Texto marcado de amarelo são as atividades de configuração do jogo.

Texto marcado de verde são os textos ou sons das instruções e narrativa da história onde o jogador vai tentar descobrir o que está acontecendo e como encontrar a saída.

Textos marcados de rosa são configurações do jogo.

Início do Jogo

-Acordando:

-Som de pessoa acordando

“Que lugar é esse?”

“Mas que diabos aconteceu?”

O jogador tenta sair do quarto, mas não sabe como abrir a porta, vê que tem um local para inserir cartão na porta, o jogador procura em todos os lugares pelo cartão e em cima da escrivaninha perto do computador ou na cômoda.

O Cartão vai estar em cima do papel na cômoda do lado da escrivaninha.

O Jogador vai tentar interagir selecionando o computador e depois o papel com o cartão em cima, não necessariamente nessa ordem.

Seta o cartão em cima do papel, quando o jogador selecionar os 2 juntos, ele vai já coletar o cartão primeiro depois vai ler o papel, ele só pode sair do estado de leitura quando terminar o som da narração e quando o texto sumir (se tiver texto, acho bom ter, mas ai vai de ti).

No Computador após selecionar, abre a opção de salve checkpoint (Salvar ponto de verificação) essa configuração fica a teu critério, o hud pode ser bem simples, se quiser eu faço.

Selecionou o papel com o cartão em cima:

“Hm...deve ser esse o cartão da porta”

“Estranho esse papel tem a minha caligrafia...”

O Texto do papel aparece ou som do texto começa ou os dois.

Texto 1:

“AVISO MUITO IMPORTANTE: SEMPRE LEIA AS CARTAS, SEMPRE! ...Bem, não sei como aconteceu, mas você veio parar neste lugar de alguma forma, como se estivéssemos há alguns dias aqui, eu não lembro como chegamos aqui ou porque estamos aqui, mas parece que há uma saída deste lugar, não lembro se cheguei a ver essa saída, mas o que parece nesses papéis anotei o que fiz e o que aconteceu para que você tente entender...é, parece que sofremos de algum problema de memória, talvez Alzheimer... não sei... não lembramos do dia anterior, é como se acontecesse tudo repetidamente, como se estivéssemos preso em um ciclo infinito, mas em algum dia eu decidi tentar fugir deste local e deixei anotações espalhadas por esta base...mais uma coisa, nesta base em algum momento vai tocar uma sirene de evacuação, não se assuste e mantenha sempre a calma, você precisa desarma-la antes do tempo acabar ou alguma coisa muito ruim vai acontecer, se não me engano você tem 5 minutos para desarmar a sirene a partir do momento em que ela começar a tocar, bem... para desarmar é bem simples, você precisa encontrar o painel biométrico que fica no salão desta base, desculpa, mas a localização exata eu não lembro, você vai precisar encontra-la, outra coisa que descobri com as anotações é que parece que voltamos a este quarto sempre que desarmamos a sirene, sempre como se fosse acordando dia após dia, droga meu tempo acabou tenho que desarmar a sirene...

Assinado: Eu ou Você

A leitura do papel é obrigatória, não vai haver opção de ler ou não, assim que o jogador selecionar o papel, começa a leitura e não pode ser interrompida.

O Tempo só aparece na HUD quando tocar a sirene, o tempo para tocar a sirene nós decidimos ou você pode colocar um tempo aleatório para a sirene tocar, esse tempo não aparece em lugar algum, é para dar a sensação do jogador não saber a que momento a sirene vai tocar.

Após a primeira leitura do Texto 1:

Em tom de pânico

“Isso não pode ser verdade, mas que ... que porra”

“Vou sair daqui custe o que custar”

“Se for verdade essa deve ser minha reação a cada vez que leio está carta”

“Então não tenho tempo para isso...”

“Tenho que procurar a saída antes que a sirene toque”

“Ainda assim quero ver se é verdade tudo isso”

Essas falas acontecem enquanto o jogador tenta sair do quarto.

Texto 2:

“Eu devo ter vindo às pressas para este cômodo e vi o cartão amarelo, mas tive que voltar correndo para desarmar a sirene, o cartão deve estar em algum lugar deste cômodo, tenho que ir, a sirene de novo começou a tocar!”

Assinado: Eu ou Você

Esconde o cartão em qualquer lugar.

Texto 3:

“Eu juro que procurei o cartão verde neste cômodo e não achei, deve estar perdido em algum lugar em que você possa ter acesso com o cartão amarelo”

Assinado: Eu ou Você

Coloca o cartão verde indicado no mapa que fiz em pdf pra ti. Coloca em qualquer lugar também do local indicado.

Texto 4:

“Creio que ouvi a sirene tocar novamente e deixei esse cartão já pronto para o próximo dia, devo estar ficando louco e não estou percebendo...Até aonde tudo isso vai? Até agora só descobri pra que servem esses cartões... Mas por que uma base? Por que essa sirene? Porra... estou perdendo as esperanças ou estou enlouquecendo de vez ...não sei quantos cartões ainda temos que coletar, mas devo ter visto uma porta vermelha em algum lugar, por favor nos tire logo daqui, não aguento mais isso”

Assinado: Eu ou Você

Texto 5:

“Esse cômodo foi até onde consegui chegar, não aguento mais, acho que vou deixar a sirene tocando, parece ser uma boa ideia pra ver o que acontece... talvez não... não sei... que se foda, parece que nem sou do mesmo corpo escrevendo desse jeito... droga... você que está lendo esta carta saiba que lhe dei mais uma oportunidade de continuar vivo, vou desarmar aquela merda...o resto é com você”

Assinado: Eu ou Você