofá uma poltrona de dois lugares, e a frente do sofá uma mesa de centro. Há uma cozinha com uma mesa pequena no centro dela, duas cadeiras em cada lado, em uma extremidade da cozinha há uma geladeira e um fogão, na outra uma pia de mármore. E há um quarto, ao centro dele encostada na parede há uma cama de casal com uma mesinha de cada lado.

Assim que o jogador completar os objetivos vai para a próxima fase.

(CONTINUED)

FIM DA GAMEPLAY

3 EXT. CELLAR DOOR - NOITE 3

Tempo chuvoso, um pouco de lama e muitas árvores. Há marcas de pneus no meio da lama.

INÍCIO DA GAMEPLAY

O jogador deve andar até as marcas de pneus na estrada e analisa-las.

FIM DA GAMEPLAY

Após feito isso o jogador avança dois dias na história.

4 EXT. PARQUE - DIA 4
(Cutscene)

Um local com muitas árvores e grama, uma pequena rua com chão de pedras bem desenhado, um banco em cada extremidade da rua. No lado direito da rua está sentado o Detetive, o Cliente entra no cenário, caminha até o banco que o detetive está sentado.

CLIENTE

Algo estranho está acontecendo.

DETETIVE

O quê?

CLIENTE

Ontem à meia noite vi meu carro passando em frente a minha casa, ele deixou marcas de fogo no chão, mas foi tão rápido que só vi a cor vermelha dele.

DETETIVE

Okay, vou averiguar.
(Cutscene)

5 INT. LABORATÓRIO DE MANNYFE - DIA 5
(Cutscene)

Uma sala toda branca com uma mesa com duas cadeiras na parte oposta a da porta, o Detetive e MANNYFE estão sentados nas cadeiras, várias mesas bagunçadas com projetos, alguns equipamentos estranhos espalhados pela sala.

MANNYFE

Então, ele disse que o carro deixou chamuscas no chão e estava muito rápido, isso?

(CONTINUED)

DETETIVE

Sim, não sei o que pode ser.

MANNYFE

Você me descreveu uma viagem no tempo, estou quase certo disso.

MANNYFE

Mas podemos testar algo, eu posso congelar o tempo com um arco.

DETETIVE

E do que tu precisa?

MANNYFE

Eu preciso de cinco jóias, se você encontra-las eu posso fazer isso.

DETETIVE

Por onde começo?

Os dois andam até a mesa que ficam os computadores, Mannyfe começa a pesquisar algo.

MANNYFE

A primeira jóia você vai encontrar no museu de Soult Light, sugiro entrar lá de noite, afinal você está prestes a rouba-la.

DETETIVE

E as outras?

MANNYFE

Para sua sorte eu tenho uma comigo, após o museu você deve ir na casa do ricoço Mike Wilson, ele à guarda como um prêmio, num cofre fechado. Uma delas estará a venda nas próximas semanas em um leilão próximo ao museu. E a última está enterrada em algum lugar do bosque Cellar door.

(Cutscene)

6

INT. MUSEU DE SOULT LIGHT - NOITE

6

Uma sala com um grande, com chão de madeira e um tapete vermelho que leva até uma mesa com uma caixa de vidro em volta, dentro da caixa há uma pedra amarela brilhante. No chão há armadilhas pouco visíveis.

COMEÇO DA GAMEPLAY

(CONTINUED)

O jogador deve pegar a pedra e sair do museu sem ser explodido.

FIM DA GAMEPLAY

7 INT. CASA DO RICAÇO - NOITE 7

Uma sala branca e sem móveis, uma porta de ferro na extremidade dela.

COMEÇO DA GAMEPLAY

O jogador deve resolver um puzzle (debatermos) para destrancar a porta e pegar a joia guardada lá dentro.

FIM DA GAMEPLAY

8 INT. SALA DE ITENS - NOITE 8

Uma sala cheia de caixas e itens espalhados, bem bagunçada.

COMEÇO DA GAMEPLAY

O jogador deve utilizar a lupa para achar a joia e pegá-la.

FIM DA GAMEPLAY

9 EXT. CELLAR DOOR - DIA 9

Muitas árvores, bastante lama o chão. Uma pá do lado do detetive.

COMEÇO DA GAMEPLAY

O jogador deve utilizar a pá para cavar e encontrar a joia que falta.

FIM DA GAMEPLAY

10 EXT. BOSQUE CELLAR DOOR - NOITE 10
(Cutscene)

Tempo chuvoso, um pouco de lama e muitas árvores. Há marcas de pneus no meio da lama, numa extremidade está o detetive ao lado de um arco com as cinco jóias. Um carro vermelho com uma moça aparece na tela andando muito rápido, assim que passa pelo arco o carro fica em câmera lenta, mas explode.
(Cutscene)

11 INT. LABORATÓRIO DE MANNYFE - DIA 11
(Cutscene)

O Detetive e o Mannyfe estão sentados na mesa dos computadores.

MANNYFE

Mas que estranho, era para o arco ter funcionado. Nesse caso, eu tenho algo que pode ajudar. (Mostra um livro) Este livro fala sobre como encontrar o Sleipnir da Meia-Noite. Esse cavalo, só pode ser encontrado se os poderes de Odin forem ameaçados pelo mais impossível solo de guitarra do universo, o Master Piece Infinitum. Eu já estava preparado para o seu fracasso meu amigo, (Levanta e anda até uma guitarra posta logo atrás dele) por isso construí isso para você.

12 EXT. RUA - NOITE 12

Uma rua normal, com duas faixas, chove forte, tempestade com trovões, o Detetive está no meio da rua com sua guitarra nas mãos, ao tocar a guitarra, a disputa começa, e Odin se levanta, numa nova dimensão.

COMEÇO DA GAMEPLAY

O jogador deve acertar a sequência de teclas para ganhar de Odin.

FIM DA GAMEPLAY

(Cutscene)

Ao vencer Odin, SLEIPNIR, um cavalo robusto, branco, trovões saindo pelos olhos, relincha e trotta em direção ao detetive, o Detetive monta nele. Uma grande explosão elétrica teleporta ambos para o bosque.

(Cutscene)

13 EXT. CELLAR DOOR - NOITE 13
(Cutscene)

O carro aparece e o detetive, junto de Sleipnir segue-o, com seu rastro elétrico e de chamas azuis, eles alcançam o carro, e eles voltam no tempo.

14 EXT. SÉC XIX - DIA

14

Chão de areia e pedras, pequenas plantas expalhadas pelo cenário, o Detetive e a ESPOSA DO CLIENTE estão parados de frente um para o outro.

ESPOSA DO CLIENTE

Meu marido nunca me deixou correr à
altas velocidades, e isso é a minha
paixão, por isso fugi!