

Q-Bit: 1

Género: Supervivencia, Horror, Puzle, Disparos.

Ambientación: Cyberpunk, Sci-Fi

Público dirigido: para "Hardcore Gamers"

Estilo: 3D

Gráfico: Mixto y equilibrado entre realista y estilizado, con una atmosfera tétrica y colorida

Sonido: Retro, Realista, Electrónico y Clásico

Cámara: Tercera Persona

Autor de la Obra: Yorman José RamírezRodríguez

Leyenda:

<**Descripción**>: Es la descripción en algunos casos cuando algo es complejo o es demasiado abstracto.

<**Mecánica**>: Son las Reglas del juego de como funcionara que acciones puede hacer el jugador antes tales eventos, retos o desafíos que se presente en el juego.

<**GamePlay**>: Es para indicar el inicio o el cuándo está trascurriendo el juego, así también puede indicar la aparición de algunos personajes o enemigo, en el juego.

<**Resumen**>: Es la explicación más resumida y concisa de alguna línea o trama compleja o quizás muy larga.

Historia y Mecánica del Juego:

Episodio 1: Personaje: Sebastián López

Q-bit: Introducción (“Animación”)

La historia del juego se desarrolla en plena invasión Alienígena, las división militar de Merodeadores son la iniciativa de un programa de restitución y reforma de conducta dirigido a individuos antisocial, para el servicio de la patria Venezolana, su funciones consistes en ser una pequeña unidad de reconocimiento y unidad de hostigamiento, experto en implementar las táctica de la guerra de guerrilla.

Q-bit: el juicio de Sebastián (“Animación”)

Un joven de 18 años esta su juicio con tan solo sus única dos opciones dictadas por el juez, del cual consistían en ir a la cárcel y cumplir toda su condena o enlistarse en el ejército y entrar como un nuevo recluta merodeador militar.

<**Mecánica**>: puedes decidir qué quieres ir a la cárcel o ser un merodeador

<**Descripción**>: Si decides ir a la cárcel el juego termina, si decides ser un merodeador, es el comienzo del juego.

Nivel 1: La Guerra Psicológica:

Q-bit: El Discurso Militar (“Animación”)

ya han pasado dos años y ahora formas parte del ejercito dentro de la unidad el Sargento Javier Francisco García, el Cabo Cala Daniel Gutiérrez y el Cabo Ramiros Jiménez, reunidos con el General Anthony Portman, alto líder de la división de Merodeadores, quien informa y dicta la misión que tendrán que emprender esta unidad de merodeadores.

Empieza el General Anthony Portman a dar el informe de la misión mientras muestra una diapositiva, Dice:- hemos tenido muchos informes que la atmósfera que circunda en la ciudad donde orbitan las naves Alíen, puede producir Demencia temporal, al entrar en contacto o inhalar las esporas que conforma la extraña atmósfera de la ciudad, para su protección y salud mental durante esta misión, todos tendrán en sus épico una máscara Anti-gas que deberán llevar puesta en

todo momento, y en caso de aun así haber inalado dentro de esta atmósfera, tendrá cada como equipo esto Spray Anti-depresivos como último recurso, unas ves que hayan inalado este gas, deberán usar los Spray ubicándolo directamente en el rostro en la nariz y la boca, para que pueda ser efectivo.

Estos Spray solamente retardara el efecto de demencia temporal una vez haya inalado este gas, que será necesario para poder cumplir la misión en el caso de haber inalado el gas.

Todos y cada uno de ustedes deberán entrar a la ciudad en grupos pequeños, y deberan llevar consigo esto detonadores PEM, o mejor conocido como bombas de Pulso Electromagnético, es vital para la misión que este lo más posible al centro de la ciudad para detonarlos, y así esta explosión electromagnética destruya el casco de la nave Alíen, y nosotros podamos destruirlas con nuestro aviones bombarderos, ya que posee un escudo electromagnético que impide ser dañada por cualquier tiempo de arma disponible a nuestro alcance, ante tal evento critico.

La detonación es totalmente inofensiva para cualquier organismo, que este lejos a unos 200 metros de distancia, por esta razón sus relojes tendrá el tiempo suficiente como para poder alejarse de la explosión sin sufrir daño alguno.

<**GamePlay**>: una vez que empieza el juego, comienza con tu unidad de 4 hombres en medio de la ciudad del cual debes abrigte pasa hasta llegar al centro de la ciudad y detonar el proyecto PEM, del cual empiezan a salir muchos **Peones Soldados Psy-Alien** que se le opones a que se adentre al centro de la ciudad.

Nivel 2: Principios de Demencia:

<**GamePlay**>: es ahora que comienza a aparecer los **Deus Psy-Alien Soldado de a Pies**.

<**Descripción**>: una vez que se han adentrado más profundo antes esta atmosfera, todos empieza a sufrir los principios de demencia, al ya no recordad por donde pasaron antes y en algunos caso la misión, el cual los recuerdo les aparecen como breves destellos de cordura, una vez que son confundidos al ser atacado por los Psy-Allienus de a pies, solo Javier el Sargento se mantiene Firme en cumplir la misión, mientras en pequeños momentos de alucinaciones donde logra ver a su esposas, quien esta embarazada, pero a su vez se hace fuerte a sí mismo y se dice esto no es real debo permanecer por mi esposa y su hijo.

El Cabo Cala empieza a sufrir de alucinaciones y mirando a todo lados, hasta volteando su mirada atrás de lo tan confundido que estaba, y cuando logra mirar a su compañeros de frente lo empieza ver con varios ojos más y de manera engorrosa.

El Cabo Ramiro empieza a sufrir de claustrofobia y a sentir que todos los edificios se acercase hacia el queriéndoles oprimir y presionar, con lo cual se hecha al suelos cubriéndose la cabeza mientras grita ya basta alejasen, ya alejasen ya, déjeme en paz.

En cambio Sebastián empieza a sentir delirio de persecución, aunque no presenta los síntomas tan fuertes como Cala y Ramiro, Sebastián a menudo empieza a sentir que los persiguen, y algunas veces ves algunos enemigos que no están, con lo que tiende a disparar hacia la nada.

Pero a pesar de que todos están sufriendo de demencia el sargento Javier es el único que está centrado en su misión y está usando los spray anti-suicidio.

Nivel 3: Colapso Psicológico:

<GamePlay>: ya estando en casi al centro de la ciudad empiezan a salir los **Destructores Psy-Alien**

<Descripción>: ya el cabo Ramiro se había perdido al darse a la fuga preso del miedo a ser aplastado por los edificios, en tanto el Cabo Cala convence a Sebastián de ambos irse de la ciudad y huir también, así que se van y deciden huir, pero Javier sigue marchando hacia el centro, aunque ya se notaba que hablaba solo y caminaba muy lelo como si estuviese perdido pero con su más recurrente oración,- esto lo hare por ti amor y por nuestro bebe, voy a hacerlo amor, no me rendiré. Mientras lo decía una y otra vez.

<Mecánica>: Enemigos y NPC de los Niveles:

Nivel 1: La Guerra Psicológica, Nivel 2: Principios de Demencia y Nivel 3: Colapso Psicológico.

❖ **Jerarquía de orden de mando los Psy-Alien**

Deus Psy-Alien Madre o Matriz:

Son los que orbitan y controla las naves Psy-Alien de cual son lo que dirigen a los **Deus Psy-Alien Soldado de a Pies**, del cual cada Deus Psy-Alien Madre o Matriz tiene el control de una región o ciudad, de ahí es que se redistribuyeron una nave por cada ciudad, para tener un dominio amplio y continuo en todo el planeta.

Destrucciones Psy-Alien:

Son de tamaños Mediano y están bien acorazado y protegido de la cual son más fuertes y ágiles por la forma circular de su coraza de la cual contiene armas de destrucción masiva.

- 1) Al ser de forma circular tienen la particularidad de rodar hacia su objetivo cuando está a una distancia larga para apalastrar-los.
- 2) Se pueden eliminar cuando están rodando ya que la parte de arriba de su coraza contiene un casco de vidrio donde contiene al espécimen de un Deus Psy-Alien.
- 3) Cuando rueda hacia sus objetivo y en medio se encuentra algún obstáculo que pueda detener su desplazamiento, este se detendrá y volverá a sostenerse de pies con sus piernas metálicas que los estabilizan y permiten desplazarse caminado.
- 4) Para cuando no puede rodar hacia su objetivo usa sus armas de destrucción masiva para dispararle.
- 5) No responde al AUS ya que están muy bien acorazado y protegidos.
- 6) No responde a ningún tipo de arma o disparo convencional al menos que sean de grande potencia como las granadas, lanzagranadas o alguna bazuca.
- 7) Su única debilidad son los espécimen Deus PSy-Alien que poseen en la parte de arriba de su coraza circular.
- 8) Pueden ser desmembrado y destruida su coraza fácil mente con las armas Psy-Alien de Arma de Onda Gravitacional, el cual los destruye de manera instantánea.

- 9) Los disparos de las armas humana y demás armas Psy-Alien las harán que reboten en la superficie circular de sus corazas

Deus Psy-Alien Soldado de a Pies:

Son la última línea de y variación de los Deus Psy-Alien, además son estos los encargados de dirigir con su dominio mental a un grupo de 8 Peones Soldados Psy-Alien.

- 1) Las armas que poseen y los poderes varían de uno a otros, desde el AUS, Pistola de Dardos Eléctrico, Arma de Electro-Plasma, Arma de Laser Plasma y Arma de Onda Gravitacional, así como las habilidades Telequinesia.
- 2) El Arma de Onda Gravitacional es la única que los mata de un disparo, pero esta arma es escasa y así mismo sus municiones.
- 3) El Arma Ultrasónica solo los aturde durante unos segundos.
- 4) Las descargas eléctricas ya sea por dardo recetores o electro-plasma los ralentizan por la composición de su cuerpo metálico, aunque no los mata.
- 5) Su única debilidad es su único cuerpo que es su cabeza, de lo cual aunque lo deshabilites desmembrándolo o ralentizándolo pero volverán a usar sus Habilidades Psy-Alien.
- 6) Así que si le disparas en la cabeza con cualquier arma lo mataras, pero si solo destruyes su casco se les vaciara el líquido ambítico que los mantiene con vida de la cual se sofocaran hasta morir unos segundos después.
- 7) son telequinetico, pueden lanzarte contra la pared o algo con su poder telequinetico, así también ralentizar las balas y disparos con esta misma habilidad para así mismo defenderse.

Peón Soldado Psy-Alien:

Son los únicos que no tienen criterio y libre albedrío, del cual solo son controlados por los Deus Psy-Alien,

- 1) son controlados por los Deus Psy-Alien de a pies en grupos de 8 por cada uno de ellos.

- 2) Siguiendo estrictamente la línea de mando, pero a sus veces cuando se rompe el dominio por medio de los Deus Psy-Alien de a pies, pasaran unos segundos desorientado hasta que luego los Deus Psy-Alien Madre o Matriz que albergan las naves orbitando en las ciudades tome el control de ellos.
- 3) No poseen ningún atributo más haya de solo ser peones soldados sin criterio, del cual no son muy rápido ni fuerte, así mismo por sí mismo no son inteligentes.

Nivel 4: Criaturas Implacable:

<GamePlay>: ya habiendo huido Cala y Sebastián, se separan una vez se encuentran con los **Parasito Arácnido de membrana neuro-emisor** y los **Zombi parasitoide o Huéspedes del parasito**, además las esporas que habían caído al suelo había comenzado a brotar de suelos en toda la ciudad retoños de plantas extrañas, pronto toda la ciudad estaba siendo invadida de toda una nueva selva Alíen que se producía de las esporas que había soltado las naves que orbitaban en cada ciudad de la tierra.

<Mecánica>: **Parasito Arácnido de membrana neuro-emisor:**

Tienen una membrana que al entrar en contacto en la parte de la nunca de cualquier personaje puede cambiar su compartimento y conducta a una errática y violenta.

- 1) Siempre se encuentra en enjambre de estos, por eso solo las armas de disparos dispersos le pueden hacer mayor daño, ya que pueden eliminar a muchos.
- 2) Una vez que entra en contacto con casi cualquier criatura o personaje los puede contralar alterando su conducta volviéndoles más violentos y poco predecible.

- 3) Al dispararle en sus membranas neuro-emisora puedes deshabilitarlos de que puedan controlar a cualquier criatura u personaje.

Zombi parasitoide o Huéspedes del parásito:

Son los productos de los Parasito Arácnido de membrana neuro-emisor, cuando esto lo están controlando de cual varían de en cuanto a su cuerpo de ser algunos flacos y raquítico hasta algunos de cuerpo norma ya que la variación de estos está en que los más flaco y escuálido son los que tiene más tiempo al control de esto parásitos y el resto apenas han sido dominado por estos.

- 1) Son muy débiles y no tiene ningún atributo que los destaque de los demás solo que los más flacos y raquíticos tienden a ser más violentos que el resto.
- 2) Al dispararles y matarlos si no les explotarte su cabeza le saldrán los Parasito Arácnido de membrana neuro-emisor para buscar como controla al jugador o cualquier otro personaje o criatura.
- 3) Al no posee ninguna fortaleza ni resistencia a ningún arma pueden ser eliminado de forma sencilla, solo que siempre se encuentra en grupos muy grandes.
- 4) El AUS los confunden mucho, dejándolos aturdidos aun si está en grupo.

Nivel 5: Histeria Colectiva:

<GamePlay>: Una vez que Sebastián logra huir del radio de la densa niebla de la nave, llega a un refugio civil, del cual todos estaban tan asustados al ver los ojos rojos de Sebastián y de algunos pocos que estaban dentro de los refugios, todos empiezan a caer presos del caos y la histeria colectiva, pensando que estaban infectados los que tenía los ojos rojos, debido a que así eran como se veían los Zombis, es que ahora todos empieza a actuar de manera errática y totalmente desequilibrada y loca, unos le daban por querer matar a los que tenía los ojos rojos, otros al verse en algún reflejo que tenía los ojos rojos se hacían daño a si mismo queriendo matarse, otros viendo que tenía los ojos rojos intentaban matar a los que no lo tenía pero actuando de manera violenta y salvaje, así que debes sobrevivir ante tal caos el cual no se sabe quién te atacara o no, ya que muchos

ahora están acondicionado de que al tener los ojos rojos ya no pueden controlar su impulsos salvaje, cuando todo esto no es más que una histeria colectiva.

Así que debes sobrevivir hasta que llegar el resto de la unidades militares de merodeadores que lograron sobrevivir a la gran expulsión electromagnética que quizás detono Javier y que ha deshabilitado la nave que orbitaba en el espacio aéreo de esa ciudad, además es el punto de encuentro de el General Mario Serpas y sus ejercito de soldados regulares nombrados los Sármatas en honor a sus valentía y firmeza en batalla.

<Mecánica>: Zombi histérico u Horda histérica:

Son el producto de la histeria colectiva de cual todos los ciudadanos refugiados y desalojados a las afuera de la ciudad, presos del caos empezaron a actuar de manera violenta y errática una vez que estuvieron convencidos y acondicionados de que eran zombis por alguna infección.

- 1) No poseen ninguna fuerza o resistencia, de lo cual son muy vulnerable además son muy violentos y mayor si les dispara y hierres a algunos de ellos.
- 2) Puede tomar con sus manos en el cuello del personaje para afiliarlo, así que puede quitárselo presionando un botón específico para evasión y desate.
- 3) Esta armado con casi cualquier arma blanca, contundente y de filo.
- 4) No siente dolor así que no puede aturdirlos ni reaccionar a dolor de los disparos, de lo cual seguirán luchado y en busca de jugador aunque los hierras.
- 5) El AUS es lo único que lo puede aturdir, pero no dispondrá de esta arma en este nivel del juego.
- 6) Son más rápidos al darse cuenta de la presencia del jugador, de los cual se pueden evadir escondiéndose y evadiéndolos de manera silenciosa.

- 7) Cuando no están persiguiendo ni atacando al jugado se esté atacando a sí mismo, a otros iguales a ellos o al cualquier otro que no esté infectado.

Nivel 6: Sueños turbios:

Q-bit: El Discurso de Mario (“Animación”)

Una vez llega el General Mario y sus Ejército de Sármatas y logra reagrupar a los sobrevivientes Merodeadores que han logrado sobrevivir a la explosión electromagnética, en compañía de Portman, le ordena que reagrupe y coordine todo su ejército para realizar un ataque total y definitivo a la nave una vez deshabilitada con todo el ejército de sármatas, con la colaboración de los merodeadores quienes será de reconocimiento para informar a los sármatas del posible resultado de victoria o derrota al estudiar y observar los daños que han sufridos los Invasores con la explosión electromagnética y los ataques de los aviones bombarderos.

Pero todos los Merodeadores ya estaban cansados y se habían revelado, decían que no volverían de nuevo a ese infierno de donde han salido, a lo que Portman le pedía a grito que lo escuchara pero nadie quería ya escucharlo, hasta que Mario ordeno a sus Sármatas a disparar al aire fue cuando todos se calmaron

Luego empieza Mario a hablar y a decir: no les mentiré con palabras lindas y filosóficas pero les contare una historia, en los tiempos de la antigua roma, los sármatas un pueblo de guerrero a caballo que tenía una forma única de lucha esto tapaban los ojos de sus caballos para así cuando tenga que enfrentar cargando ante un gran obstáculo su caballo no pueda ver esto y así no sienta miedo al avanzar, ya dije que no les mentiré pero les digo si este pueblo hacia esto de la cual era una gran pueblo de valientes, porque no entonces lo tratamos de hacer esta manera que sin importar lo que pase o cual sea el obstáculo debemos ir a enfrentar a los invasores convencidos en saber que aun que pueda ser más fuerte que todos nosotros y aun que pueda quitarnos todo lo que posemos porque eso invasores cuando llegaron a atacarnos lo hicieron totalmente convencido en quitarnos todos sin vacilar, entonces porque carajo vacilamos en luchar por todo lo que es nuestro,

Abran los ojos aquí no está en juego la ciudad ni ninguna otra ciudad, aquí lo que está en juego es nuestra supervivencia como especie.

Esto no se trata ahora de que fuimos en el pasado ni de donde veníamos, este día no se hablara con distinción de raza, genero ni de lugar de origen este día todos somos hermanos y camaradas que luchan en unión por nuestra propia supervivencia.

Están de acuerdo, respondieron algunos pocos:- si!!!!!!!!!!!!!!!, así que lo vuelve a repetir esta vez mas alto y diciendo, no lo escucho esta todos de acuerdo, mientras los Sármatas y algunos Merodeadores disparan sus arma al aire, así que todos ahora se unen a la adrenalina y camaradería de todos los soldados presente y empiezan a disparar sus armas al aire.

<Gameplay>: Pero al adentrarse Sebastián se empieza a sentir atemorizado al ver en muchas partes hoyos llenos de aguas de coloración oscuras, con lo que empieza a recordar cuando niño que estaba de peca con su padrastro en un bote y por medio de la fuerza del pez que aguantaba al otro extremo de la caña de pescar, caer al agua y adentro mira ese enorme pes de lo cual casi se ahoga del sustos a ver ese enorme pez salir de la oscuridad del mar hacia él, es de ahí que esto se había vuelto la más grande fobia que agobia a Sebastián.

Así que una vez que se adentra en la nave con los el resto de la nueva unidad donde fue reorganizado, con Henry Valenzuela y Miguel Rojas al mando del mismo General Portman quien se ofreció para ir también al centro de la nave a rematar a los debilitados Psy-Allienus, como medida de dar el apoyo moral a todos los soldados bajo su mando, en lucha juntos.

Pero una vez están más cerca de la caída nave PSy-Allienus son emboscado de la cual Sebastián es noqueado por el impacto de las explosiones de la Armas de energía de los Psy-Allienus.

Nivel 7: Jefe Final Gran Alién

Q-bit: Vacíos del Alma (“Animación”)

así que mientras Sebastián está en un profundo sueño, mientras todo era negro oye una voz de la cual no era cualquier voz sino que era la voz de Jorge el cazador quien era el padrastro de Sebastián, que decía Ayuda, ayúdame Sebastián, pero

cuando abre sus ojos en este sueño que tenía se encuentra en un mar muy oscuro pero no vio a nadie, así vuelve a escuchar la voz de Jorge el cazador, así que se pone a busca en donde puede estar porque para Sebastián era más importante ir hacia él y abrazarlo muy fuerte y decirle que para él era el padre que nunca tuvo, y anhelaba con todo su ser y su corazón y toda su alma ir y abrazarlo, nuevamente oye la misma voz pero ahora lo logra ver, pero esta vez está en la orilla del agua y ve que está alejándose aunque sigue pidiendo ayuda a Sebastián, así que Sebastián hubo corrido tan pronto lo vio hacia el queriendo abrazarlo como a nadie él ha abrazado en su vida y volver a sentir por última vez el abrazo caluroso de su padre, pero tan pronto estuvo casi cerca de Jorge para abrazarlo cuando vio lo oscuro del agua se había quedado perplejo y paralizado de el gran miedo que le tenía al agua oscura de lo cual sintió un enorme frio que le recorría desde atrás de la nuca mientras estaba totalmente inmóvil por el enorme miedo que tenía, pero luego se hubo alejado Jorge tanto que ya no lo pudo ver y al instante ve que ya no lo pudo ver y había perdido la oportunidad de abrazarlo y todas la cosas que jamás pudo hacer y haberle dicho a Jorge, así que se lanzó al instante en esa misma orilla ahora si importarle que le tenía miedo al agua mientras lloraba con toda su desesperación y enorme llanto como nunca había llorado tanto y cada vez más lloraba y se lamentaba cada vez más y más mientras su llanto y chillido aumentaba cada vez más y ahora no era que lloraba incesante mente que hasta su rostro sentía gran hormigueo de lo cual era lo tan mal y afligido que se sentía dentro de si ya no sentía más su rostro porque iba llorando cada vez más con gran agonía y dolor dentro si, del cual a gran vos y con todo su ser como nunca antes se había gritado y más de lo que había chillado al llorar ahora con gran amargura e imponerte dolor grita con toda la voz que pudo gritar: ya estoy cansado de tener que vivir con miedo al agua ya estoy harto ya de tener miedo siempre y empieza a decir te lo prometo que nada me detendrá nada me detendrá y aun cuando no podía ni hablar bien por el gran sollozo que tenía al hablar prometía una y otra vez y cada vez con mucha más desesperación y con gran arrepiento dentro de sí a toda garganta mientras toda la impotencia e indignación le hacía afligirse cada vez dentro de si cada vez que lloraba incesantemente y prometía sin cesar así que de pronto ya no pudo aguantar gran dolor esta vez pega un gran chillido esta vez sin nada sino que fue un chillido enorme de todos los enorme sentimiento que sentía dentro de sin y que no podía sacar ni aun llorando como con todo el llanto con el que pudiera llorar, así que no fue sino por este último chillido que fue el más grande de todos a pesar de que todo fueron extremadamente altísimos uno cada vez más del otro.

hubo despertado y al instante ve que en donde estaba, era en una capsula de cristal, y tenía todos su cristales rotos y todos lo que había en esa capsula como tubos y demás cosa que tenía el adentro estaban todos eso pegado en la compuerta que estaba en frente de la capsula de cristal donde él estaba, pero esto se veía como si una gran explosión que se había producido dentro de esa capsula lo hubiese explotado lanzando hacia el frente con fuerza, tanto así que lo sujetadores de metales que sujetaban el cristal de su Capsula estaban todos doblados y deformados hacia fuera, comprobando más con eso que había de ser una gran explosión que había sucedido adentro de la capsula donde él estaba.

Luego al salir de la capsula era tan grande el dolor que sentía dentro de sí que se quedó ahí mismo por un tiempo llorando por haber perdido sus oportunidad de abrazar a Jorge el cazador y de decirle que para el eran como el padre que nunca tuvo y que lo amaba mucho y poder sentir por última vez el caluroso abrazo de se padre que nunca le había dado antes de que partiera de la tierra al morir.

Luego de terminar de llorar y sacar todo el llanto que sentía dentro de si se levanta, así que levantándose se da cuenta que en donde estaba él también había más personas como el atrapada en todas la capsula que estaban a su alrededores así arriba y abajo de la capsula de él, así que va abriendo las capsulas de lo demás para liberarlos como a él, y hubo sacado a todos pero cuando hubo llegado a otro nivel más de ese mismo lugar extraño en donde estaba ya que habían hay muchas plataformas que todas estaban compuestas de distintos niveles, así como el nivel de abajo hasta el final de arriba, por capsulas y muchas compuertas y con un solo gran brazo por plataforma, pero las otras persona que estaban en la otras capsula de las distintas plataforma o niveles desde el de abajo hasta el de arriba, se iban viendo más deformadas como si lo que hacían esta capsulas era transformarlos en algo más, hasta que se pudo dar cuenta que en lo que lo convertían en era en estos Alíen, pero había de dos clase de la cual en la sección donde estaba Sebastián era de los que solo eran los alíen que solo era como especie de una cabeza nada mas pero cuando lo vio muy detalladamente, noto que no era una cabeza sino que ese era todo su cuerpo y que tenía un gran tentáculo que comparado a la anatomía humana debía de ser su columna vertebral aunque de alrededor le salía otros tentáculos muy fino y más pequeños que el de medio y al final en donde estaría el cerebelo de algún cerebro humano, así mismo lo hubo detallado Sebastián.

Y los otros era con cuerpo enteramente completo pero notoriamente muy diferente al de los humanos por muchos aspectos, porque aunque tenía su cabeza

y cuerpo completo como el de un humano, este también lo que era su cabeza era muy similar al de los que hubo visto anteriormente Sebastián, solo que este si tenía cuerpo, y los brazos eran distinto a un humano porque tenía en la parte de su antebrazos eran un poco largo, y sus dedos muy fino y más largos, así también eran los dedos de los pies comparado con el cuerpo y la anatomía de los humanos.

Fue así que pudo ver realmente como habían de ser exactamente estos alíen que habían invadido la tierra, así que Sebastián decide salir de ahí con el resto de lo que pudo sacar de las capsula, porque los otros al menos de ser sacado al verse en el estado que tenía deformando sus cuerpos no quería o no tendría ya ánimo para salir ni menos para vivir porque el mismo Sebastián reconocía que ni el mismo se quería verse así de horrible y deformado como esto que no pudo salvar.

Luego que Sebastián y haber sacado a cuantos puedo de las capsula se dirigió al centro de la nave, porque volvía a sentir las alucinaciones de persecución y lo tales alucinaciones le guiaban al centro de la nave, luego se consiguen con una enorme criatura extraña.

Así que estando atónito y asombrado Sebastián, el Gran Alíen le dijo:- Quiero ver cuál es tu más grande miedo que es lo que te hace retorcerte de miedo.

Y para cuando hubo dicho esto Sebastián noto como en su mente, le empezó a aparecer antiguos recuerdo de cuando estuvo De la cual había adquirido la talasofobia que es el miedo al agua Oscura.

Q-bit: Miedos Profundos (“Animación”)

Aquí en lo primero que hace es llevarlo en una ilusión donde hay agua y le dice a Sebastián entra pero al ver que Sebastián se encoge-la del miedo, lo lleva luego a otra ilusión donde ahora estaban en una isla pequeña del cual ya Sebastián no tiene escapatoria porque está rodeado de agua y la isla es diminuta, así que lo toma por el cuello y lo somete metiendo su cabeza en el agua pero al mismo instante de tomar su cabeza para ser introducida en el agua Sebastián cierra sus ojos con enorme fuerza como si no lo pensara abrir más nunca, al ver esto dice ah ya veo le tienes miedo al mar. Eso se llama talasofobia que en pocas palabras es miedo al agua oscura y a lo que pueda haber en el agua.

Resulta que ahora ya sabe con certeza el miedo de Sebastián, ahora aparece en una ilusión donde está el fondo del mar y no hay fin todo es un fondo infinito. Así que a verse Sebastián en el fondo y ver que a su encuentro le viene una serpiente muy fea, Sebastián cierra sus ojos otra vez como la vez anterior, así que la voz del Psy-Alien le dice ¿porque tienes miedo?, así que lo que le dice el alíen a Sebastián le recordó la promesa que le hubo hecho a Jorge y le dio valor, ahora que lo va enfrentar con Las armas que Sebastián tenía era un lanza misil táctico de la resistencia, un Rifle de asalto y una Pistola reglamentaria y por ultimo Granadas.

<Resumen>: A lo que luego aparece Sebastián junto con alguien que no pudo ver quien era sino este lo conduce a un lugar que da cerca de un gran mar donde el agua se ve muy oscura, pero al ver como hubo razonado Sebastián al ver el agua oscura, supo que era a esto que le temía. Luego de eso aparecieron los dos quien era esta persona que no podía ver Sebastián y Sebastián, en medio de una diminuta Isla cosa que si Sebastián quería escapar ya no podría porque estaba rodeado por agua oscura, a lo que estando ambos cerca de la orilla este lo somete tomado-le por el cuellos y metiendo la cabeza de Sebastián en el agua pero al mismo instante de Sebastián de sentir que metería su cabeza al agua oscura cierra su ojo con todas la fuerza de los músculos de la parte de sus ojos como si no quisiese abrirlos nunca más, cosa que pudo notar este quien estaban con Sebastián y que además le decía que abriera sus ojos, pero Sebastián no lo hacía, y para cuando lo hubo soltado, estando Sebastián hay si levantarse por lo cansado y agotada que se sentía porque además no podía respirar bajo el agua, este dice como especie de asombro o algo de curiosidad: ah ya veo le tienes miedo al mar,

así que esta vez hubo aparecido Sebastián en el medio de las profundidades del océano pero este era infinito no había en el orilla ni menos superficie donde pudiera emerge afuera del agua, y en esta ilusión en donde estaba no sentía que se ahogaba, sino que con miedo porque nunca ante había visto con sus ojos la inmensa profundidad y oscuridad del océano, se había quedado inerte muy quieto por el miedo que le había causado esto, porque era su miedo más profundo, pero de pronto ve que a su encuentro de lo lejos y horrorosamente oscuro de ese infinito océano le sale una gran y enorme serpiente además de tener la coloración de su pie muy horrible, como especie entre un negro y marrón, dejando-le mas atónito por el miedo pero esta vez termino teniendo cerrando sus ojos, a lo que oye la vos que se burla de él diciendo-le de manera burlona, ¿tienes miedo?, pero esa vos en ves hacerlo llenarse de valor, de la cual le da la fuerza para enfrenta de una vez por todas su más profundo miedo. Al recordar que Jorge el Cazador que le

hubo dicho una frases del lema de la Guardia Real de la antigua Grecia que dice: Todos los hombres tienen temores, pero los valientes los olvidan y van adelante, a veces hasta la muerte, pero siempre... hasta la victoria, y aunque esta frase era grandemente motivadora no era esto tampoco lo que más motivaba a Sebastián sino que vino y fue del mismo Jorge el cazador quien la oye y él se la contó en ese mismo instante sintió un gran alivio mientras el gran y ardiente anhelo de abrazar alguna vez a Jorge era increíblemente enorme decide de una vez por todas abrir sus ojos y enfrentar así nada más este miedo por todo su corazón y todo su ser con toda su alma y todo su cuerpo anhela ese último abrazo y despedida con su padre y con mayor determinación Sebastián de no querer volver a perder la oportunidad que tuvo de sentir y experimentar todo eso que él ha anhelado desde la muerte de su padre.

<**Mecánica**>: El Gran Alíen o Jefe Final, del primer episodio, tendrá su barra de vida que es la barra mental, y no la barra de vida de la serpiente de la ilusión.

Sub-Barra mental o Conjuntos de barras de Gran Alíen:



- 1) La serpiente tiene su barra de vida dividida por sub-barras, es para que sea la mecánica más lógica, si le quitas 2 barras de vida consecutivamente solo en los bordes de la pantalla se podrá ahora ver dónde está el alíen y Sebastián,
- 2) para más explicación al, Quitarle 2 barras consecutiva Sebastián está adentro de la ilusión donde está la serpiente pero podrá ver por lo borde

donde están realmente, porque luego veras Sebastián el alíen con que lucha realmente.

- 3) Resulta que si le quitas bastante vida a la serpiente con un arma la voz te dirá ahora veremos qué tan bueno eres sin esa arma y se él le desaparece de las manos a Sebastián, y así mismo serán con todas las armas, ahora entenderás para que era el borde, ya que no se gana matando a la serpiente, porque la puedes matar quitando todas su barras de vida mil veces pero esa no es forma de ganar.
- 4) sino que cada vez que le quites dos barras y al salir el borde que no dura mucho para volverse a quitar, debes ser rápido, y es ahora que Sebastián puede usar el único poder que tenía bloqueando en la ilusión de la serpiente el cual el poder leer la mente y entrar en la mente del Alíen, no la puede usar con la serpiente porque es ilógico es una ilusión no tiene mente.
- 5) sino que cuando el borde se puede ver dónde está la usas es contra el alíen así es toda la mecánica del juego, pero claro logísticamente se hará la interfaz para que el jugador sepa que en ese momento puede usar ese poder.
- 6) resulta que al ganar completando la otra barra de metal que tiene el gran alíen que quiere decir que has logrado entrar en su mente por completo, en la cinemática Sebastián entra en todos los recuerdo de este alíen ve que esta raza ya ha conquistado miles de planeta pero sucede algo ellos nunca han perdido porque son muy inteligente y su tecnología es superior a todas, así que lógicamente no hay miedo en ellos porque no han experimentado nada así, pero Sebastián si y lo ha hecho muchas de veces, así que Sebastián al ver eso dice, está bien no tienes ninguno miedo, pero aunque me subestimes porque yo si los poseo yo soy más fuerte que tu porque yo he tenido que pasar por muchos momentos difíciles del cual no hay escapatoria ni modo de salir de ellos y lo he superado todos pero en cambien tu solo conoces la victoria, ahora mismo haré que conozca el dolor de la derrota y veas como pierdes una tras otra batalla sin cesar, luego en la ilusión del alíen no pudo soportar la Enorme presión psicología de tener que experimentar sentimiento que nunca antes había experimentados y se desploma y entra en shock donde luego Sebastián toma sus Granadas que se las Lanza y sale de ahí.

Q-bit: El Final Del Gran Alíen (“Animación”)

Cuando Sebastián logro despertar de esa ilusión, Sebastián le dice: ya has visto mi miedo más profundo y me has hecho tener que enfrentarlo y vencerlo de una vez por todas, ahora quiero ver cuál es tu miedo más profundo también, a lo que el mismo Sebastián se mete en la misma mente del el Gran Alíen y ve en todos sus recuerdos buscando encontrar en ellos su miedo más profundo, pero no solo eso, sino que vio todos los muchos planetas que había conquistados, intentando hacer que él ahora tenga que enfrentar sus miedos, pero no pudo encontrar ningún miedo o recuerdo de miedo solo lo único que pudo ver es las grandes victoria que había tenido de la cual nunca había sido derrotado por ninguna especie de todos los planeta que había invadido, por medio de haber estado en la capsula donde le hubieron puesto estos Alíen para transformarlo en uno de ellos, a lo que pudo Escapar a tiempo para adquirir la misma capacidad mental de ellos pero siendo de igual manera un ser humano.

porque la ilusión que le había puesto Sebastián conociendo todos su recuerdo es que pasara por todas las conquista que había librado y todas las perdiera, a lo que esta Gran Alíen no lo pudo soportar y menos tener el coraje para enfrentar la Primera Conquista perdida a lo que hundiéndose en todo lo peores sentimiento y sensaciones que pueda haber estado alguien, como la frustración, Derrota, lamentación, pena, impotencia, y toda clase de males, había hecho que se desplomara en sí, no queriendo enfrentar nada y encerrado ahora en esa misma ilusión para siempre ya luego Sebastián luego de hacerlo entrar en esta ilusión le hubo hecho explotar con todos las granadas que tenía hasta matarlo y salir de ahí.

Episodio 2: Personaje: John Márquez

Q-bit: Introducción (“Animación”)

En el periodo de haber quedado la guerra estancada ente humanos y alíen debido a que la semilla de Hécate que fue esparcida en por las naves de la cual no pudo prospera ni crecer en diversos lugares desierto y áridos, en todos los lugares del mundo hubo permanecido y reinado por un tiempo el gran caos llegando hasta incluso de manera extrema en algunos lugares a llegarse practicar el canibalismo y todo esto aconteció hasta que luego en lugares cubierto al igual que me mucho lugares apartado algunos grupos que no optaron en recurrir a la desesperación

sino que decidieron de manera organizada conformar una comunidad entre todos de cual se hubo esparcido mucha comunidades y refugio en mucho lugares una vez que pequeños grupos lograron asentarse y establecerse en aquellos lugares.

Al prosperar la nueva selva alíen se dificulto la batalla debido a que muchos quedaron dispersos y desconectado unos de otros, ya no había más gobierno, menos una nación por la cual apelar para levantar la moral de los hombres porque ahora se hablaba de la supervivencia de todos como especies, todo esto trascurrió en el periodo de 2 años, así nació la Gran Resistencia, está ya había conquistado y ganado muchos territorios de América, de la cual se había librado ya muchas batallas y por 5 años estuvieron luchando y venciendo al enemigo invasor.

la tierra ahora estaba llena de grandes selvas de muchas especies de plantas que nunca antes habían sido vista por el hombre de lo cual todas eran en su gran mayoría muy peligrosas y hasta algunas venenosas e incluso se había oído también que hasta había muchas especies de plantas carnívoras y por medio de los grande y terrorífico peligros que habían en esta selva, muchos antiguos sobreviviente que estuvieron en esa inmensa selva le llamaron la Selva de Hécate porque se conocía en la mitología griega que Hécate era la diosa de la tierra salvajes y los monstruos, y toda esta selva ahora era lo único que cubría toda la tierra, de la cual era el inexplorado exterior, todos los que no pudieron salir de las ciudades se refugiaron en grande edificio abandonado rodeados muralla improvisadas que lo protegían y separaban de todos los grandes y desconocidos peligros de la Selva de Hécate, debido a que el mundo había caído en gran y completo caos.

Nivel 1: Pánico y huida:

<**Gameplay**>: La comunidad donde habita John Márquez es atacada por los **Parasito Arácnido de membrana neuro-emisor y los Zombi parasitoide o Huéspedes del parasito**, así que para huir de salir por hoyo subterráneo que conecta a un antiguo metro donde tales enemigo los perseguirán incasablemente, y por la oscuridad del lugar se conseguirán con los **Murciélago Híbridos**.

<**Mecánica**>: Zombis y criaturas extrañas

Parasito Arácnido de membrana neuro-emisor:

Tienen una membrana que al entrar en contacto en la parte de la nunca de cualquier personaje puede cambiar su compartimento y conducta a una errática y violenta.

- 4) Siempre se encuentra en enjambre de estos, por eso solo las armas de disparos dispersos le pueden hacer mayor daño, ya que pudra eliminar a muchos.
- 5) Una vez que entra en contacto con casi cualquier criatura o personaje los puede contralar como alterando su conducta volviéndoles más violentos y poco predecible.
- 6) Al dispararle en sus membranas neuro-emisora puedes deshabilitarlos de que puedan controlar a cualquier criatura u personaje.

Zombi parasitoide o Huéspedes del parasito:

Son los productos de los Parasito Arácnido de membrana neuro-emisor, cuando esto lo están controlando de cual varían de en cuanto a su cuerpo de ser algunos flacos y raquítko hasta algunos de cuerpo norma ya que la variación de estos está en que los más flaco y escuálido son los que tiene más tiempo al control de esto parásitos y el resto apenas han sido dominado por estos.

- 5) Son muy débiles y no tiene ningún atributo que los destaque de los demás solo que los más flacos y raquítkos tienden a ser más violentos que el resto.
- 6) Al dispararles y matarlos si no les explotarte su cabeza le saldrán los Parasito Arácnido de membrana neuro-emisor para buscar como controla al jugador o cualquier otro personaje o criatura.
- 7) Al no posee ninguna fortaleza ni resistencia a ningún arma pueden ser eliminado de forma sencilla, solo que siempre se encuentra en grupos muy grandes.
- 8) El AUS los confunden mucho dejándolos aturdidos aun si esta en grupo.

Murciélago Híbridos:

Son muy sensibles a la luz así que una exposición a la luz lo confundirá.

- 1) Las armas Psy-Alien adaptada a los humanos lo puede confundir y eliminar aun cuando el jugador no logre atinarles.
- 2) Se pueden arrojar encima del jugador pero no los puede predecir ya que cuando le haces daños y los dejas vivo se lanza encima del jugador de manera casi instantánea, también se lo puede quitar de encima.

Nivel 2: Peligros Desconocidos

<Gameplay>: al salir conseguirán por todo un pantano que luego conducirá a la peligrosa selva de Hécate y toda su fauna hasta llegar a un antiguo bunker militar que será para John su familia y el resto que lo acompaña su salvación, de la cual se conseguirán en con los **Gusano de pantano** y las Carnívoras **Planta Lili**, luego en la selva se conseguirán con los **Perro Híbridos**, en una vegetación hostil entre ella la más nombrada **Plantas Vivís**, y unas criatura muy feroces y mortales como lo son los **Sátiro** y las **Ninfas**

<Mecánica>: Criaturas y Plantas de la Selva de Hécate y sus pantanos

Gusano de pantano:

- 1) Son muy peligrosos al entrar en partes profunda del pantano de la cual solo te devorara de un solo mordisco.
- 2) Solo son aturdido con el AUS cuando está escondido en lo profundo, del cual salen a la superficie reaccionado de dolor y agitándose a todos lados, permitiéndole al jugador dispararle.

Planta Lili:

- 1) Se disfraza de una planta de Lili pero al pisarla se dispara su boca con colmillos filosos similar como una trampa de oso.

- 2) Responde a todos los disparos de las armas que tenga para disiparse en falso.

Perro Híbridos:

Son más grandes y feroces en comparación a los perros comunes solo que esto tienen mayor fuerza muscular pudiendo lanzarse encima del jugador y arrojarlo al piso para así morderlo en el cuello y matarlos de manera instantánea.

- 1) A pesar de que son muy rápidos el AUS puede aturdirlos,
- 2) El jugador puede evadirlo y evitarlo que se le arrojen encima para matarte, ya que son muy predecibles cuando están dispuestos a arrojarse encima del jugador.
- 3) En caso de no poderlo evadir el jugador podrá quitárselos de encima presionando rápidamente un botón específico para la evasión y desate.

Plantas Vivís:

Las Vivís son las plantas de la cual no solo tiene un tallo y en su corona una boca enorme similar a las plantas carnívoras, sino que estas plantas están evolucionadas para tener sus gatillos dispersos entre las hierbas normales que florece en Hécate, del cual estas disparan las bocas de estas plantas y capturar a sus presas devorándolas de un solo mordisco.

- 1) Al tocar o cruzar por uno de sus gatillos esta dispara la reacción instantánea de devorar con la boca de su tallo aquello que haya tocado sus gatillos.
- 2) El AUS o cualquier arma que uses para disparar a sus gatillos una vez lo hayas identificado hará que estas plantas se disparen en falso y luego volverán a su posición normal.
- 3) Disparándoles a sus gatillos solo hará que puedas saber por qué lado no cruzar o pasar.

Ninfas:

Son criaturas de la cual tienen una enorme joroba con la forma y apariencia de una roca, de la cual a menudo tiende a confundir y devorar todo aquel que se le acerca saliendo de la tierra donde esta incrustado y devorándolo de un solo mordisco, del cual son los únicos depredadores de los sátiros.

- 1) Al dar la apariencia de una roca cuando el jugador o cualquier otro animal o criatura que no sea un sátiro, este saldrá de manera inmediata de la tierra devorando lo que este cerca para así volverse a incrustar en la tierra y pareciéndose a una roca de nuevo.
- 2) Si ven un sátiro acercase este lo que hará es sacar una cola similar como la del sátiro y así empezara a menear su cola para seducirlo mientras a su vez va rociando feromonas que atraen al sátiro.
- 3) Una vez que el sátiro este lo suficiente cerca de la ninfa esta dejara de rociar feromonas para rociarle a sátiro gases anestésico y adormecerlo.
- 4) Para cuando logra adormecer al sátiro este con su misma cola de lo cual era su pico se lo incrustara al sátiro entre sus ojos para así absorbe al sátiro, similar a un insecto.
- 5) El AUS, además de aturdirlo los hace que se sarga de la tierra donde esta incrustado, y así poder saber que era una ninfa y no un roca, ya que son difícil de diferenciarlo entres las rocas comunes.
- 6) Son muy fácil matar a las ninfas una vez está fuera de la tierra, no supones ninguna dificultar, pero no es practico hacerlo hasta ver que ya no hay más sátiros.

Sátiro:

Son las únicas criaturas que pueden habitar en las regiones más hostiles de Hécate por su dura coraza, aunque son presas fáciles de las ninfas.

Conducta y mecánica del sátiro:

El sátiro inclina su cabeza emitiendo un chillido, esto es señal de amenaza para el sátiro, del cual mostrara esta conducta al ver por primera vez al jugador o al ver a la ninfa fuera de la tierra y totalmente visible notando que no es una roca.

- 1) Los sátiros está muy bien acorazado de lo cual eliminarlos con armas conversiones no buena opción, de lo cual solo las armas Psy-Alien adaptada para le humano le pueden hacer más daño.
- 2) Su única debilidad es las hormonas de apareamiento, de lo cual las ninfas utiliza esta debilidad para hacerlos creer que son hembra de su misma especie y así atraerlos y luego suministrándoles gas anestésico en ves feromonas cuando este lo suficientemente cerca para que el sátiro lo inhale y caiga adormecido, así que lo más recomendable hacer para cuando no tienes las armas para matar a un sátiro debes correr y hacer que te persiga hasta una roca que albergue un ninfa.
- 3) Si el sátiro ve a la ninfa descubierta o afuera, este matara a la ninfa con sus filosas macanas delanteras, que a menudo usa aparte de su cabeza para atacar al jugador.
- 4) Cuando atraes a dos o más sátiro ante una roca o ninfa estos se matan entre si hasta que el vencedor se empieza a aproxima a la ninfa meneando su cola mientras mantiene la postura de su cabeza agachada como señal de seducción antes lo que cree que es una hembra sátiro.
- 5) Cuando está en la fase de seducción por las ninfas este simplemente deja de tener como objetivo al jugador y se centra a aproximarse a la ninfa seduciéndose mutuamente.
- 6) El AUS, solo lo aturde por 3 segundos.

Nivel 3: Momentos de Tensión

Q-bit: Momentos de Tensión (“Animación”)

Cuando están por llegar al bunker Militar, este se está cerrando sus puertas, asique corre rápidamente para poder entrar, y una vez adentro solo se oía el sonido de como si golpease la puerta del otro lado con gran desesperación y permaneció así por un tiempo luego dejaron de toca, ya que estaban muerto y luego se empieza a oír ruido como si estuviese fundiendo la puerta para abrirse paso en el Bunker Militar.

<**Resumen**>: John Márquez, su familia y el grupo con el que huyo, se encuentra ahora en el bunker militar, y los Psy-Allienus los atacan para llevarlos y ponerlos en sus capsulas y convertirlos en unos soldados Alíen más que luche contra los humanos o en su peor caso matarlos a todos.

<**Gameplay**>: los seres metálicos son los **Deus Psy-Alien Soldado de a Pies** y los **Peón Soldado Psy-Alien**

<**Mecánica**>: **Deus Psy-Alien Soldado de a Pies**:

Son la última línea de y variación de los Deus Psy-Alien, además son estos los encargados de dirigir con su dominio mental a un grupo de 8 Peones Soldados Psy-Alien.

- 8) Las armas que poseen y los poderes varían de uno a otros, desde el AUS, Pistola de Dardos Eléctrico, Arma de Electro-Plasma, Arma de Laser Plasma y Arma de Onda Gravitacional, así como las habilidades Telequinesia.
- 9) El Arma de Onda Gravitacional es la única que los mata de un disparo, pero esta arma es escasa y así mismo sus municiones.
- 10) El Arma Ultrasónica solo los aturde durante unos segundos.
- 11) Las descargas eléctricas ya sea por dardo recetores o electro-plasma los ralentizan por la composición de su cuerpo metálico, aunque no los mata.
- 12) Su única debilidad es su único cuerpo que es su cabeza, de lo cual aunque lo deshabilites desmembrándolo o ralentizándolo pero volverán a usar sus Habilidades Psy-Alien.

- 13) Así que si le disparas en la cabeza con cualquier arma lo mataras, pero si solo destruyes su casco se les vaciara el líquido ambítico que los mantiene con vida de la cual se sofocaran hasta morir unos segundos después.
- 14) son telequinético, pueden lanzarte contra la pared o algo con su poder telequinético, así también ralentizar las balas y disparos con esta misma habilidad para así mismo defenderse.

Peón Soldado Psy-Alien:

Son los únicos que no tienen criterio y libre albedrío, del cual solo son controlados por los Deus Psy-Alien,

- 4) son controlados por los Deus Psy-Alien de a pies en grupos de 8 por cada uno de ellos.
- 5) Siguiendo estrictamente la línea de mando, pero a sus veces cuando se rompe el dominio por medio de los Deus Psy-Alien de a pies, pasaran unos segundos desorientado hasta que luego los Deus Psy-Alien Madre o Matriz que albergan las naves orbitando en las ciudades tome el control de ellos.
- 6) No poseen ningún atributo más haya de solo ser peones soldados sin criterio, del cual no son muy rápido ni fuerte, así mismo por sí mismo no son inteligentes.

Q-bit: Cerca del Fin (“Animación”)

Mientras estábamos escondidos y ven que ya están entrando hacían donde estaban, John toma fuertemente a Eliza su esposa y le da un último beso y empieza decirle que los ama, así que toma su arma y empieza a disparar, luego que habían agotado las balas y tomando su último cargadores que tenía, mientras se cubría, de pronto se oye como si alguien más le estuviera a los alien y se aproxima a ello cada vez mas, mientras John aun sigue detrás de la muralla improvisada para cubrirse y disparando para mantenerlos a raya. Luego ven que entra un soldado, este levanto estirando su mano como si lo fuera a detener tan solo con su mano, mientras los alien cayeron muertos al instante.

<GamePlay>: debes sobrevivir hasta que seas salvado por la resistencia en el bunker, por un cierto de tiempo.

Episodio 3: Personaje: John Márquez

Q-bit: La Batalla de Embos-Canal (“Animación”)

Al salir estando al encuentro con Ramiro le dice a John que si en quería unirse a la resistencia, a lo que le responde lo siente mucho pero que solo quiere, tratar de vivir un vida tranquila, luego todo el ejército se marcha y deja a John y el resto que no quisieron unírsele en el bunker.

luego de que la resistencia hubo salvado a las pocas personas del bunker John se hubo quedado en el bunker con su esposa y algunos de lo que se salvaron, solo unos pocos decidieron irse con la resistencia, deciden seguir su camino de la cual tenía como objetivo ir a su base de operaciones que tenía lejos de esta inmensa selva donde se encontraba el bunker, para luego ir a su siguiente objetivo que era el centro de esta ciudad o lo que ante era una ciudad pero ahora no es más que una selva de planta y criaturas hostiles, así empezaron a tomar sus vehículos para irse, eso vehículo eran llamado por la resistencia Tomahack de la cual estaba muy bien acorazado y protegido además de equipado con sierras en los costado para ir abriéndose paso en la inmersa selva de Hécate.

Así que deciden ir ahora a la ciudad que le quedaba cerca la inmensa selva donde habían hallado el Bunker y a los sobreviertes, pero se quedaron sorprendió porque no había hay una selva tan densa como lo habían en muchos otros lugares, además que sus edificios aún se materia en pies aunque muy desgastado y oxidados pero casi todos intactos de lo cual tomo por sorpresa aún más a la resistencia porque de un momento a otro aparecieron muchos alíen disparando escondido en todos lados incluso en los mismo edificios.

Este ataque repentino de los alíen hubo producido un gran número de baja, de lo cual Mario estaba molesto con lo merodeadores de no haber prevenido a tiempo esta emboscada ya que tenía como táctica de combate ya preestablecido que al entrar en cada ciudad o zona de combate lo merodeadores tenía la función de ir e

inspeccionar además de que también su función era hostigar al enemigo en sus formas de ataque de guerrilla.

Es por esta razón que Anthony Portman Molesto aún más le dice a Mario que si quiere que una ciudad estuviese limpia para ir atacar que mejor fuese él y que el mismo la inspeccionara, así que debido a esta razón el ejército de los merodeadores queda totalmente separado de los Sármatas que era el ejército personal de Mario y los soldados regulares de la resistencia.

Ahora los merodeadores actuaba de manera autónoma de los Sármatas y los Híbridos de Francis Guerra que tenía el nombre del ejército de flor de lis que ahora era la unidad entera de la resistencia, debido a esto Tito la mano derecha de Mario toma el mando la mitad de los merodeadores mientras la otra mitad se van con Anthony Portman su antiguo General.

Así que Anthony Portman decide tomar sus hombres y volver a la base que había establecido antes de venir a esta ciudad acompañado por Francis y su ejército de híbridos de ya querían actuar y mandar de manera autónoma de Mario a su propio ejército, pero Mario decide adentrarse con sus sármatas al centro de la ciudad acompañado de Tito y la mitad de los Merodeadores para ir a la nave Psy-Allienus y eliminar a todos los alien de esa nave, en medio de eso Sebastián se empezó a sentir muy mal casi que se sentía que lo sofocaban y como si estuviese siendo atormentado, pero decide ir con Mario al centro de la ciudad, en cambio Francis y Portman se van a la base.

Mientras Sebastián se van con Mario y su ejército cuando ya estaban muy cerca de la Ciudad de la cual se dirigían allá, Sebastián se hubo detenido en el medio del camino cayendo de rodilla y mientras sujetaba su cabeza con sus manos quejándose de algún dolor, Mario decide ir a ver que le sucedía a Sebastián, Para cuando llegan donde Sebastián, este estaba ya revolcándose por el dolor que sentía en su cabeza, decide ir decirle que se calmara y que le digiera Que era lo que tenía, a lo que Sebastián dice ya muy agotado por el dolor que sentía le dice:- hay un Gran Alien cerca pero que este era inmenso y que luchaba por meterse en su mente pero que no lo podía soportar ya que sentía que era demasiado fuerte.

Así que Tito de los merodeadores le Pregunta a Mario avisamos a Portman y Francis, pero Mario dice no iremos nosotros a acabar con ese alíen.

Así que toma Mario a Sebastián por el brazo y lo levanta y le dice sé que esto que te pediré es muy difícil para ti pero sé que puedes ya te he visto antes hacerlo, debes acompañarnos a matar esa cosa ya que no te queda de otra, así se podrá terminar con esta terrible agonía que tienes.

Al llegar a la nave se extrañan todo que la nave estuviese vacía y no se veía ningún alíen en ella, así que Mario entonces que ve que está vacía, así que manda un tercio de ejército de Tito a las secciones de la nave donde estaban las capsula paro ir sacar a los que pudieran y a los que no eliminarlos, mientras el resto iban con Mario y Sebastián directo al centro de la nave, para cuando llevan a el centro, no lo pueden creer pero ese Alíen no solo que era más Grande sino que era más extraño y distinto al resto.

Es cuando de la muchas puertas que daba el centro de la nada salen muchos alíen atacando y ahora tienen que cubrirse todos, Sebastián así que crea un escudo electromagnético uno para proteger junto a Mario y los otros pocos que estaban hay dentro con Sebastián.

Paso también que al mismo instante de salir los alíen emboscando a Sebastián y Los que estaban con él, hubieron emboscados a el tercio de merodeadores que estaban en las secciones de las capsulas sacado a lo que están adentro de las capsula de los alíen.

Así que mientras Sebastián repelía con su mente los disparos láser e iba matando a los muchos alíen que iban entrando por las muchas puertas que daba a ese lugar, el Alíen enorme volvió a intentar meterse en la mente de Sebastián pero no pudo esta vez sino que lo único que puso hace es ahora meterse en las mentes de todos Híbridos del ejército de Francis que se habían ido con Portman, de la cual se hubo producido una gran masacre además de ser un muy duro golpe para la Resistencia de la cual resultó un gran número de baja del ejército, tanto para el ejército de Portman ya que era menor al ejército de híbridos que Francis poseía, es por esta razón que se descubre que los híbridos que sacaban de las capsulas Alíen podían ser fácilmente manipulado por los grande Alíen.

Un merodeador toma su radio para avisar a Mario pidiendo apoyo e informando de la situación híbrida, de la cual solo logra decir:- Embos---- hasta que en medio de la batalla es disparado en la cabeza y sus palabras después de esa fueron Canal, de la cual del disparo que recibió en la cabeza lo último que hizo fue leer un letrero que tenía al frente de él, es de ahí que esta sangrienta batalla, que ahora persiguen a los híbridos dividiéndoles de resto de los humanos se llama Embos-Canal.

En cuanto a Sebastián ya de tanto mantener el escudo electromagnético que protegía a Mario y lo que estaba con él, se empezó a cansar ya porque también tenía que ir repeliendo los muchos disparos que le venían de muchos alíen que venía entrado por montones y de manera seguida, es que ya se veía que estaba muy cansado ya y el escudo electromagnético se estaba debilitando, es que ve esto Mario y le dice tu puedes no te rindas Sebastián, pero Sebastián ya estaba muy cansado y su visión y conciencia ya estaba muy engorrosa por lo muy agotado que se encontraba ya, es que la voz que Venia de Mario la escucha como si fuera el mismo Jorge el cazador su padre que se lo hubiese dicho.

así esta vez con su visión muy engorrosa porque su mente y su cuerpo ya se encontraba muy cansado por el combate Sebastián extiende su mano como lo hubo hecho cuando estuvo en el bunker pero esta vez hubo hecho algo más sorprendente y diferente que la anterior ya que de Sebastián salió un gran campo electromagnético que fue expandiéndose y que al entrar los alíen en ese escudo moría al instante y algunos de lo cual estaba muy cerca de Sebastián, quienes estaban en la nave se empezaron a sentir confundido llegando a perder la conciencia temporalmente por el efecto del escudo que produjo Sebastián de cual se hubo hecho tan grande que hasta donde estaba Portman y Francis que estaban luchando y en una masacre controlado por el Enorme alíen, lo pudieron ver desde lo lejos que estaban, luego de morir esta enorme Alíen, los híbridos que estaban siendo controlado por el enorme alíen volvieron en sí y habían recobrado su consciencia.

luego de desvanecerse su escudo y haber matado a todo los alíen, sucedió también que estés Escudo electromagnético hubo producido que todo los sistemas y máquinas de la naves fueran totalmente dañada o funcionado mal, lo que produjo que todas las capsulas se abrieran de manera muy brusca así quedaron en coma todo de los cual los dieron a todo por muertos y dejaron hay

mismo y los poco que hubieron ser salvado fueron sacado, pero hubo uno de los que ya habían dejado y dado por muertos que volvió en si saliendo del estado coma cuando ya el tercios de los merodeadores que estaban hay habían salidos,

Luego Sebastián una vez que hubo matado a todo esto alíen que estaban ahí se hubo desvanecido el escudo electromagnético y luego se desplomo cayendo al suelo,

Así que John Márquez sale de la nave muy confundido, viene Ramiro y al verlo lo toma por el brazo como especie de saludo y le dice: oye ya ves y que no querías luchar en la resistencia, a lo que le responde muy confundido y sin saber quién era quien lo había sujetado y hablado, le dice: Quien eres, de donde te conozco, dime por favor en donde me encuentro, a lo que uno que estaba cerca de ello había visto y escuchado le dice a Ramiro quizás debe estar aturdido como algunos de los que estaba adentro de la nave.

Luego mientras Ramiro lo tenía sujetado del brazo, además de que no estaba estable sino que se sentía como que se fuera a caer por que se tambaleaba mucho, así que Ramiro empieza a revisar la insignia de sus hombros y ve que tiene bordado un halcón Rojo como logotipo, dice: ah ya eres de la unidad Carlos Martínez, uno soldados que pasaban cercan les responde: todo los de esa unida están muerto, que haremos con él, y dice Ramiro: yo lo conozco lo pondré en mi unidad.

Luego de que sacaran a Sebastián quedo en coma por el extremo cansancio que sufrió, fue puesto en asistencia por los médico de la resistencia, debido a que hubo matado a todo los alíen que cubrió el escudo electromagnético que había hecho, ayudo a que la resistencia decidiera establecer ciudades y puesto de avanzada de la cual permitió el avances de investigaciones científicas ya que se había vuelto a recuperar los conocimientos de la tecnología humana debido a que Estefano un joven apasionado por las historias de Sebastián de la cual junto con Alejandro un Científico y Medico del gobierno que se salvó en un bunker solo que Estefano era muy experto en robótica y la electrónica, así que Estefano y Alejandro quien eran unos de médico del gobierno que se salvó en una muchos bunker del la zona que había Sebastián limpiado de alienes ante de caer en coma.

Nivel 1: El Impostor

Q-bit: El Impostor (“Animación”)

Desde la batalla de Embos-canal lo híbrido ya no lucha ni forman parte de la resistencia sino que están divididos por el miedo y el odio que ahora siente los humanos hacia los híbridos al ser susceptible al control mental de los grandes Alíen.

Además Portman actuaba ahora de manera independiente de Mario, y ya se había perdido el orden anterior de los merodeadores de ser un ejército ligero de reconocimiento y hostigamiento a ser un ejército autónomo de hostigamiento y maniobras ofensivas.

Luego de varios años, los merodeadores ahora hacen táctica y ataque directos contra los Alien.

Para cuando lo merodeadores están atacando una ciudad Alíen se encuentra John Márquez en la unidad de ramiro dentro la ciudad combatiendo, de lo cual son emboscado y rápidamente rodeado, en medio de eso John Márquez en última instancia pensando que ya todo iban a morir por el gran número de enemigos que le atacaban, solo reacciona cerrando sus ojos y estirando si mano antes el gran laser que habían disparado los alíen directamente hacia ellos, pero para sorpresa de todos incluyendo a John Márquez de su mano sale un gran enorme laser de plasma que acabo como un gran número de alíen que los tenían rodeados, y en medio de la conmoción ramiro no hace más que toma su pistola y apuntar a John en la cabeza y a decir que por haberle salvado la vida le perdonara la vida solo por esta vez, pero que se fuese y que no volviere más, desde hay John Márquez quedo huyendo.

<GamePlay>: debes sobrevivir y repeler a los Alíen que ataca a tu unidad, hasta salir de ese lugar.

Nivel 2: La Misteriosa Ciudad de Portman

Q-bit: La Misteriosa Ciudad de Portman (“Animación”)

La ciudad misteriosa, ya habían pasado un años desde que Sebastián había caído en coma, pero aún se lograba oír de él, ya que hay una ciudad que posee un enorme escudo electromagnético que la protege matando al instante a todos los alíen que tocara su campo electromagnético en cambio que a los humanos no le hacían nada, esto hacia que la memoria de Sebastián permaneciese luego de morir al coma que sufrió.

John Márquez Huyendo de Ramiro y escondiendo ahora de su nueva verdad, que es un híbrido, decide ir a esta Ciudad misteriosa de la cual nadie sabe cómo es que este escudo funciona ni como se creó, al entrar siente que alguien lo llama, de la cual empieza a alucinar mucho, y en esas alucinaciones lo guían a ayuntamiento de esta ciudad, pero luego el escudo electromagnético se apaga y de repente y de un momento a otro aparece muchos **Parasito Arácnido de membrana neuro-emisor** convirtiendo a muchos habitante de la ciudad en **Zombi parasitoide o Huéspedes del parasito**.

<**GamePlay**>: debes ir defendiéndote y eliminando los zombis y arácnidos que se irán apareciendo, hasta llegar al lugar donde eres guiado por las alucinaciones.

<**Mecánica**>: las alucinaciones se irán mostrando como especie de un trazo que te indicara el camino o la dirección a tomar, y a veces alguien más que te va guiando.

Q-bit: El Gran Discurso de Mario (“Animación”)

Una vez que llegar hacia donde las alucinaciones te guiaban descubre que eran Sebastián que estaba metido en una capsula diferente de la cual lo tenía dormido para usar el escudo electromagnético que producía para proteger la ciudad, de la cual le dirá a John que unos Psy-Allienus entraran por la puerta y que no se preocupe, ya que ellos han venido a tomar su cuerpo y llevarse a su nave para sanarlo, es así que ahora Sebastián se vuelve del lado de los Alíen, al ser usado y apartado por los humanos y la resistencia al ser un híbrido.

Una vez Sebastián aparece vivo y del lado de los alíen, tanto Estefano como Cala se les unen, ya que Cala también era un Híbrido y Estefano por medio de un accidente científico se convirtió en uno también, pero a pesar de eso dos naves

alíen que fueron reparadas ya estaban orbitando nuevamente para ir a buscar más refuerzos, esto alarma a Mario junto con toda la residencia.

para cuando Mario hubo recapacitado del gran error en que estuvo por mucho tiempo fue ya muy tarde, pero que la sociedad odiaban y discriminaban a los Híbridos y debían convencer a todos porque ya los Alíen hubieron casi repara las 2 Naves nodrizas de la cual ya la habían empezado a orbitar en los cielos ya no faltaba casi nada para que esta nave pudieran otra vez volar en el espacio y no hacía falta que se lo digieran a Mario el mismo sabía que si esa nave volvían de nuevo a su planeta ya toda esperanza estaba acabada porque esto alíen que permanecieron confinado a este planeta por haberse destruido todo circuito y aparato electrónico fue muy difícil para los humanos hacerle frente, Mario no quería ni imaginarse que sería si ahora viene nuevo alíen y más fuerte de otros planeta porque en todo el tiempo de luchar contra los alíen sabían que eran muy astuto y que siempre se hacían más fuerte aprendiendo de sus fallas y creando cada vez más experimento más fuerte y hábiles.

así que Mario por su parlante hablo a todo los radios para tratar de convencer a los civiles de ahora empezar a acertar a los Híbridos pero nadie lo escuchaba y Mario ya hubo recapacitado muy bien y ya no quería cometer más un error como lo hubo hecho antes así que no quiso pedir ayuda a los híbridos ni a Francis si antes los civiles no lo hacían porque sabía que el mismo Sebastián, Cala, Jhon y Estefano gracias la discriminación y el odio que los híbridos sufrían, ahora están con los Alíen, así como Mario vio que nadie le hacía caso, ordeno a reagrupar a los Sármatas

Así que así mismo Mario pido solamente ayuda de Tito y sus merodeadores ya que Portman se negó en ofrecer su ayuda llamando descabellado volver a aceptar a los híbridos nuevamente después de Embos-canal, para que le ayudase a convencer a los civiles.

Mario impuso la ley marcial con solo dos Ejércitos, así que Mario la primera ciudad que tomaron a la fuerza, subió a una plataforma mientras un gran número de civiles le veía y podían escuchar, empieza a hablar y dice:

está bien si no me quieren oír sé que esto es mi culpa y la verdad es que he cometido bastantes errores ya, pero si tengo limpiar toda las ciudades y nada más

quedarnos nuestro ejército pueden estar seguro de que así mismo lo haré, a lo que al mismo instante que Tito oye eso se sorprende porque no creyó que Mario estuviera tan decidido de volver a aceptar a los híbridos, fue así que todos los civiles se calmaron ya que tenía miedo porque nunca habían visto a Mario hablar así con tanta convicción al amenazarlo, a pesar de que siempre han sabido que Mario es un hombre muy cuidadoso con su palabra, y no le conocían por decir cosas así, luego dice: ahora voy a hablarle a ustedes, pero nadie, no le digo nada porque todo tenía miedo y estaban aterrado porque sabía que la amenaza que dijo Mario lo había dicho en serio, así que empieza a hablar y dice: me disculpo con todo ustedes porque todo están cometiendo el error que yo mismo promoví también, y todo esto se estaba escuchando por parlante en toda las ciudades, así que sigue hablando y dice: saben algo, nosotros, todos nosotros incluyen-domos en realidad no merecemos ganar esta guerra, pero me lo respondía porque todo está muy asustado así que nadie le interrumpió a pesar de que no estaba de acuerdo sino que con miedo estaba todo atento a lo que decía, mientras decía: quieren saber algo en todo este tiempo que he luchado con estos alien he aprendido mucho de ellos y los admiro mucho, saben porque, porque esto alien en todo el tiempo que nosotros la resistencia la verdadera resistencia luchamos con ellos nos ha sido muy notorio que esto alien aprenden de sus errores tanto así que nos han sorprendido y todavía no siguen sorprendido mucho, cosa que no sabemos hacer los humanos, nosotros siempre andamos tropezando una y otra vez con la misma piedra y así permanecemos siempre en el mismo error, y le diré que hipócritas somos todos los humanos que muchas veces decimos queremos paz, queremos libertad, y no engañamos en creer y afirma que el amor es el sentimiento que nos identifica a todos los seres humanos, yo ahora no creo eso, porque si fuese así, porque antes de que viniese esto alien vivíamos en constantes guerras unos con otros, así que digo pero que y en gran manera hipócritas somos porque afirmamos con toda la convicción del mundo de que todas estas bellas cualidades son las que nos describen a los humanos, y no, claro que no es así, por si en realidad quisiéramos esa Paz, Libertad y Amor para el mundo porque afirmándola de labios no lo hacemos con nuestros actos, y no quiero que nadie me interrumpa, se acuerdan ustedes de los esclavos llamémoslos los negros, así se le decían, no?, saben algo hipócritas, cuando el tiempo de los negros que mucho lo llamaban esclavo y que eran de raza inferior cuando muy hipócritamente hablamos por otro lado a gran voz y con esa convicción de que nos caracteriza el amor, la paz, la solidaridad, la honestidad, ya la honestidad la verdadera y primera honestidad es que la seamos con nosotros mismos, así que a eso que llamaban esclavo y seres inferiores así mismo le decían a cualquiera en antigüedad que

vendía como esclavos de lo cual no importaba de color era su piel si era más blanco o moreno o quizás si era hasta enano eso no importaba, y cuando en ese tiempo a todos se le había enseñado que ellos eran los esclavo todo en la antigüedad los trataba con el mismo desprecio empedernido y estúpido que muchos en esas época hubimos tratados a todo los de color, seres hipócritas y estúpido que no sabes que la esclavitud solo existe en la mente y que el verdadero esclavo eres tu ante tu estúpida creencia que te hubieron enseñado que era así y así mismo te lo creíste como el estúpido que eres y para colmo permanece en esa estupidez, saben algo, ahora mismo entiendo que mucha cosa que no han mantenido atados y no nos han permitido a ser realmente eso que afirmamos con todo orgullos y convicción, pero que fácil es engañarse a sí mismo por no que querer enfrentar la verdad, Sé que me conoce por ser un motivador, pero este día no busco motivarlo sino hacerlos reflexionar en el error que estamos, no le diré lo que sucederá con nosotros para que acepte lo que le estoy pidiendo, porque ya me convencí en este mismo instante de que la victoria la tenga y la especie que más se lo merezca, no quiero esta vez ningún grito de nadie solo que levante las manos por los gritos yo no puedo ver si están de acuerdo conmigo o no, así que todos en esa ciudad levantaron las manos en señal de estar de acuerdo.

Todo en esa ciudad donde estaba atentos y escuchando a Mario y todos hay lo escucharon muy atentamente por el miedo pero en cuanto a los otra ciudades que solo escucharon con medio de los radios, hubieron muchos de los tantos que recapacitaron así como otros que no.

Para cuando Mario termino su discurso, viene Tito contento y le dice que gran discurso ahora nos faltan otras ciudad, a lo que Mario desmotivado le dice es hora de ocuparnos de los Alíen no debemos ya darles más tiempo al estúpido tratando de hacerle entender la estupidez en la que está.

Luego de esto Mario antes de busca nuevamente a Francis y sus ejércitos de híbridos, ordeno a todo los merodeadores y sármatas que marchase al mando de tito solo para esta tarea de ir a cada ciudad y que a todos lo que no estaban de acuerdos los desterrase de todo el territorio y así mismo hubo lo hechos, todos y tal cual Mario le hubo ordenado hacer a tito con todo el ejercito que le dio, Así, que ahora el mismo Mario fue a donde estaban Francis y le hubo pedido disculpa y así mismo pidió a Francis poder pedirles disculpa a todos los híbridos de lo cual se hubo disculpado con todos los híbridos y les pido que por favor pudieran

acompañarlo una vez más a luchar contra los alíen, Mario no dio discurso esa vez, solo se disculpó, de lo cual todos los híbridos lo conocía de ser grandes en sus discursos y debido a que no los dio esta vez sino que solo se disculpó muchos de los híbrido supieron que Mario en verdad había reflexionado y que era una disculpa genuina, el resto de lo que no creyeron en Mario se quedaron y dividieron a ir en busca de algún refugio lejos de los humanos.

Episodio 4: Personaje: Max Pérez

Nivel 1: Decisión Firme:

Q-bit: Nuevo Proyecto (“Animación”)

Mario recuerda a Estefano y el proyecto en el que trabajaba de la cual una vez, así que le dijo Mario a Max luego busca a Alejandro así también todo el equipo que trabajo ante en el Proyecto de la capsula, pensando que Quizás se motive Estefano y logre cambiar y unírseles.

Ya que Estefano estuvo trabajando en un experimento de la cual consistía en hacer ingeniera inversa de las capsula Alíen, pero desafortunadamente sufre un accidente, y es convertido en un híbrido.

Mecánica Jefe Final Estefano.

Estefano es excepto en electrónica y robótica, pero para matarlo en su escondite hay son en 4 niveles distintos, el primero se llama tras la sombras, el segundo Me falta el aire, el tercero se llama artilugios y truco es donde ahora pelearas con el pero tiene unos trucos que hará y usara contigo.

Tras las Sombras:

- 1) la mecánica de este nivel es sencilla mientras esta en este nivel puedes aprovechar para ir quitando-le vida a Estefano antes de lucha en el último nivel con él

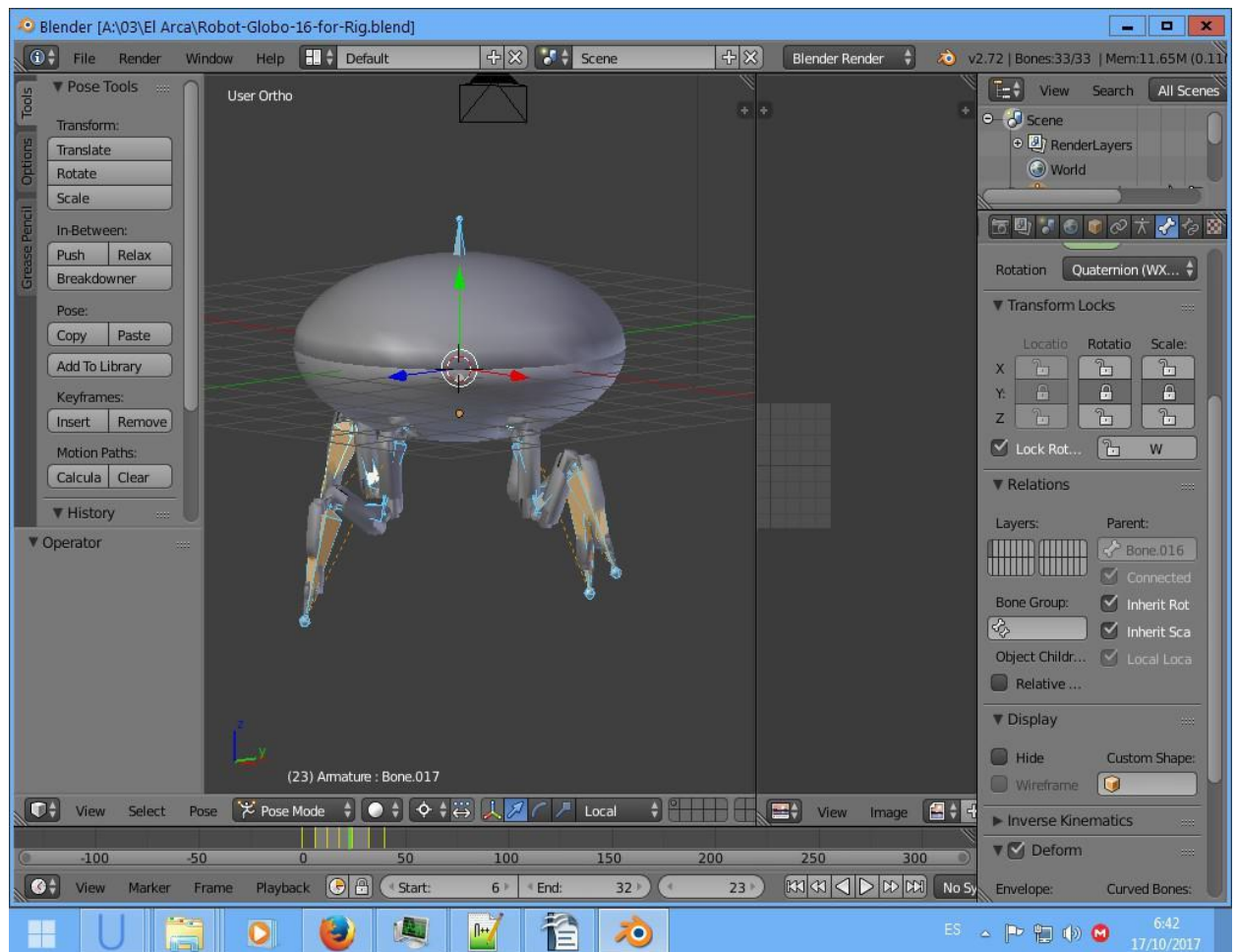
- 2) en este nivel hay muchas trampas pero son muchas y de todas formas de la cual están bien ocultos, y si caes en uno de ellos se abrirá una compuerta o puerta oculta en ese nivel donde saldrá Estefano con una sierra eléctrica a quererte matar.
- 3) si te agarra con la sierra te mata, es que mientras está tratando de desatarte el viene para matarte con su sierra.
- 4) así que debes desatarte rápido y también disparar-le rápido porque en lo que vea que te has desatado se volverá esconder de nuevo.
- 5) cuando el vea que te ha desatado muy rápido y le has hecho mucho daño no volverá salir y te lo dirá por un parlante, dice: No volveré a caer más, seré tonto pero no estúpido.

Me Falta el Aire:

- 1) luego de pasar aquí al siguiente nivel, por parlante te dirá he preparado este nivel para ti, toma la máscara que hice especialmente para ti y puse para ti tanques de oxígeno uno cada me mas lejos del otro, así que cuanto aguantas sin respirar, resulta que al tomar tu primer mascara y tanque de oxígeno debe.
- 2) aproximarte rápido a la puerta o compuerta, porque todo ese pasillo esta llenos de gases toxico, pero debes ir de compuerta en compuerta de ese mismo pasillo.
- 3) pero hay algo tiene muchos truco uno de ellos es que saldrá brazos mecánicos de las paredes con lanza llamas y sierras además de otros truco.
- 4) así que mientras tu barra de oxigeno va disminuyendo debes ir evadiendo los obstáculos y son muchos para tomar el siguiente tanque de oxígeno que está justo al lado de la siguiente compuerta y así debes ir hasta pasar ese nivel.

Artilugios y Truco:

- 1) El ultimo se te aparecerá con una sierra pero sucede algo nunca la enciende sino cuando ya ha visto que le has quitado mucha vida o se molesta es que ahora enciende su sierra eléctrica para matarte, así que te dirá sabes porque no me gusta encender mi sierra porque así se saborea mejor el dolor.
- 2) pero el truco está aquí, resulta que al empezar vendrá hacia a ti con su sierra apagada para atacarte, y si le dispara antes o después solo tiene que disparar-le él huirá de ti,
- 3) y volverá a meterse por una compuerta secreta mientras que los láser que salen de las extensiones de muchos brazos mecánicos que están el nivel que se encienden apuntando con sus láser de alta intensidad, todo hacia donde estas tu pero no para matarte sino para mantenerte inmóvil mientras el huye y se mete en esa puerta secreta para esconderse de ti.
- 4) Cuando el nivel está lleno de robot es cuando Estefano entrara con su sierra al atacarte a ti también y cuando mates los robot huirá al igual como la otra vez, así hará hasta que mate una ronda de esto robot después luchara contigo cuando ve que le has matado más a su robot.
- 5) si decides disparar-le a los Láser y no dejar ninguno, Estefano te dirá por parlante: si crees que voy a caer en ese truco está muy equivocado, y no saldrá más sino hasta que hayas matado a toda la ronda de robot que hará que entre en esa habitación para matarte.
- 6) la ronda hará salir por otras compuertas 2 clases de robot pero no saldrá junto sino que saldrá un par de un solo tipo y luego un par del otro y para lo último saldrá ambos mezclados.
- 7) El primero y más fácil es circular y tiene patas como un cangrejo mejor le pongo la foto. Y les voy explicando cómo es su mecánica.



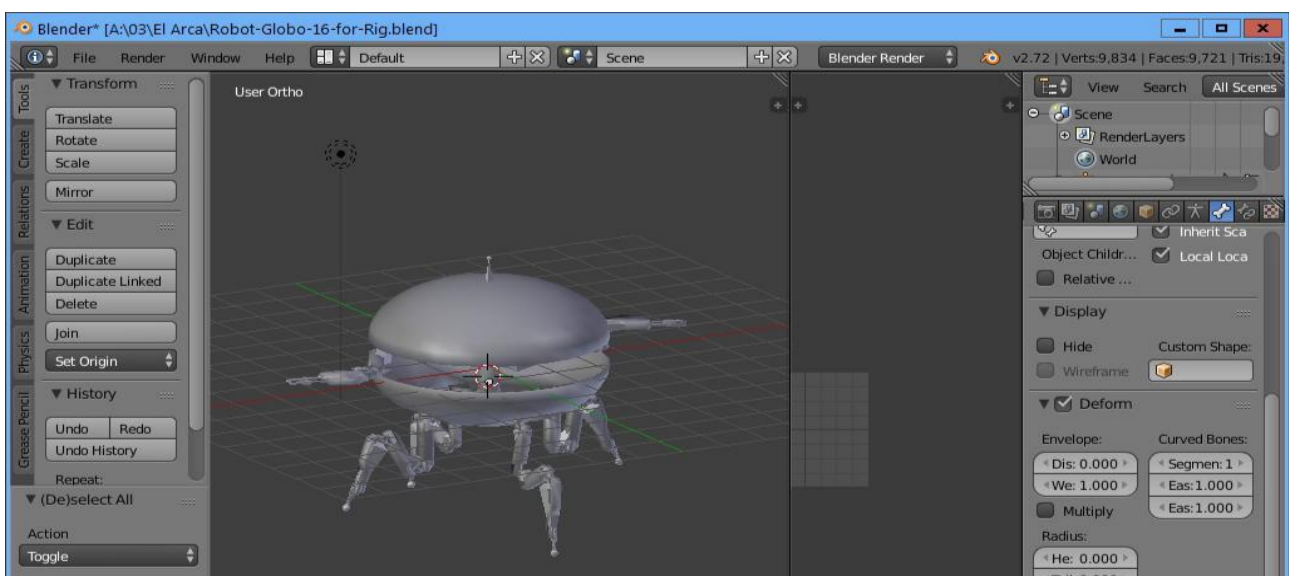
Cuando Abre su boca para sacar sus sierras



8) Aquí el habré sus boca, así que saca brazo mecánico con sierras eléctricas y te matan si te llegan a tocar con ella como es común, pero lo que no saben es que su debilidad es también su fortaleza.

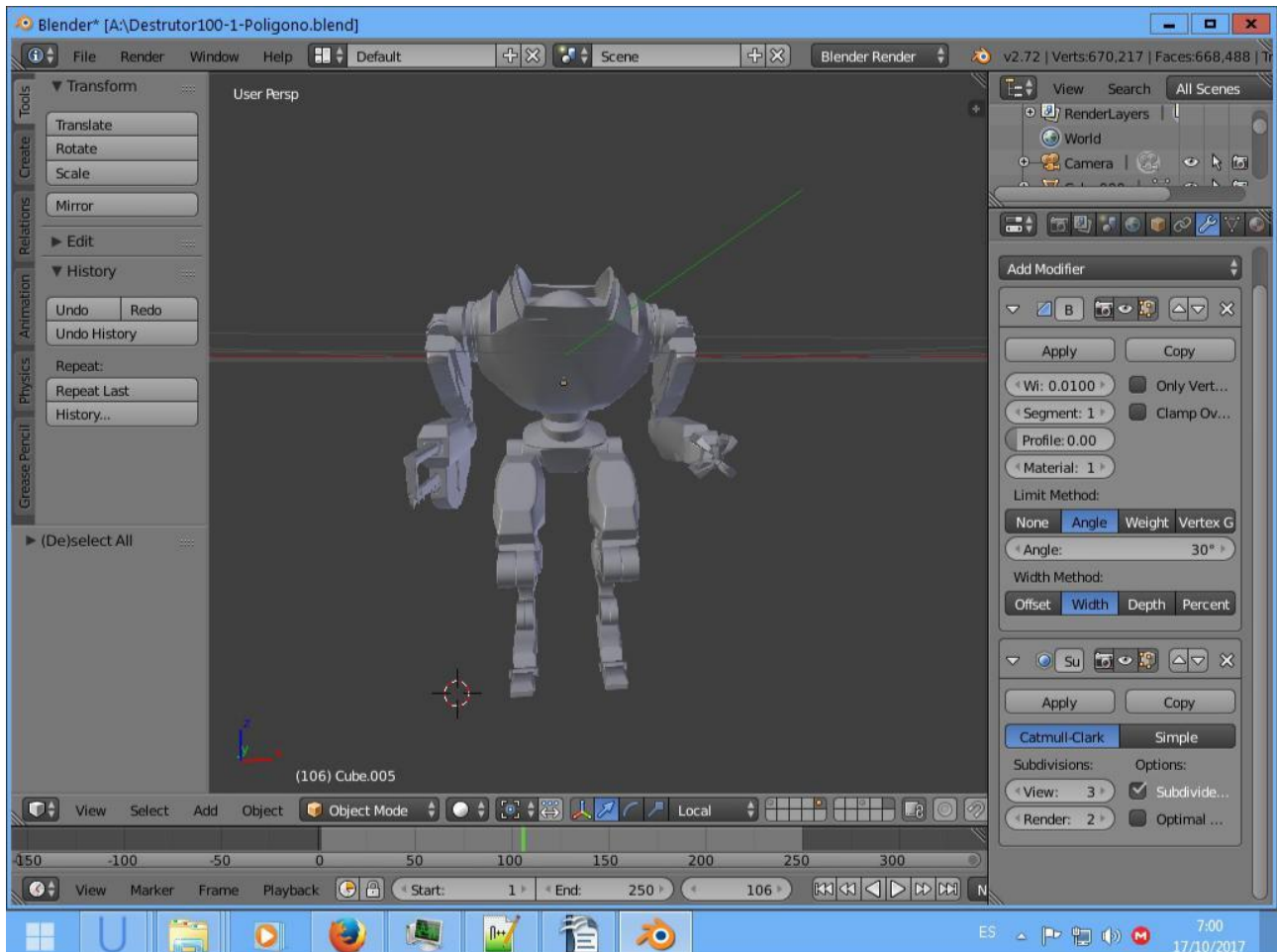
9) para matarlos debe esperar que abra sus boca y disparar-le con tu lanza-granada a dentro de su boca y así hacerlo explotar, ya que el metal con el que está hecho es el mismo de la nave de los Alíen y es muy fuerte así que disparando-le a las placas de metal no le harás nada.

Aquí les pongo las siguientes imágenes por si no entendieron para que se haga una idea.



Segundo Robot

- 1) El siguiente robo es con una cabeza de alíen ya que al está luchando en esta guerra al lado de los alíen es por eso que Estefano tiene acceso a este espécimen de los Psy-Alien también les pongo una foto para que se hagan idea de cómo es el robot y sus mecánicas.



- 2) Ven en la imagen que tiene una sierra y un brazo sujetador en el otro es porque este robot tiene la función o mecánica de con su pinza de agarre sujetarte del cual no te podrás salir de él y luego matarte con su sierra,
- 3) La mecánica de este robot que en el nivel hay un unas rampas y una zona elevada lo que tienes que hacer es ir hacia eso lugares elevado donde están las rampas, y disparar-le en el domo o capsula de vidrio donde esta esté espécimen de alíen que los Psy-Alien le dieron a Estefano, y tiene que hacerlo así porque estando abajo o al mismo nivel de él no le dará por que no hay forma de poder dispar-le a este esté alíen protegido por la coraza de metal solo por el vidrio y solo de arriba hacia abajo le puedes disparar para matarlo.

Estefano:

- 1) Luego cuando peleas con Estefano debes usar tu AUS como mecánica Principal, puedes usar el AUS aunque no le hace daño lo deja aturdió por unos segundos y así aprovechar disparar-le ya que es muy rápido.
- 2) si le lanza una Onda ultra sónica Estefano luego de pasar su efecto aturdido este encenderá su sierra ya estando molesto para matarte lo que tienes que hacer es evadirlo al igual que puedes usar tu poder de escudo electromagnético para protegerte de él.
- 3) Max tiene el poder de crear un escudo electromagnetismo y también producir un descarga eléctrica,
- 4) Estefano es ser muy rápido solo cuando usa ese poder de resto se moverá a una velocidad normal
- 5) Estefano también domina el electro-magnetismos solo que en Estefano funciona para repeler todo que le lances o dispares en ese instante no más y no para que su escudo que lo proteja haciendo un circunferencia alrededor del, también usa sus poderes menta-les que le cómo Sebastián,
- 6) Max tiene pistola de dardos eléctrico del cual lanza dardo receptores que al impactar pulsar el des-cargador eléctrico del PDE para abreviar o puedes también si se te gasta tu batería lanzar-le con la descarga eléctrica de tu poder para quitarle vida a Estefano.



- 7) Tanto Max como Estefano tiene su propia Barra de poder que también está dividida en sub-barras para que así sea más lógico en que un poder consumir una o dos barra y el jugador tenga ya exacto con esta barra de poder cuantos poderes tiene disponible lazar y cuales al igual que hace que el Jefe final Estefano sea más justo su nivel de dificultad

- 8) Estefano puede usar su poder Metal contigo pero una sola Vez y eso solo si le has hecho mucho daño eso lo hace como medida de último recurso,
- 9) en cuanto Max no puede usarlo con Estefano porque es Estefano quien lo domina y Max no domina esta Área de su poder, lo único que puede hacer es Desatarse.
- 10) Cuando Estefano entra en la mente de Max es para hacerle creer que él es malo, de cual, en esta ilusión se despertara en una capsula de los Psy-Alien para ser trasformando en uno de ellos, pero como es una ilusión ya lo está, así que mientras esta en la capsula en la cinemática, de este poder mental o ilusión donde Estefano puso a Max, solo es breve, no debe dura mucho para no agotar al jugado en ver toda la cinemática.

Q-bit: La Ilusión de Estefano (“Animación”)

así que en la cinemática es tomado por un brazo mecánico e introducido en una compuerta donde por dentro fue ensamblado con partes Metálica o mejor dicho roboticas, y es expulsado en medio de una batalla entre los Psy-alien y la Resistencia, y en esta ilusión la resistencia lo ataca incluso Mario y sus conocidos, y para desatarte debes intentar usar tu poder mental para aclarar todo y podrás ver a Estefano dentro de la ilusión de la cual estará en el lado de la resistencia como uno más de ellos y en esta batalla es la resistencia que está ganando mientras que Estefano buscara huir de ti, aquí tus armas no funciona porque son parte de la ilusión sino en lo que te le acerque le lanza una descarga eléctrica y saldrá de la ilusión mientras al instante Max estuvo electrocutando a Estefano, luego de esta vez ya no intentara más usar este poder contigo

Nivel 2: Extraños Experimentos:

Q-bit: Especimen Extraño (“Animación”)

Por medio grandes hallazgos y avances logran esta vez alterar el ARN de las plantas y logran crea una planta que tenía la capacidad de razonar y pensar de la cual le hubo

puesto por nombre PI que es una abreviatura de Planta Inteligente, de los cual Alejandro como especie de prueba para ver la capacidad de respuesta cerebral de la planta jugaba mucho ajedrez con PI de los cual lo resultados fueron mucho más que satisfactorio porque no solo aprendió a jugar ajedrez rápido sino que rápidamente se volvió un experto en el Ajedrez, de lo cual Alejandro estaba tan Orgulloso de esto que no quiso Avisar a nadie de esto sin antes Darle una demostración en Persona a Mario, pero lo que no sabía Alejandro es que por haber reafirmado la Conducta de PI similar al de un humano con mente y razonamiento propio cosa por la cual PI no solo Era experto en el ajedrez sino fue intuido en conocimiento humanos Tales como la Historia y la Ciencia de los cual el mismo Alejandro les hubo instruido en eso, pero mientras mantenía a PI Aislado siempre de la plantas, cosa que hubo hecho a PI llegar a la conclusión de que él era un ser humano con mente pensante, así que luego de Alejandro estar contento entra en la Habitación de PI y le dice vamos ve conmigo a ver cómo te desenvuelves con el resto de las demás planta, así que lleva a PI donde están las Planta carnívoras, y PI trata de tocar una pero esta se dispara, así que Alejandro le dice con cuidado PI esta Planta no son como tú, tu eres una planta única y especial, PI oye esto y dice: como que soy una Planta, yo soy un ser HUMANO que piensa y habla no me ofendas así, Alejandro le dice a PI lo siento PI pero tú no eres humano tu eres una Planta, y esta vez PI molesto dice con mucho coraje: yo no soy una planta de lo cual no midió su enojo y lo hubo empujado con sus tentáculos o sus ramas, de los cual Alejandro al agitarse para caer fue alcanzado y devorado por una Planta carnívora, para cuando es devorado y uno de los que estaba hay tomando apunte de lo progreso de la investigación corrió a tocar la alarma de lo cual algunos Científico intentaron Detener a PI de cualquier manera así que esto Hubo hecho que PI empiece a matar a todos lo que portaban bata blanca porque esto Acondiciono a PI a que ello le quería hacer daño.

Par cuando Max llega al laboratorio se da cuenta que todo está desalojado y solo, lo que hubo dado más la impresión de haber sido atacada por alíen con algún nuevo tipo de Experimentos nuevo que ahora usan como armas.

Mecánica jefe Final Pi:

Pi es una planta creada por un doctor de la resistencia quien se interesó mucho por las distintas especies de planta Alíen, resulta que esa planta es inteligente y ahora se cree humano y no acepta que es una planta, su gusto es el ajedrez, y para estas parte Max junto con su equipo tenía que ir a buscar al este doctor que era quien estaba descubriendo junto con otros doctores y expertos en electrónica y robótica para descubrir el secreto de la tecnología Psy-Alien para así los humanos poder hacer más

Arma Psy-Alien y mejor, Adaptado para el uso Humano, resulta que este Doctor Alejandro estaba junto con este equipo tratando de describir el secreto de las Capsulas Psy-Alien de como produce mutaciones para Alterar su ADN y así poder hacer ellos también su Propio Ejercito de Híbrido más Fuertes, pero Alejandro también estaba trabajando en su laboratorio personal con estas Plantas, y Mario envía a Max con un equipo para terminar este proyecto rápido ya que los alíen pudieron reparar una nave para ir a su planeta e ir en busca de otro ejercito mayor para así conquistar el planeta, pero lo que resulta es que cuando llegan descubren que todos están muertos y el laboratorio esta llenos de muchas plantas carnívoras.

PI es una Planta Inteligente de ahí viene su Nombre PI, y es ahora obsesivo y está empeñado en que él no es una Planta sino Humano del cual le gusta Jugar mucho el Ajedrez, cosa que jugaba con Alejandro pero cuando Alejandro se puso a Porfiar con PI que él era una Planta y no un Humano por esto lo Mato junto con los otros científico que había en ese laboratorio, cuando llegas donde está el que es la primera batalla o enfrentamiento que tienes con él, te hablara muy amablemente y te pedirá que juegues una partida de ajedrez, pero en el tablero personal que PI se había hecho con los cuerpos de los Científicos que Mato, así que los adorno para que se vean como Pieza de ajedrez y en cambio el cuerpo de Alejandro lo usa para enredarse en él y así mismo hacer su forma Humana.

Si le Ganas la partida te dirá que nadie le gana y te atacara, dos si eliges no jugar empezara a atacarte en ambos combates.

Al ganarle la partida de ajedrez

- 1) En el juego de ajedrez que PI te invita a jugar, si le ganas sucederá esto que PI molesto porque le ganaste y dirá que nadie le gana de lo molesto que se pondrá empezara a arregar todas las piezas hacia todos lados y dirección haciendo que el campo de batalla o ese nivel quede despejado para entablar un combate con él, el adorno que tenia los cadáver era de las mismas ramas rota de PI, dándole las formas de piezas de Ajedrez.
- 2) Así que el punto débil de PI es cuando el abre su boca ya que casi ningún arma de la que posee puede atravesar-le su composición de tejido de fibra que posee la planta de bambú y de Cambur, así que si le dispara con cualquier arma en cualquier otra parte que no sea adentro de su boca, sucederá que la bala solo se incrustara en donde le disparaste pero luego de un rato se le saldrá y caerá la bala, ya que PI se regenera de nuevo por medio de sus Raíces,

- 3) Las oportunidades que tienes para poder disparar-le a PI adentro de la boca son cuando el abre su boca para emitir un chillido que te deja aturdido.
- 4) cuando él te toma con sus ramas más bien parecido a un tentáculo y te llevara directo a su boca para devorar de un mordisco tu Cabeza y así matarte.
- 5) Si lo quemas con tu lanzallamas de Plasma el abrirá su boca emitiendo un chillido de dolor y ahora le puedes disparar en su boca
- 6) Ahora sucederá esto siempre que le quites vida a PI este se la Regenerara de nuevo ya que volverá a absorber los nutrientes de la tierra, De lo cual la mecánica consiste en que debes ir quemando sus raíces y no dejar que cuando a él les vuelva regenera o crecer sus raíces para volverla a incrustar en la tierra para regenerar su vida de nuevo.
- 7) La modalidad de PI atacarte es incrustando uno de su tentáculos entiéndase como sus ramas para sacarle en la posición donde está, otra modalidad es alzarla y empezara a mover y agitar con todos su tentáculo como culebra o algo así para marearte mientras de manera repentina lanza un ataque hacia ti para quietar-te vida.

Al perder la partida de ajedrez:

- 1) Ahora si pierdes o decides no jugar la partida de ajedrez con PI, este lo que hará es ahora empezar a esconderse entre los muchos cuerpo que está repartido en todo el nivel del cual es el tablero personal de PI,
- 2) Pero resulta que si PI te llega a tomar por sorpresa cuando está escondido entre los muchos cuerpos este lo que hará es luego incrustar su boca en tu cuello mientras se abrasa fuertemente en ti y así te ira absorbiendo tu barra de poder, Y para evitarlo antes de que se te lance PI en el cuello debes usar tu poder de electromagnetismo y crear un Campo magnético que al chocar Pi con él le quietar vida.

- 3) Pero si no lo lograste hacer, el personaje puede producirse a sí mismo una descarga eléctrica y debe hacerlo rápido ya que es mejor matar a PI cuando esta así que luego de completar su barra de poder luego de absolver la tuya.

Pi Gigante:

- 1) Si PI logra completar su Barra de poder lo que hará es hacerse más Grande y rápido.
- 2) Resultará que ahora PI abre y cierra su boca más rápido para emitir un chillido aturdidor del cual es difícil acertar un disparo en su boca así.
- 3) Así que en esta Forma de luchar de PI es más difícil quietar-le vida a PI cuando emite sonido, Pero te queda el quemar sus raíces para que así el abra su boca emitiendo chillidos de dolor y poder disparar-le adentro de su boca.
- 4) La modalidad de atacar de PI de esta forma de él, es que se incrusta todo en la tierra para salir repentina mente y devorarte de un solo mordisco y matarte,
- 5) La otras modalidad se lanza mientras de impulsa con sus tentáculos directamente hacia a ti y así producirte daño con las pullas que ahora poseer alrededor de todos su tentáculos.
- 6) Otras veces lanzara sus tentáculo hacia a ti como su fuese un látigo y debes esquivarlo.
- 7) En esta como la otras PI seguirá buscando meter y regenerar sus raíces para incrustarlo en la tierra y así tomando lo nutriente ir regenerando su barra de vida.

Nivel 3 una Esperanza fugaz:

Q-bit: Espécimen Extraño ("Animación")

Cuando John se había ido y dejando a Ramiro solo ya que el resto de su unida habían muerto dejándolo solo sucedió que los alíen capturaron a Ramiro y lo introdujeron en una capsula, de lo cual el mismo Jhon Marquez lo vio en una Capsula y lo decide sacar para vengarse.

Cuando saca Ramiro de la capsula y le dice:- sabes algo ahora entiendo unos los consejos de Sebastián cuando decía siempre: que nunca digas de esta agua no beberé, y veo que tú has bebido de ella, cuando afirmaste que no lo harías, a lo que Ramiro le hubo dicho, es cierto, es verdad lo admito, pero te diré antes de que me hagas algo, quieran que me contentes esto, ya que tengo mucha curiosidad, sobre que sucedió con Eliza tu esposa, a lo que John al oírlo hubo quedado paralizado por solo instante porque lo que realmente sucedía en la mente de John es que su mente está empezando a recordar, y cuando hubo recordado todo y como hubo muerto toda su esposa en se mismo instante y lugar se hubo caído de rodilla y hubo roto llorar por el dolor que ahora sentía.

Cinemática del recuerdo: de John, al irse la Resistencia el bunker los alíen volvieron matando a todos y tomando a John para ponerlos en una capsula alíen y fue Cuando Sebastián cayo en coma que John Márquez había salir desnudo de una capsula Alíen y tomado el uniforma de unos de los merodeadores que estaban muerto, y empieza a salir de ahí pero se encontraba muy confundido, y cuando ven que un grupo muy pequeño llevan a alguien cargando entre todos ellos, y los empieza a seguir pero aún se sentía muy confundido de lo cual no recordaba nada sino que había perdido totalmente la memoria.

Resulta que John solo es malo porque fue desechado por ser híbrido, ya John no recordaba ya que había perdido la memoria.

Ramiro no quiso consolarlo no porque no quisiera o que siguiera sintiendo odio hacia John o a todos los Híbridos, sino porque sabía que John debía desahogar sus penas, para cuando termino de llorar y sacar su dolor, Ramiro solo le digo que debían salir de esta nave y volver con la Resistencia.

Q-bit: La Guerra Total (“Animación”)

Ramiro por ser ahora híbrido tenía el poder de ver con su nueva visión de ecolocación además de tener poderes telequinético el cual podía entre comprimir o lanzar al enemigo, así que John y Ramiro deciden salir de la nave pero cuando llegan al centro de la nave se consigue con Sebastián que está decidido a no volver con la Resistencia mientras estaba Max luchando con él, así que ahora puedes controlarlos a todos

Mientras John, Ramiro y Max se encargaban de Sebastián el resto de la resistencia amado con todo tipo de arma además de los Proyectoras PEM y lanza Misiles Nucleares Táctico con el de Destruir todas las Naves enemiga mientras debía defenderse y Abrirse Camino ante este Enorme ejército Alíen que Esta decidido en Defender sus Naves hasta el Último Soldado.

Mecánica Generar de los Híbridos

Para usar los poderes son “Q” para poderes Primarios, puede ser, Telequinesis, Telepático, Plasma, Electricidad y Electromagnetismo que ahora entran en la misma categoría y “E” para poderes Secundarios de igual-manera que los anteriores.

si el poder ya sea de Ataque o Defensa tiene otra modalidad se usaran la tecla “Scroll o Rueda del Ratón” lo cambia, Ejemplo, Ramiro es ahora Telequinético y puede tanto comprimir al enemigo como hacerlo volar por el aire o mejor dicho lanza-lo,

Mecánica John

Mecánica de John puede lanzar una explosión de plasma direccional, también la lanza de forma Global, como poder de ataque,

El poder de Defensa de John es el poder meterse en la mente de Sebastián y Aturdirlo por unos segundos.

Mecánica Max

Mecánica de Max su poder de ataque es la descarga eléctrica y el de defensa es su escudo electromagnético

Mecánica Ramiro

Mecánica de Ramiro su Poder de Ataque es la Telequinesia tanto para compresar como para lanzar al enemigo, y el de Defensa es la Visión sónica o visión de ecolocación similar a los murciélagos.

Mecánica Jefe Final Sebastián

Para eliminar a Sebastián, lo que es John, Max y Ramiro se turnan de lo cual el jugador tendrá la posibilidad de jugar con los tres personajes para vencer a Sebastián, solo Presionando "TAB" y cada poder de cada uno de ellos se complementara para vencer a Sebastián.

El objetivo es que John logre entrar en la mente de Sebastián para poder convencer al verdadero de ser bueno otra vez más.

Sebastián puede usar su poderes mentales con cualquiera de ellos, de lo cual puede hacerlos que se encógele y empiecen a sufrir una gran agonía al querer entrar en sus mentes.

Sebastián puede usar su poderes para crear varias copias de si haciéndose espejismos de sí mismo, mientras los espejismo te van atacando y Sebastián se mantienen oculto a tu vista y aprovecha para ir entrando en tu mente, puedes matar a todo los espejismo lo que es una pérdida de tiempo, ya que al tener su vida y aun que puedan producir daños de vida, si buscas al verdadero y le haces perder la concentración se desaparecerán todos.

Sebastián estará Armado con un Rifle de Casería y una Cuchillo de casería de lo cual sabe usar de manera muy efectiva si te le acercas, de lo cual al estar armado con su rifle Sebastián al ocultase de ti buscara los lugares alto para ir disparado-les, eso sino decide entrar en sus mentes.

Todos los Sebastián o los espejismo de Sebastián están equipado y armado igual, lo que hacer que todos ellos puedan atacar con sus rifles o sus cuchillos cuando los tenga cerca, así puedes matarlo lo no supone mucho esfuerzo pero más practico es atacar a Sebastián para cuando pierda la concentración se desaparezca sus espejismos.

Solo el Sebastián original puede usar sus poderes mentales y no los espejismos.

Puedes esquivar y evadir los ataques con cuchillo de Sebastián pero si no lograste lanzándote y rodando hacia la Derecha o la Izquierda, entonces Sebastián intentara incrustarte su cuchillo pero puedes evitarlo presionado "W" Varias veces seguido. Pero si no lo logras te incrustara su cuchillo lo que te producida algo de daño.

Si Sebastián o los espejismos de Sebastián te van atacar con sus cuchillos, de manera automática si presiona "A" o "D" ya que ahora funcionara para lanzarte y rodar y así evadir a Sebastián y alejarte del, ya sea por la izquierda o por la derecha.

Luego de evadir a Sebastián puedes presionar "S" dos veces para voltear hacia atrás rápido y así dispar-le a él Sebastián que te estaba atacando y que evadiste rodando hacia cualquier dirección.

Pero como son al menos 3 Sebastián en la escena si te está atacando un Sebastián los otros solo se turnara para así hacerlo más justo como Jefe Final, ya que Sebastián solo hará dos copias tuyas como espejismos para atacarte y estar parejo con los tres personajes que ahora controlas para atacar a Sebastián.

Ordenes y mando, nueva mecánica, "F" significa que hay que atacar a Sebastián como mayor prioridad, esto es para los personajes que no está controlando, porque solo puedes controlar uno de cada uno de ellos, de lo cual al jugar con él, cada uno de ellos tendrá su propio HUD o Interfaz Gráfica de Objetivo, de lo cual cuando lo estas controlando si "F" pone al verdadero Sebastián como prioridad, para cuando elijas a otro personaje usando "TAB" de lo cual la inteligencia artificial entenderá que el Sebastián Verdadero es su mayor prioridad, de lo cual esta mecánica es más efectiva para Ramiro ya que es el único que lo puede ver con su visión sónica sin tener que confundirse con los espejismo de Sebastián. "F" para esta mecánica es automática, ya que lo activa y lo desactivas, la misma interfaz te indicara si ese personaje lo tiene activado o desactivado.

“O” también funciona para cuando Sebastián entra en la mente de tu personaje, el cual lo está controlando, presionas “F” para pedir ayuda a los demás personajes que no controlas pero en especial a Ramiro porque siempre lo puede ver con su Visión Sónica, así de esta manera te ahorrarás la molestia de tener que cambiar siempre que Sebastián controles tu personaje que más usa y el con que mejor te desenvuelves, solo así cuando pidas ayuda Ramiro quien lo puede ver lo atacara para hacerlo perder la concentración y así hacer que te pueda soltar el personaje que estas controlando.

Así que como mejor opción no debes estar ni muy lejos de Sebastián para que cuando entre a tu mente le puedas hacer perder la concentración, si intentas aturdirlo y hacerle perder la concentración y no debes acercarte mucho porque usara su cuchillo contigo para matarte con él.

Sebastián puede usar sus poderes para controlar a cualquiera de tus personajes una vez que ha logrado entrar en su mente completando su barra de Control Mental, así como también puedes hacer daño a Sebastián para hacerlo perder la concentración.

Para cuando Sebastián ha entrado en la mente de algunos de tus personajes puede también usar sus poderes, de lo cual desde cuidado que Ramiro al ser quien lo puede ver no caiga primero y luego John al ser quien puede entrar en su mente caiga también en el control de Sebastián, esto es si quieres salvar a Sebastián entrando en su mente para hablar y convencer al verdadero sino puedes matar a Sebastián, ya que la misión no es de que si Sebastián muera.

Para cuando no lo puedan ver Ramiro podrá usar su poder de Visión sónica para ahora verlos con su nueva visión de lo cual puede usarlo para atacarlo y hacer que Sebastián pierda la concentración usando su poder de telequinesis ya que cuando Sebastián tenga varias copia de sí mismo como especie de espejismo, Ramiro es el único que puedes detectar a Sebastián con su visión sónica y hacer que pierda su concentración para que se desaparezcan los espejismo de Sebastián.

Para cuando no puedan moverse algunos de ellos por estar en una gran agonía porque Sebastián intenta entrar en sus mentes, pueden usar con cualquiera un poder de ataque para así hacer que Sebastián pierda la concentración.

Cada uno de los tres personajes tendrá su barra de control mental de lo cual debes entrar en la mente de Sebastián antes de que entre en los tres personajes que tienes porque para sacarlos, hay que hacer que pierda la concentración y ya se vuelve más difícil porque ahora Sebastián podrá entrar fácilmente de nuevo a la mente de este que ya hubo completado sus barra de control mental para controlarlo, así que tu Objetivo es Salvarlo entrando a su Mente para Así buscar convencer al Verdadero Sebastián.

También Ayuda mientras Ramiro tiene a Sebastián Comprimido con su poder mientras John va entrando en la mente de Sebastián, Así mismo si Max tiene electrocutando a Sebastián para que John entre en su mente.

Sebastián también como poder de Defensa podrá hacer salir una explosión electromagnética dentro de sí que se expande un poco y quita vida, esto es con la función de quitarse los Dardo receptores de Max.

El AUS funciona con Sebastián para hacerlo perder la concentración

Matar a Sebastián no supondrá una tarea difícil sino que su barra de vida será igual que las de tus personajes, pero la barra de control mental de Sebastián el doble de las de tus personajes. Además Sebastián a diferencia de todos los anteriores jefes finales no será tan lidio-so sino que será justo y fácil de vencer.

Q-bit: El final ("Animación")

Si matas a Sebastián, en la Cinemática Sebastián morirá, pero destruirá la nave consigo mismo incluyendo a todos los que están en la nave.

pero si logras entrar en su mente podrás Salvarlo, así que John le dirá que vuelva con él, a lo que Sebastián le dirá que ya no hay nada para él, luego le dirá he oído que el pronunciar el nombres de Jorge te llena de ánimo, ya que estamos hablando quisiera saber porque?, a lo que Sebastián le responde: Jorge era mi padrastro y mi más grande motivación, un gran padre por ciento, pero nunca le gustaba que le llamara Papa, decía que le hacía parecer viejo, fue mi mejor amigo, y quien me apoyo mucho con mi mayor miedo, lo que más me dolió es que no estuve cuando murió y que antes de eso le había dicho que él no era mi padre, para cuando era solo un adolescente rebelde, un día me fugue de la casa a hacer estupideces, pero mi padre

me aconsejo que no anduviera en ese camino, ese misma noche, mi padre fue asesinado para atracarlo, ya que estuvo buscándome, y ese misma noche yo acababa de asaltar un pequeño comercio de la cual fui capturado y encarcelado, nunca pude estar en el entierro de mi padre y además murió por mi culpa,, Gracias por tu honestidad, pero todos se equivocan porque las personas cambian, eso lo aprendí de la vida, te quiero pedir un Favor miente sobre mi muerte ya no quiero luchar más en esta guerra ya he dado más que suficiente, sin embargo debo advertirte que esta nave volverá con muchas más para traer consigo un ejército más grande para conquistar todo el planeta, yo puedo leer sus mentes al igual que la tuya, así que necesito que confíes en mí y me des esa bomba y así puedas fingir mi muerte, Adiós John.

los Alién Logran hacer Volar una Nave de la cual solo que ella es el único híbrido que logra irse en una nave.