

DMTJ - Level demo:

- Cena exterior(frente)
- Prédio principal
- Cena exterior/carceragem/canil(fundos)
- Abrigo

Trajeto do level, mecânicas e puzzles:

- Cena exterior(frente):
 - O jogador começará no pátio exterior da delegacia, a poucos metros de distância de um buraco de bueiro, com pegadas de lama sinalizando os passos dado pelo protagonista e mostrando que ele entrou na delegacia por uma passagem no esgoto da cidade. Ele estará próximo a uma porta no canto lateral direito do level. Essa porta estará inacessível, devido a entulhos bloqueando a passagem, e nesses entulhos terá um cano de ferro que o jogador deverá pegar. O jogador deverá então procurar a porta de acesso ao salão principal da delegacia e entrar nela. Se o jogador não tiver pego o cano de ferro não será possível entrar, aparecerá a mensagem “Não acho que seja uma ideia lúcida entrar de mãos nuas, preciso de algo pra me defender.”, após pegar a arma, o jogador poderá entrar no saguão principal.
- Prédio principal:
 - A primeira sala em que o jogador se encontrará ao entrar no prédio principal será o saguão, que será a sala principal de todo o level. Lá ele encontrará o primeiro NPC desse level demonstrativo, o oficial Martin Brenner, que estará ferido, recuando lentamente de um zumbi comum que estará indo lhe atacar. O jogador deverá matar esse zumbi com a barra de ferro. Uma cutscene(ou diálogo scriptado) se iniciará. O objetivo dessa cinemática será apresentar os objetivos secundários e o objetivo principal(ver documento “Quest design”, na pasta “Level demo”) do jogo através da interação com o NPC. Também será entregue ao jogador uma pistola pelo oficial, que mostrará através do diálogo a importância da arma e o uso do recurso com cautela, devido ao limite de munições. Ao acabar o diálogo, e o jogador estiver com a pistola, mais dois zumbis aparecerão, e será o momento para o jogador utilizar e conhecer a mecânica da pistola. Logo após matar os zumbis, o jogador deverá ir até a parte exterior dos fundos, onde se encontra a carceragem, pois o carcereiro estará com a chave para a copa dos oficiais, onde estará o segundo oficial, Alisson Cupper. Antes de ir, ele poderá passar na sala dos oficiais se quiser(Martin lhe dirá isso no diálogo), pois lá terá itens coletáveis e um documento narrativo(ver documento “Narrativa ambiental DEMO” na pasta “Level demo”. Lá estará a descrição de todos os documentos narrativos presente nesse level demo) contando sobre o ataque dos zumbis horas atrás. A porta nos fundos do saguão levará ao pátio externo dos fundos.
- Cena exterior/carceragem/canil(fundos):

- Chegando aos fundos da delegacia, o jogador se deparará com dois perigosos zumbis fortes. Pelo fato do pátio ter um bom espaço, o jogador pode até tentar matar os zumbis que são mais resistentes que os comuns, mas ele pode correr deles se preferir e economizar balas para futuramente. A carceragem estará à esquerda no pátio. Lá dentro será formado por um pequeno corredor e um pequeno conjunto de celas(7 à direita, 5 à esquerda). No corredor haverá 2 zumbis comuns. A última cela da esquerda estará aberta, próximo à entrada estará o corpo morto do carcereiro e o de um zumbi, um kit médico pequeno estará próximo à cela da frente(a última do lado direito) e dentro da cela aberta estará um documento narrativo que detalha sobre o prisioneiro que estava naquela cela e fugiu . Ao interagir com o corpo morto do carcereiro, verá um molho de chaves, serão as chaves das celas e a da copa. A chave da copa se destaca, pois é a única diferente. Após isso, o jogador poderá sair da carceragem. Caso ele resolva explorar o terreno externo e entrar na porta ao lado do canil do outro lado, se encontrará em um corredor externo, o corredor que dá na porta a qual não é possível atravessar, devido aos entulhos visto no começo do level. Um zumbi forte estará nesse corredor, e próximo à porta interditada estará um corpo morto com uma arma descarregada ao seu lado, será o corpo do prisioneiro que fugiu