***INÍCIO: Jogo começa com uma escrita na tela. Narração do Protag.***

24 de Fevereiro de 2123. Hoje fazem 20 dias desde nossa 1ª visita ao planeta XY-190. Eu e minha equipe já fizemos várias expedições à outros planetas. Descobrimos água potável em um deles, o que por si só já causou um rebuliço gigantesco. No entanto, não encontramos nenhum ser orgânico em nenhum deles.

Tudo isso mudou há três dias quando chegamos aqui.

***Tela muda, mostrando o Protag dentro da nave ao lado de um rapaz, que é seu filho.***

**Filho\_Protag:** E aí? Acharam mais alguma coisa interessante?

**Protag:** -rindo- O que? Uma ameba não é interessante o suficiente?

**Filho\_Protag:** Ah, claro! Quer dizer, não. Os cientistas vão surtar, mas eu queria ver algo mais radical.

**Protag:** Não há nada mais radical do que vir para o espaço em uma expedição com seu pai, não acha? -Sorri- Estou muito orgulhoso de você, filho.

**Filho\_Protag:** Obrigado, pai! Mas espero que a gente encontre mais alguma coisa além de uma ameba.

**Filho do Protag sai andando e para em algum lugar. Quando o jogador explorar, ele vai chegar na sala principal, uma sala grande com várias pessoas e estradas para os quartos. Existem 10 NPCs nessa sala e para conseguir prosseguir o jogo o jogador precisa falar com todos eles.**

**NPC\_A:** E aí, Protag? Chega por hoje?

**Protag:** Chega! Só quero tomar um banho e ir descansar!

**NPC\_A:** Você mereceu, cara. Vai lá, descansa porque amanhã tem mais!

**NPC\_A\_Repetição:** Acho que vou tomar um banho também.

**NPC\_B:** Mano, você viu meu crachá? Tô procurando ele desde ontem!

**Protag:** Mas você não tinha achado ele ontem?

**NPC\_B:** Tinha… Daí perdi de novo -carinha chorando-

**NPC\_B\_Repetição:** Onde foi parar esse crachá…

**NPC\_C:** As amostras que vocês trouxeram semana passada ainda estão sendo analisadas, mas os resultados que já temos parecem ser bem promissores!

**Protag:** É mesmo? O que acharam até agora?

**NPC\_C:** Parece que estamos lidando com um tipo de protozoário. O que é estranho porque parece ter… Cérebro.

**Protag:** Um protozoário com cérebro? Mmm…

**NPC\_C:** Mandamos toda documentação que possuímos até o momento para nossa equipe na Terra. Eles disseram que até amanhã nos enviam suas conclusões sobre o que já possuímos.

**NPC\_C:** Claro que ainda há muita análise a ser feita. Quando voltarmos à Terra teremos mais ferramentas para estudar essa coisinha. De qualquer forma… Vida fora da Terra. Bem legal, né?

**NPC\_C:** Imagino o que mais se esconde nesse planeta.

**NPC\_D:** Mal posso esperar pra voltar pra casa amanhã.

**NPC\_E:** Aí, Protag! Vê se não esquece de ativar seu despertador, hein?

**Protag:** Claro! Erm.. Pra quê, mesmo?

**NPC\_E:** Amanhã é seu dia de fazer o café, pow! Da última vez todo mundo acordou e não tinha nada pronto ainda. Não dê mole amanhã de novo, hein?

**Protag:** Tá, tá. Eu vou tentar acordar mais cedo.

**NPC\_E\_Repetição:** Tsc, tsc…

**NPC\_F:** Aí… Você não acha estranho todos os planetas por que passamos parecerem ter sido habitados? Quer dizer, o XG-120 tinha até construções antigas! Ou pelo menos é isso que pareciam todos aqueles escombros estranhos…

**Protag:** Bem, isso só confirma nossas hipóteses de que há vida inteligente aí fora, não?

**NPC\_F:** É, mas estão todos em uma reta, certo? Esse aqui é o 6º planeta em que chegamos e parece não ter absolutamente nada.

**Protag:** O que está querendo dizer com isso?

**NPC\_F:** Sinceramente…? Nem eu sei,

**NPC\_F\_Repetição:** Só sei que tem alguma coisa me incomodando…

**NPC\_G:** Sorte que vamos voltar pra casa essa semana. Nosso estoque de Energia Circular está acabando. Aquela coisa dá uma energia que só! Sinto-me mais forte só de estar perto dela.

**NPC\_G:** Se precisa, você pode pegar ela no cofre da Sala 13. Acho que tem o suficiente pra vocês lá.

**NPC\_G\_Repetição:** …Você lembra da combinação do cofre, né?

**NPC\_H:** Até o agora o planeta mais da hora que já fomos foi o C13-PO! A flora daquele lugar era incrível! Mas aquele esqueleto gigante que achamos… Ainda sinto calafrios só de lembrar.

**NPC\_H\_Repetição:** Brrr…

**NPC\_I:** Minha mãe sempre me disse para ser cauteloso e fazer as coisas com calma que chegaria no meu destino. Mas olha, se eu precisar ir do ponto A até o B eu não vou ter cautela não! Vou é meter o louco e chegar no meu objetivo o mais rápido que eu conseguir! Se eu for devagar, vai que alguma coisa me pega no meio do caminho! Às vezes, a única saída é correr!

**NPC\_I\_Repetição:** Cautela é bom sim, mas em certos momentos a única saída é correr! Sebo nas canelas!

**NPC\_J (Filho do Protag):** E aí, pai? Preparado para descer lá de novo amanhã?

**Protag:** Claro que sim! E você vai vir comigo!

**NPC\_J (Filho do Protag):** Nah, prefiro ficar aqui dentro cuidando da nave. Mas não se preocupe: Vou dar tchauzinho pra vocês da janela!

**NPC\_J (Filho do Protag)\_Repetição:** Explorar é legal, mas acho que ainda não estou pronto pra isso.

***Após falar com todos NPCs, o Jogador vai poder ir para seu quarto. Terá um ponto de interação na cama para ele dormir. Após interagir ali, Protag se deita na cama e a tela dá fade\_out.***

***Deixamos claro que se passou algum tempo. Ouvimos o despertador do Protag tocar e a tela da fade\_in para mostrar o Protag de pé ao lado da cama.***

**Protag:** -Boceja- Certo certo… Hora de fazer o café.

***O player tem que sair do quarto e ir para a cozinha. Ele pode andar pelo local livremente mas não tem nada pra interagir. Ao chegar na cozinha por fim o jogador para na porta e é possível ouvir grunhidos e resmungos.***

**Protag:** Hã? O que é is-

***A câmera se move para a direita mostrando que há um monstro na cozinha virado de costas para o Protag. Dois segundos depois o monstro se vira para ele e “grita”. Ele começa a perseguir o jogador.******O jogador pode correr ou ficar parado; essa primeira batalha é obrigatória.***

***Se o player perder o minigame, é game over e aparece a opção dele sair pro Menu ou reiniciar. O reiniciar vai jogar ele de volta na cama pra ele tentar novamente.***

***Após derrotar o monstro, ele cai no chão.***

**Protag:** O que… O que é essa coisa? Como isso entrou aqui?! Onde-

**Protag:** …

**Protag:** Preciso avisar todo mundo! Vou soar o alarme!

***O alarme estará na sala principal. O jogador deve ir até ele e soá-lo, mas ninguém sai dos quartos.***

**Protag:** Cadê todo mundo?

**Protag recebe uma ligação de seu filho em seu celular.**

**Filho\_Protag:** Pai! O que aconteceu?!

**Protag:** Filho! Se esconda! Tinha um monstro na nave, preciso ver se não há mais!

**Filho\_Protag:** O que?? Pai?!

**Protag desliga a ligação e o jogo começa de fato. A partir daqui o player pode interagir nas portas dos quartos, mas estarão todos trancados. O objetivo é atravessar a nave matando os monstros e sobrevivendo até chegar à sala do comando, onde está o filho do Protag.**

**Através da nave, poderemos encontrar alguns logs de estudo dos tripulantes. O LOG 5 É OBRIGATÓRIO, pois ele aparecerá na sala final e o jogador vai ter que interagir com ele para poder terminar o jogo.**

**Ao chegar na sala de comando, Protag interage com a porta. Ela está trancada. Ao fazer isso, ouvimos o Filho do Protag gritar:**

**Filho\_Protag:** Não! Não, vá embora! Me… Me deixa em paz!

***Fica subentendido que há um monstro dentro da sala. O jogador tem que interagir com a porta novamente (SUGESTÃO SE POSSÍVEL: O JOGADOR TER QUE APERTAR O BOTÃO DE INTERAÇÃO VÁRIAS VEZES RAPIDAMENTE PARA CONSEGUIR ABRI-LA. NA VERDADE, COMO MONSTRO ELE ESTÁ DESTRUÍNDO A PORTA PARA PODER ENTRAR).***

***Ao entrar, há um últim monstro ao lado dos controles. O Protag deve matá-lo (SUGESTÃO: DEIXAR ESSE MINIGAME MAIS DIFÍCIL POR SER O ÚLTIMO?). Após fazer isso:***

**Protag:** Filho? Filho?! Onde você está?? Eu matei o monstro, você pode sair! Estamos seguros!

**Protag:** Precisamos de ajuda… Estamos sozinhos aqui!

***Na frente da tela dos controles, podemos ver a Terra. O jogador recebe as opções:***

**VOLTAR PARA A TERRA? TENTAR SOBREVIVER SOZINHO**

***Independente de sua escolha, um item passará a brilhar no canto da sala. O jogador deve interagir com ele, mostrando o LOG 5 na tela.***

**Após ler esse último LOG, o Protag entre em choque e por um momento a tela pisca. Quando isso acontece, os sprites são trocados: Onde haviam criaturas há humanos. O Protag deve interagir com seu filho, percebendo que ele er de fato humano, e aí ocorre a última troca de sprites mostrando que o único monstro era o Protag.**

***O jogador deve agora sair da sala e voltar ao início de tudo. Nesse momento, todos sprites dos monstros foram trocados para dos humanos. Há sangue por todo lado. O Protag agora é um monstro e voltar em silêncio para o início.***

***Ao chegar lá na mesma “janela” do começo, ele olha para fora da nave e para o vasto espaço. A tela dá fade-out e temos a cena final desenhada:***

***Se o jogador voltou para a Terra, mostramos a Terra sendo lentamente tomada pelo parasita e o caos se instalando no mundo. A transição mostra o planeta* Terra agora parecido com o** **XG-120 mencionado anteriormente: Escombros de construções e sem vida, exceto pela dos parasitas. Daí, a mensagem na tela: AND LIFE BEGAN ANEW.**

**Se o jogador escolheu não voltar para a Terra, ele ainda tem que voltar para a “janela” do começo. Porém, ao olhar para o espaço, a transição mostra o planeta Terra seguro e sozinho. Uma nova transição mostra o monstro Protag acionando o self-destruct da nave e uma explosão no espaço. Daí, a mensagem na tela: THE DEATH OF ONE. THE LIFE OF ANOTHER.**

**CONTEÚDO DOS LOGS:**

**LOG 1:**

**LOG 2:**

**LOG 3:**

**LOG 4:**

**LOG 5: (EXPLICARÁ QUE O PARASITA QUE ENCONTRARAM É EXTREMAMENTE CONTAGIOSO E QUE CAUSA ALUCINAÇÕES, COLOCANDO OS SERES ENTRE SI MESMOS)**