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

24 of February, 2123. Today it makes 20 days since our first visit to the planet XY-190. My team and I already made many expeditions to other planets. We discovered drinkable water in one of them, in which we had a big fuss about it. However, we haven't found any organic life on them.

And it all changed three days ago when we arrived here.

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

**Filho\_Protag:** So? Have you found something interesting?

**Protag:** -laughs- What? An ameba isn't interesting enough?

**Filho\_Protag:** Oh, sure! I mean, no. The scientists will freak out, but I wanted to see something cooler.

**Protag:** There's nothing cooler than to come to space with your old man, don't you think? -Smiles- I'm very proud of you, son.

**Filho\_Protag:** Thanks, dad! But I hope we can find something more than an 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:** So, Protag? Enough for today?

**Protag:** Yeah! I just want to take a shower and rest!

**NPC\_A:** You deserve, man! Take some rest because tomorrow there's more.

**NPC\_A\_Repetição:** I think I'm going to shower too.

**NPC\_B:** Man, have you seen my ID? I'm trying to find it since yesterday!

**Protag:** Didn't you found it yesterday already?

**NPC\_B:** I had... then I lost it again -crying face-

**NPC\_B\_Repetição:** Where did that ID went…

**NPC\_C:** The samples you brought last week are still being analyzed, but the results seems promissing!

**Protag:** Really? What did you discovered already?

**NPC\_C:** It seems we are dealing with some kind of parasite. Which is odd because it looks like it have a... brain.

**Protag:** A parasite with a brain? Hmm…

**NPC\_C:** We've sent all the documentations up to now to our team on Earth. They said tomorrow they'll send their results about what we already have.

**NPC\_C:** Of course we need more analysis. When we get back to Earth we'll have more tools to study that thing. Anyway, life outside Earth... Pretty cool, huh?

**NPC\_C:** I wonder what else this planet is hiding...

**NPC\_D:** Can't wait to go back home tomorrow.

**NPC\_E:** Hey, Protag! Don't forget to set up your alarm!

**Protag:** Sure! Erm.. For what, again?

**NPC\_E:** Tomorrow is your day to make coffee! Last time everyone was awaken and we didn't had anything ready! Don't oversleep again tomorrow, ok?

**Protag:** Ok, ok. I'll try to wake up early.

**NPC\_E\_Repetição:** Tsc, tsc…

**NPC\_F:** Hey… Don't you think it's strange that every planet we visited seemed to be inhabited? I mean, XG-120 even had old structures! Or at least it was what I thought all that strange rubble was...

**Protag:** Well, that just confirms our hipotesis that there is intelligent life outside, no?

**NPC\_F:** Yes, but they are in a straight line, right? This is the sixth planet we arrived and it have absolutely nothing.

**Protag:** What do you mean by that?

**NPC\_F:** Truthfully…? I don't even know

**NPC\_F\_Repetição:** I just know something is bothering me...

**NPC\_G:** Luckily we're going back home this week. Our Circular Energy reserves is almost running out. That thing gives me so much energy! I feel stronger just by being near it.

**NPC\_G:** If you need some, you can find it on the Room 13 vault. I think there's enough for you.

**NPC\_G\_Repetição:** …You remember the vault's combination, right?

**NPC\_H:** So far the coolest planet we visited was C13-PO! That place's flora was incredible! But that big skeleton we found... It still gives me the chills just thinking about it.

**NPC\_H\_Repetição:** Brrr…

**NPC\_I:** My mom always told me to be careful and taking it slow would get me to my destiny. But If I need to go from A to B I can't be that careful! I'll go crazy if don't do my objectives fast! If I take it slow something will definitely grab me on the way!

**NPC\_I\_Repetição:** Being careful is good, but in certain moments running is the only way out! Gotta go fast!

**NPC\_J (Filho do Protag):** So, dad? Are you ready to go there again tomorrow?

**Protag:** Of course! And you're coming with me!

**NPC\_J (Filho do Protag):** Nah, I'd rather be here taking care of the ship. But don't worry: I'll wave you goodbye from the window!

**NPC\_J (Filho do Protag)\_Repetição:** Exploring is cool but I don't think I'm ready for it yet.

***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:** -Yawns- Right, right… Time to make some coffee.

***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:** Huh? What is thi-

***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:** What... what is that thing? How's that thing got inside? Where-

**Protag:** …

**Protag:** I need to warn everyone! I'll turn on the emergency alarm!

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

**Protag:** Where is everyone?

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

**Filho\_Protag:** Dad! What happened?!

**Protag:** Son! Hide yourself! There was a monster in the ship, I need to check if there's more!

**Filho\_Protag:** What?? Dad?!

**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:** No! No, go away! Leave me... LEAVE ME ALONE!

***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:** Son? Son? Whereare you? I killed the monster, you can get out! We are safe!

**Protag:** We need help... we're alone in here!

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

**GO BACK TO EARTH? TRY TO SURVIVE ALONE**

***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 ITS 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)**