

TRAMA PRINCIPALE E STORIA DEL GIOCO

- ***Introduzione: Trama***

Stazione spaziale - 2077:

Sono passati ormai 53 anni da quando un'apocalisse nucleare ha sterminato l'umanità lasciando il pianeta Terra bruciato dalle radiazioni.

Ci sono stati dei superstiti...

10 Nazioni avevano stazioni spaziali operative al momento dell'esplosione ma ne è rimasta solo una, forgiata dalla fusione con le altre.

Ci vorranno altri 100 anni prima che la terra ritorni abitabile, ma per ora resta solo un sogno...

E questa è la realtà.

- ***Introduzione: L'esilio dei 10***

All'interno della stazione, i prigionieri, per qualsiasi reato commesso, sono rinchiusi in un'ala esclusiva in cui sono presenti solo stanze e zone di isolamento, create per mantenere un equilibrio civile all'interno della comunità, ormai allo stremo di risorse per sopravvivere nello spazio.

In quest'ala, pullulano giovani criminali tra cui anche il/la figlio/a del consigliere della stazione, Thorne, ormai leader dell'umanità intera.

Le persone sono allo stremo poiché le risorse umanitarie si stanno esaurendo, ma nonostante tutto il consigliere nasconde la verità a tutti, compiendo una decisione radicale...

...mandare degli umani sulla terra.

La sopravvivenza dell'umanità è nelle strette mani di questa operazione, a dire il vero, suicida visto che sono state perse le comunicazioni con la terra da 50 anni e non si sanno le vere condizioni in cui versa il pianeta Terra, ma ormai la decisione è stata presa:

è l'esilio dei 10.

CUTSCENE INTRODUZIONE

Dieci prigionieri sono stati scelti per essere scarcerati e inviati sulla terra senza preavviso, le uniche speranze sono nelle mani dei giovani ragazzi, affidati a Ian, ex consigliere e con pochi anni di vita rimastogli, la sua ultima volontà è guidare i ragazzi in questa avventura a dir poco azzardata e rendere reperibili tutte le sue conoscenze.

- ***Introduzione: Atterraggio turbolento***

CUTSCENE NAVICELLA

La navicella, non collaudata per un atterraggio sicuro sulla Terra, si schianta in una foresta, chiaramente variata dall'esplosione di radiazioni.

Prima che il portone principale si apra, uno schermo si illumina mostrando un video registrato dal consigliere, che illustra ai ragazzi qual'è la situazione e qual è la missione affidatagli:

la stazione ha bisogno di chiare informazioni sullo status attuale della terra, ma non disponeva della tecnologia giusta per fornire al momento uno strumento di comunicazione.

Il consigliere raccomanda ai prigionieri di esplorare al meglio la Terra, ottenere informazioni chiave e trovare un modo per ripristinare la connessione tra il satellite e il pianeta.

I ragazzi, arrabbiati per questa scelta repentina, impauriti dall'atterraggio turbolento e soprattutto spaesati dalle direttive poco chiare per la loro sopravvivenza, cercano un modo per aprire il portellone principale della navicella, ormai fuori uso.

I dieci, scelti per le loro individuali capacità e conoscenze, hanno difficoltà nel confrontarsi in quanto mai stati abituati nel collaborare per qualcosa di così importante come la sopravvivenza dell'intera razza umana, e non raggiungono una decisione all'unanimità per aprire il portone.

L'istinto animalesco prevale, la maggior parte dei ragazzi impiegano forza sul portone, spingendo in maniera sincronizzata e alla fine riuscendo a sfondare completamente.

Thorne capisce che sarà fondamentale una figura capo, incaricandosi personalmente di guidare tutti al meglio per la missione e la sopravvivenza del gruppo.

CUTSCENE FORESTA

Una volta aperto il portone, i dieci rimangono sorpresi dalla bellezza della natura catturata dai propri cinque sensi e giungono subito ad una conclusione, finalmente possono vivere in libertà.

Thorne rimane impassibile alla vista della boscaglia e della reazione dei suoi compagni, poiché il suo obiettivo è già chiaro, mettersi subito a lavoro per sopravvivere, ma da solo è impossibilitato dal farlo.

Ha bisogno di aiuto, e per questo comincia ad informarsi su ciò che ha attorno e sulle persone atterrate con lui.

- ***Missione d'introduzione: Eureka! Generatore***

Il primo pensiero va ai primi beni di necessità, ma visti i trascorsi della Terra con le radiazioni, tutto ciò che può sembrare utilizzabile, potrebbe essere contaminato o meglio, serve una lavorazione aggiuntiva, nessuno può permettersi di rischiare.

TUTORIAL MOVIMENTO

Thorne, grazie alle informazioni reperite dagli altri ragazzi e a quelle reperite esplorando i dintorni, capisce che c'è bisogno di un generatore di elettricità per poter alimentare qualsiasi strumento per poter sopravvivere.

TUTORIAL INTERAZIONE

John è l'unico a non esser sceso dalla navicella, agitando una chiave inglese con quello che sembra il generatore della navicella.

TUTORIAL MODALITA' FOCUS

L'intuito di Thorne lo porta a chiedere a John cosa serve per rimetterlo in funzione e poterlo sfruttare: servono dei pezzi di metallo e qualcosa per legarli al generatore.

Una volta trovato il necessario, *“Modalità Focus”*

Il generatore è pronto ad essere collegato a qualsiasi strumento necessario per la sopravvivenza.

TUTORIAL MAPPA E TABELLA STATISTICHE

- **1° Missione / 1° Capitolo: Se hai sete, vai dal... depuratore**

Thorne trova un lago molto grande, con un macchinario vicino che sembra essere un vecchio depuratore che veniva probabilmente utilizzato tempo addietro per rendere potabile l'acqua.

Interagendo e perlustrando, Thorne trova una somiglianza nel meccanismo energetico del depuratore con quello del generatore precedentemente riparato, e intuisce che un pezzo potrebbe essere presente in un mucchio di rottami, precedentemente notato, nella base militare abbandonata.

Una volta posizionato il primo componente, il depuratore sembra ancora non funzionare.

John, incuriosito dalle azioni di Thorne, gli parla informandosi sulla situazione, suggerendogli poi di cercare un pezzo di ricambio in un deposito di rifornimenti, vicino alla base militare, verso l'inizio della frontiera.

Una volta trovato, Thorne torna al depuratore per ripararlo, chiedendo aiuto a John.

TUTORIAL SWITCH PG

John ripara il depuratore (*Modalità Focus*), che collegato al generatore, diventa una fonte d'acqua (*Depuratore di livello 1*)

TUTORIAL BARRA DELLA SETE

- **2° Missione / 1° Capitolo: Qualcuno chiami un medico!**

Thorne esplorando, viene informato che un ragazzo che era uscito dalla frontiera in ricognizione è stato contaminato dalle radiazioni e che per salvarlo sono necessarie delle medicine.

Inoltre è stato scoperto un laboratorio abbandonato con al suo interno dei macchinari che potrebbero essere utili per sintetizzare sostanze preziose.

Tre ragazzi presenti alla base militare si confrontano davanti a Thorne, pensando che sia meglio controllare se la navicella contenesse delle risorse utilizzabili, come per esempio kit di pronto soccorso.

Thorne decide di controllare la navicella e trova nascoste delle medicine, ma che sembrano non sufficienti per creare una cura alle radiazioni, quindi decide di cercare qualcuno che avesse informazioni riguardo medicinali e piante curative.

Vicino la navicella, c'è Marie che sta analizzando delle piante presenti sotto i suoi piedi.

Parlandoci, Thorne capisce che può completare e sintetizzare la medicina con delle piante specifiche, già avvistate nel bosco vicino la frontiera.

Thorne allora si avventura nel bosco per raccogliere le piante di cui ha bisogno evitando di rimanere, anche lui, avvelenato da dei funghi mutanti presenti nella flora, mentre Marie rimane in base e rimette in sesto il laboratorio.

Una volta raccolte le piante e tornato al campo base, Thorne si dirige al laboratorio e con l'aiuto di Marie sintetizza la medicina salvando il compagno avvelenato (*Modalità Focus*) e avendo messo parzialmente in uso il laboratorio. (*Laboratorio di livello 1*)

TUTORIAL BARRA DELLE RADIAZIONI

- 3° Missione / 1° Capitolo: Un certo languorino...

Una volta curato, Ian riferisce a Thorne che, mentre era in ricognizione vicino la base militare, ha avvistato in lontananza quella che poteva sembrare una "serra", fondamentale per soddisfare la fame ormai ricorrente, non essendo rimasto più cibo nella navicella.

Giunti sul posto si rendono conto della situazione disastrosa nella quale la serra giace e mentre Ian esamina la struttura per capire il suo funzionamento, Thorne mette in ordine il posto (*Modalità Focus*).

Messo in ordine il posto, Ian illustra Thorne delle condizioni della serra e per cosa fosse stata usata in precedenza, prima di esser stata distrutta: è una serra speciale che sfrutta delle tecnologie sperimentali in grado di accelerare il processo di sviluppo e crescita degli essere viventi, usata in passato per velocizzare la crescita e produttività delle piante.

Thorne capisce che, sistemata la serra, potrebbe fornire una risorsa almeno temporanea di cibo per i sopravvissuti, per fare ciò è necessario sostituire i collegamenti danneggiati con un vecchio generatore, con altri funzionali a collegare il generatore della navicella e il depuratore con la serra.

Tali collegamenti partono dal seminterrato della serra e si dirigono verso le rispettive destinazioni passando dal sottosuolo, i due allora vanno ad esaminare il piano inferiore della serra per controllare le connessioni e si accorgono che il problema è proprio davanti i loro occhi: per il depuratore

sono saltati alcuni bulloni di un tubo mentre per l'elettricità dei cavi sono stati tranciati da terzi.

Qui John cerca una chiave inglese e del nastro isolante, nell'area circostante, trovandoli in un armadietto presente nella serra e li fornisce a Thorne, in modo tale da aggiustare i tubi per il depuratore e i cavi che portano al generatore. (*Modalità Focus*)

Durante la riparazione dei cavi, i due rimangono agghiacciati dal ritrovamento del cadavere di quello che sembra un umano "mutante" deceduto nel seminterrato, dopo aver superato lo spavento tornano al piano terra della serra e qui completano il suo ripristino ottenendo così una piantagione utile alla produzione di cibo, la quale potrà essere facilmente così sfruttata utilizzando alcuni utensili presenti nella mensa della base militare. (*Serra Livello 1*)

TUTORIAL BARRA DELLA FAME

- 4° Missione / 1° Capitolo: Diamoci un taglio!

Dopo aver ottenuto una fonte di cibo, sorge un'ulteriore preoccupazione per i sopravvissuti dovuto al ritrovamento del mutante senza vita, ovvero il difendersi da ciò che li circonda.

Thorne decide di andare in esplorazione del territorio non ancora scrutato del tutto, la frontiera, territorio tra l'altro rinomato per essere pieno di mutanti.

Thorne, una volta superato l'ingresso della frontiera, viene aggredito da un mutante che sbuca improvvisamente dai cespugli circostanti, ma prima che si potesse verificare il peggio, Eliza interviene dalla distanza con un fucile da cecchino, precedentemente trovato nella base militare.

I due ragazzi, una volta tranquillizzati, guardandosi attorno, si rendono conto dell'esistenza di mura attorno alla base militare, cedute in vari punti permettendo ai mutanti di penetrare nel territorio.

Decidono così di riparare il muro nei punti ceduti, necessitando di attrezzi e materiali adatti per farlo ed è qui che Eliza fornisce a Thorne un'ascia da combattimento, affinché possa abbattere degli alberi nella zona circostante e difendersi dai mutanti che lo inseguono, mentre lui gli fa' da cecchino per difenderlo dalla distanza.

TUTORIAL COMBATTIMENTO MELEE

Thorne abbatte gli alberi, ottiene la legna e ripara le mura (Modalità Focus)

CUTSCENE VISTA PANORAMICA DELLA MAPPA ATTUALE E SCENA SOTTOSTANTE

- 1° Missione principale / 3° Capitolo: Ordini dall'alto

Dopo tutti gli avvenimenti, il clima instauratosi nel campo dei sopravvissuti sembra essere calmo e pacifico;

i 10 non erano più preoccupati dell'incombente bisogno di risorse e viveri per la sopravvivenza, essendo più focalizzati nel vivere al meglio la vita sulla terra da sempre desiderata.

Thorne, essendo sempre all'erta e pronto ad ogni peripezia, non riesce a stare fermo a braccia conserte ma bensì cerca di capire quale fosse il significato velato della loro "spedizione" e soprattutto, l'area di atterraggio pianificata dalla patria spaziale ma mai raggiunta.

Rovistando e perlustrando ogni angolo della nave, all'improvviso Thorne trova una lettera accartocciata scritta da un tale *Vice-Consigliere Spaziale* :

"Per far sì che i 10 possano comunicare con noi, hanno bisogno di entrare in contatto con i rifugiati di Mount Lincoln, solo loro possiedono la tecnologia e le conoscenze per catturare le frequenze radio del nostro satellite.

E' **VITALE** che la rotta della navicella sia impostata sulla montagna!

Dal Vice-Consigliere "

Thorne, dopo aver letto il tutto, si chiede del motivo possibile per cui la lettera si possa ritrovare tra le sue mani, essendo qualcosa di top secret e strettamente legato ai piani alti della patria spaziale.

Mentre Thorne era nei suoi pensieri fermo con la lettera davanti al lui, Devon gli chiede cosa avesse tra le mani, e una volta vista la lettera, scappa dalla navicella impaurito di essere incolpato di aver rubato e accartocciato quella lettera.

Thorne insegue Devon fino ai piedi di Mount Lincoln, dove era stato precedentemente trovata un'antica entrata di una caverna;

CUTSCENE SCENA SOTTOSTANTE

Devon, pur di non essere fermato da Thorne afferra un masso abbastanza pesante e, sbagliando la traiettoria incautamente, lo scaglia contro le travi di legno che sorreggevano l'entrata facendo cadere una frana di massi, bloccando l'entrata e quasi schiacciando Thorne che riesce miracolosamente ad entrare senza essere scalfito.

FINE CUTSCENE

Fino ad ora la caverna era stata "Off-Limits" sapendo dell'esistenza dei mutanti e della possibilità che anche animali possano essere stati contagiati dalle radiazioni.

Thorne è obbligato quindi a continuare l'inseguimento, nonostante il crollo della frana lo abbia distratto e perso di vista Devon, ma la caverna è buia e inesplorata.

Thorne trova ai piedi della frana un accendino arrugginito, che riuscendo a sbloccarlo, può aiutarlo nel farsi strada nella completa oscurità.
(Modalità Focus)

Davanti ai suoi occhi, si presenta un sentiero, probabilmente utilizzato anni fa orsono; con la coda dell'occhio, Thorne intravede da lontano un soggetto nero muoversi velocemente in aria per poi scomparire dalla zona illuminata, come se fosse spaventato dalla luce.

Thorne è impaurito di quali esseri possano giacere nelle cavità di questa caverna, infatti durante la sua avventura affronta numerosi esseri simili a pipistrelli ma chiaramente modificati in aspetto dall'essere stati contagiati dalle radiazioni.

(Idea: statistiche di Vita e Fame dimezzate a causa della paura)

Ad un certo punto, dopo tanto tempo passato a seguire il sentiero in salita, si intravede una luce naturale scorgere da lontano, il Thorne nota numerose macchie di sangue dirigersi verso quella che sembra essere l'uscita della caverna.

Una volta fuori dalla caverna, Thorne viene sorpreso dal paesaggio presente davanti ai suoi occhi; una distesa di neve ricoperta di abeti innevati e delle orme di piedi umani che portano fino ad un abete abbattuto, ricoperto di sangue.

Dietro l'abete c'è Devon, ricoperto di ferite su gambe e braccia; Thorne chiede del motivo per cui fosse scappato, ma Devon non riesce a rispondere vista la situazione critica in cui giace, allora Thorne decide di

cercare nell'area circostante qualcosa che lo potesse aiutare a portare Devon indietro al campo per delle adeguate medicazioni.

Dopo numerosi passi d'esplorazione, Thorne trova una piccola baita diroccata, con un cartello appeso sulla porta distrutta: "Safe Place". Una volta entrato, Thorne nota la presenza di tante cianfrusaglie, molte ormai inutilizzabili, e di un armadietto in ferro. All'interno dell'armadietto, trova ciò che gli può servire per costruire un meccanismo di corde da attaccare a sé stesso, per poter trasportare Devon sulla schiena e anche quella che sembra una vecchia "trivella a mano".
(Modalità Focus)

Thorne torna all'abete insanguinato, e provvede a legare stretto Devon alla propria schiena, notando di aver poco tempo prima che possa morire dissanguato.

(Idea: a display compaiono le statistiche del ferito, unendosi quindi al party, che diminuiscono velocemente, mettendo pressione al giocatore sul poco tempo a sua disposizione per poterlo riportare indietro)

Thorne torna indietro nella caverna, seguendo il sentiero al contrario e affrontando ogni mostro che lo ostacola nel ritornare al campo ma si ritrova l'entrata della caverna ancora bloccata dalla precedente frana avvenuta;

CUTSCENE SCENA SOTTOSTANTE

Thorne poggia temporaneamente Devon e affida a *Personaggio attualmente nel party* la trivella a mano, ritrovata nella baita, per frantumare i massi che si ponevano tra loro e l'entrata.

Nel mentre, un'ondata di pipistrelli mutanti si accumula e si dirige verso la loro posizione, Thorne si prepara ad affrontarla per guadagnare tempo finché il suo compagno riesce a creare una breccia attraversabile.

FINE CUTSCENE

TUTORIAL SOPRAVVIVENZA A TEMPO

(Giocatore affronta ondate di nemici a tempo)

Il gruppo riesce finalmente a creare una breccia e ad attraversarla, a discapito della trivella a mano, ormai fuori uso.

CUTSCENE SCENA SOTTOSTANTE

Una volta tornati al campo, i due si dirigono da Marie che provvede a medicare il ferito, sperando che riesca a riprendersi al più presto per poter parlare della lettera del vice-consigliere.

(Idea: il ferito non sarà in grado di avere un dialogo col protagonista, finché il giocatore non completa la missione successiva)

FINE CUTSCENE

(Sblocco Missione Secondaria: Laboratorio Livello 2)

- 2° Missione principale / 3° Capitolo: Esplorazione innevata

In attesa che possa avere risposte su ciò che è avvenuto, il Thorne vuole intrepidamente esplorare la zona innevata subito dopo la caverna di Mount Lincoln, visto che la presenza di una baita ha aumentato la sua curiosità riguardo l'esistenza di ulteriori rifugi umani.

Ai piedi dell'entrata, Thorne viene fermato da Thomas che gli informa di come potrebbero essere molto utile le parti della trivella a mano, se venissero utilizzate adeguatamente per creare marchingegni migliori per il funzionamento del depuratore;

(Sblocco Missione Secondaria: Depuratore Livello 2)

Thorne attraversa la caverna, ormai sgombra dai mostri combattuti in precedenza, e raggiunge la distesa innevata. Esplorando meglio i dintorni, Thorne nota, ai piedi di una salita, l'inizio di tre sentieri, chiaramente creati da qualcuno, con tre cartelli in legno con delle scritte sopra, partendo da sinistra rispettivamente:

"Terra del fuoco: Indra"

~~"Uomini della montagna: Lincoln"~~

"Uomini del mare: Ashura"

Il cartello al centro è sbarrato a X da quello che sembra essere sangue tendente al nero, ma Thorne riesce a intravedere la scritta "Lincoln", che gli ricorda la lettera ritrovata nella navicella, e quindi decide di continuare per il sentiero centrale.

Thorne si ritrova in una foresta innevata e improvvisamente sente una forte ventata d'aria, capisce di trovarsi nel mezzo di una bufera di neve.

(Idea: Il party viene afflitto in statistiche dalla bufera di neve, velocità ridotta, visibilità ridotta, movimenti di combattimento rallentati)

Qualcosa di inaspettato succede: Thorne intravede degli uomini vestiti in militare, armati di fucili, uomini veri e propri;

Thorne ha un conflitto interno, una parte di lui vorrebbe subito farsi notare e comunicare con loro, dall'altra sente che qualcosa non va, visto la poca conoscenza degli avvenimenti sulla terra, e che probabilmente non sarebbero stati amichevoli al confronto.

TUTORIAL STEALTH E ALLERTA NEMICI

(Idea, il giocatore deve superare i nemici senza essere scoperto, una volta scoperto, il giocatore entra in una Modalità Focus a tempo, che se viene risolta gli permette di ritornare al punto di partenza di questa parte di mappa, mentre se scade il tempo, Game Over, si riparte dall'ultimo salvataggio)

Quindi Thorne decide di procedere nella foresta, nascondendosi di albero in albero, di cespuglio in cespuglio, senza farsi notare dalle pattuglie di uomini armati in ricognizione.

Una volta superata la radura di soldati, Thorne vede davanti a sé l'entrata di un bunker, bianco quanto la neve della montagna in cui è incastrato; Thorne capisce quindi che esiste una comunità di umani, sopravvissuti alle ondate di radiazioni che hanno colpito la terra tempo addietro, e che vive all'interno di quel bunker ma per qualche motivo, sono ostili verso ciò che sta all'esterno.

CUTSCENE SCENA SOTTOSTANTE

L'entrata è piena di sistemi di telecamere di sicurezza, e per di più, guardie che entrano ed escono dal bunker per cambiarsi di turno nella sorveglianza, utilizzando quello che sembra un "badge"

Thorne, parlando con il gruppo, si rende conto di non poter agire ulteriormente senza confrontarsi con il resto dei 10, per il bene di tutti e della sopravvivenza sulla terra, e soprattutto perché sarebbero serviti degli esperti in combattimento per potersi infiltrare nel bunker senza allertare nessuno.

Successivamente al dialogo tra i componenti del gruppo, questi ultimi, mentre tornano al campo, trovano tra le frasche innevate una pianta "blu ghiaccio"

scintillante che cattura la loro attenzione, Thorne pensa che potrebbe essere utile a Marie per delle ricerche su ulteriori medicinali.

FINE CUTSCENE

(Sblocco Missione Secondaria: Serra Livello 2)

- 3° Missione principale / 3° Capitolo: Casa dolce casa?

Dopo le recenti scoperte, Thorne sente il forte bisogno di parlarne con tutti i 10, e per questo si dirige verso il falò per una riunione.

***CUTSCENE SCENA SOTTOSTANTE* (MAGGIORMENTE DIALOGHI)**

Thorne, dopo essersi seduto sul proprio tronco e aspettato che tutti arrivassero al falò, comincia a spiegare con calma l'attuale situazione e la recente grande scoperta.

Successivamente al discorso di Thorne, si susseguono tanti mormorii e discussioni sottovoce tra i vari componenti dei 10, alcuni preoccupati della loro incolumità, altri incuriositi e indomiti di esplorare il bunker ma Eliah e Eliza sollevano al Thorne una mozione importante, riguardo Devon rimasto ferito nella caverna di Mount Lincoln e senza nessuna spiegazione da parte di Thorne.

Eliah e Eliza cercano di convincere il resto dei 10 che Thorne potrebbe star complottando qualcosa contro di loro con qualche comunità umana a loro insaputa, e che spiegherebbe l'inseguimento e le ferite di Devon.

Thorne si trova davanti ad un bivio, rivelare tutta la verità riguardo la lettera del vice-consigliere oppure negare la mozione e semplicemente dire di rimanere calmi senza accusare nessuno.

TUTORIAL DECISION MAKING

(Idea: il giocatore, nei panni del protagonista, nel corso del gioco e in determinate occasioni, può fare delle decisioni che andranno ad influire alcuni dettagli degli eventi a susseguirsi, ma non la storia/trama in sé)

(se il giocatore sceglie la prima, i due personaggi si offriranno volontari nell'aiutare ad infiltrarsi nel bunker, entrando nel party automaticamente, mentre se il giocatore sceglie la seconda, esso dovrà svolgere una quest secondaria che gli permetterà di convincere uno dei due personaggi, tra l'altro

esperto in combattimento, ad entrare nel party, quindi bloccando temporaneamente la missione principale)

Dopo aver discusso animatamente, Thorne inizia ad incamminarsi verso Mount Lincoln, quando però Thomas lo ferma vicino alla navicella per riferirgli che, nel tempo libero, ha riparato un armadietto nella navicella che può utilizzare per alleggerirsi e immagazzinare ciò che volesse.

Una volta attraversata la caverna e la distesa innevata, Thorne deve elaborare un piano per poter catturare uno dei soldati della montagna in ricognizione e acquisirne badge e completo militare, in modo tale da poter attraversare l'entrata del bunker senza degnare sospetto.

Personaggio Combattimento consiglia di sfruttare i cespugli vicino agli alberi dove ogni tanto si fermano i soldati, per poterli attaccare furtivamente; Thorne è d'accordo col piano ma, conoscendo l'attitudine di *Personaggio Combattimento*, ribadisce di non voler uccidere nessuno e che, se ci fosse stato bisogno, avrebbe soltanto cercato di stordire il bersaglio. *(Modalità Focus, una volta posizionati dietro al bersaglio)*

(se il giocatore completa la Modalità Focus senza errori e nel tempo designato, il bersaglio viene furtivamente portato nei cespugli ed è possibile dialogare con lui per ottenere informazioni, mentre nel caso contrario, il bersaglio viene direttamente stordito e derubato del suo completo e badge.)

Una volta ottenuto il necessario, il gruppo si dirige verso l'entrata, cercando prima di osservare come i soldati normalmente entrano nel bunker, per far sì di agire ugualmente.

CUTSCENE SCENA SOTTOSTANTE

Il gruppo, tutto camuffato e “entrato nella parte” dei soldati, si dirige lentamente verso l'entrata, molto preoccupati dalle telecamere di sicurezza e dei soldati di guardia; tutto va secondo i piani, Thorne attiva il portone del bunker col badge precedentemente derubato, ed entrano illesi.

L'edificio, al suo interno, è completamente bianco, pulito e sterile quanto un ospedale, persino le persone presenti in lontananza sono vestite tutte con delle tuniche bianche da pazienti.

Thorne, nonostante le perplessità nate da questa visione, continua a camminare nel corridoio per non degnare sospetti, notando che ogni porta presente lateralmente è apribile sempre col badge utilizzato in precedenza.

Il gruppo continua a camminare, cercando di capire cosa stessero vedendo i loro occhi, quando ad un certo punto si imbattono in una vetrata dietro cui era visibile quella che sembra una sala operatoria; tutto sembrava normale, un dottore con in mano una siringa e una paziente stesa sulla sedia operatoria, quando ad un certo punto...

La paziente inizia a gridare in maniera estenuante, quasi come se stesse per morire, e il dottore tira fuori una vera e propria piccola sega, accendendola e avvicinandola alla tibia della paziente.

I vetri, non essendo insonorizzati, facevano trasparire tutto persino le voci: il dottore dice al paziente di doverlo ringraziare perchè soltanto tramite questa operazione, è possibile sopravvivere nel bunker, essendo anche la "volontà di Dio".

Il gruppo rimasto impietrito dalla scena appena accaduta, era fermo immobile davanti al vetro a fissare i due all'interno della stanza, al che il dottore si gira verso il vetro e si accorge del gruppo;

Thorne esclama sottovoce di andarsene subito, visto il loro camuffamento, e nota che dei soldati in lontananza che si stanno avvicinando a loro con una faccia molto sospetta.

Personaggio Combattimento istintivamente inizia a correre, facendo saltare la copertura del gruppo...
Inizia l'inseguimento!

FINE CUTSCENE

(Idea: in questa parte precisa della missione, la prospettiva grafica viene capovolta in modo tale da sembrare un livello di "scappare dal nemico", stile Crash Bandicoot, dove l'obiettivo del giocatore è non essere acchiappato dall'orda dei soldati inseguitori e non essere ostacolato/rallentato dall'ambiente)

(se il giocatore completa l'inseguimento senza essere catturato, la storia va avanti normalmente, mentre se viene catturato, la cutscene sottostante viene anticipata semplicemente, con però la barra della salute dei componenti del gruppo dimezzata)

CUTSCENE SCENA SOTTOSTANTE

Mentre il gruppo si stava allontanando sempre di più dalla minaccia, entrando in una stanza buia e piccola improvvisamente una porta nel pavimento sotto i loro piedi si apre, facendoli cadere precipitosamente in quello che sembra essere un "Compattatore di Rifiuti".

Il gruppo viene inorridito dal lago di rifiuti liquidi e non, presenti nel compattatore, essendo presenti anche pezzi di corpo umano.

(RIFERIMENTO COMPATTATORE DI STAR WARS: NUOVA SPERANZA

♡□)

(Modalità Focus per uscire dal compattatore)

Thorne riesce finalmente a sbloccare un tubo di scarico del compattatore, e permettendo al gruppo di scivolarci dentro; cadendo dal tubo di scarico, il gruppo finisce in quello che sembra una caverna, stavolta con anche delle rotaie e dei carrelli sopra a quest' ultime.

Thorne intravede anche una luce entrare nella caverna da quella che sembra un'uscita verso l'esterno, e subito invita tutto il gruppo a seguirlo verso quest'ultima, ma Eliza, spinta dalla curiosità, prima di seguire il gruppo cerca di dare un'occhiata a cosa fosse presente dentro i carrelli e viene spaventato a morte da una testa umana mozzata; caduta dopo lo spavento, Eliza sente degli schiamazzi animaleschi provenire dalla parte opposta all'uscita e inizia a scappare con tutte le sue forze per raggiungere di nuovo il gruppo.

Thorne si accorge di trovarsi ai piedi di Mount Lincoln, appena vicino all'entrata della caverna già scoperta in precedenza, quindi decide di ritirarsi al campo per poter riposare al meglio dopo questa esperienza cruenta.

FINE CUTSCENE

- **1° Missione secondaria/ 3° Capitolo: Laboratorio Livello 2**

Thorne dovrà portare a Marie 10 campioni di piante mutagene per poter potenziare le medicine da poter creare in laboratorio (Sblocco Laboratorio Livello 2, cure potenziate)

- **2° Missione secondaria/ 3° Capitolo: Depuratore Livello 2**

Thorne consegna la trivella a Thomas che gli chiede di trovare dei pezzi di ricambio mentre affronta le sue missioni, e di portarle a lui che nel mentre lavorerà al progetto di un nuovo marchingegno.

Una volta trovati e consegnati i pezzi di ricambio, Thomas si metterà a lavoro col suo progetto (Sblocco Depuratore Livello 2, bevande potenziate)

- **3° Missione secondaria/ 3° Capitolo: Serra Livello 2**

Thorne consegna a Ian la pianta “blu ghiaccio” trovata precedentemente, e Ian la analizza attentamente, constatando che potrebbe essere utile per creare degli alimenti che riescono a saziare per molto più tempo.

Ian chiede a Thorne, quindi, di portarle altri due campioni di questa pianta “blu ghiaccio” per poter creare una ricetta da utilizzare in futuro.
(Sblocco Serra Livello 2, alimenti potenziati)

CUTSCENE VISTA PANORAMICA DELLA MAPPA ATTUALE E PERSONAGGI CHE PARLANO AL FALO’

- **1° Missione principale / 5° Capitolo: Gita alla Terra del fuoco**

Thorne, ormai sconcertato da tutte le sorprese avute di recente, è convinto di voler andare più a fondo in questa faccenda; rabbia, confusione, ansia, sono le emozioni che ora Thorne prova dopo aver realizzato che tutti “i 10” sono all’oscuro di tantissime cose riguardo la Terra.

Thorne raduna il suo gruppo, e si dirige verso la diramazione dei sentieri trovata nella scorsa spedizione, ma prima di attraversare la grotta verso Mount Lincoln, Eliza ferma Thorne chiedendogli di portare indietro delle armi o degli artefatti qualsiasi che possano essere di altri popoli presenti sulla Terra.

(Sblocco Missione Secondaria: Depuratore Livello 3)

Una volta raggiunta, Thorne promette al suo gruppo di scoprire la verità riguardo gli uomini di Mount Lincoln e per fare ciò, visto la indisponibilità del gruppo di armi o difese, Thorne si dirige verso la Terra del Fuoco: Indra, seguendo il sentiero indicato dal cartello.

Durante il percorso, il gruppo si accorge di come l’ambiente diventa sempre più arido e privato degli alberi, con piantagioni molto diverse rispetto a quelle presenti vicino al campo base.

(Sblocco Missione Secondaria: Serra Livello 3)

(Sblocco Missione Secondaria: Laboratorio Livello 3)

All'improvviso da lontano Thorne nota quelle che sembrano delle "corde" rudimentali, legate agli alberi come per trarre una trappola.

CUTSCENE SCENA SOTTOSTANTE

Il gruppo si avvicina alla corda per esaminare, quando in un istante una freccia velocissima la spezza e su tutto il gruppo si scagliano degli spuntoni; tutto il gruppo viene colpito e atterrato, Thorne riesce a schivare gli spuntoni ma senza accorgersene, era stato colpito al collo da una piccola freccetta che gli fa perdere i sensi.

Thorne non riesce ad aprire completamente gli occhi, ma si accorge che tutto il gruppo sta venendo trasportato su dei cavalli da quello che sembra un gruppo di indigeni, dopo di che ritorna nel sonno.

Il gruppo si risveglia a causa di un frastornante rumore di urla e schiamazzi, si accorgono di essere legati a dei alti pali di legno, circondati da centinaia di indigeni che continuano ad alzare al cielo torce e lance; Thorne realizza di essere in una esecuzione.

Un indigeno, una donna, vestita in modo peculiare rispetto al resto dei suoi compagni, si avvicina al centro dei pali come per parlare a tutto il popolo, appena si gira verso di loro, tutti gli indigeni ritornano silenziosi; la donna comincia a parlare ma Thorne e i suoi compagni non riescono a capire la loro lingua, qui Thorne deve decidere se interrompere il suo discorso oppure provare a tagliare la corda di nascosto.

(se il giocatore decide di interrompere il suo discorso, attiverá una serie di dialoghi con la donna per convincerla a risparmiarli, se invece decide di liberarsi, attiverá una Modalitá Focus che se completata, Thorne si libererá e attiverá comunque una serie di dialoghi mentre se fallita, il giocatore fallirá.)

La donna decide di risparmiarli ma comunica alle guardie indigene qualcosa di incomprensibile dal gruppo di Thorne.
(Il gruppo viene mandato in un'arena, senza che loro possano vedere niente)

FINE CUTSCENE

- 2° Missione principale / 5° Capitolo: Prova di forza!

Thorne e il suo gruppo si risvegliano in una stanza cupa, con solo alcuni spiragli di luce dal soffitto, piena zeppa di armi, molte di queste arrugginite e inutilizzabili.

Thorne trova una porta e mettendosi con un orecchio vicino ad essa, riesce a sentire gli stessi schiamazzi che avevano sentito poco fa; realizza che potrebbero esser stati infilati in qualcosa di losco e che le armi nella stanza non siano lì per caso.

Il gruppo, quindi, si equipaggia come meglio crede e dopo poco, la porta si apre lentamente da sola...

In un istante, il gruppo viene illuminato dalla luce stordente del sole e, mentre si incamminavano oltre la porta, si rendono conto di essere in una vera e propria arena, con gli spalti pieni zeppi di indigeni che acclamavano i sopravvissuti.

CUTSCENE SCENA SOTTOSTANTE

La donna indigena, stavolta adornata da accessori dorati su tutte le parti del corpo, comunica a Thorne e a tutto il popolo indigeno che se vorranno sopravvivere, lui e il suo gruppo, dovranno affrontare una serie di bestie mutanti all'interno dell'arena; se riescono a sconfiggere tre mostri dei loro, guadagneranno la sua fiducia.

Thorne, stupito che l'indigena riesca a parlare la loro lingua, è costretto ad accettare questa proposta, fiducioso nelle capacità di combattimento sue e del gruppo, apprese nel tempo di permanenza sulla Terra.

Il combattimento ha inizio!

FINE CUTSCENE

(se il giocatore supera le ondate dei mostri, supererà la missione, al contrario fallirà e ricomincerà da capo il combattimento)

Thorne e il gruppo dei sopravvissuti vengono acclamati da tutta la platea, stupefatta dal risultato del combattimento, nonostante abbiano rilasciato dei mostri letali.

La donna indigena invita Thorne a raggiungerla nella sua dimora, subito fuori l'arena, ove il gruppo verrà medicato e servito.

Una volta usciti dall'arena, sempre sotto uno scrosciante rumore di applausi da parte degli indigeni, un uomo con un'armatura sgargiante, alto e possente, si avvicina al gruppo, rivolgendosi a Thorne;

l'uomo invita Thorne di ripresentarsi più spesso, gli è stato donato il permesso di combattere nell'arena in cambio di ricompense.

- **3° Missione principale / 5° Capitolo: Alleanza strategica**

La dimora, rispetto al resto delle abitazioni circostanti, è sfarzosa e pieno di trofei di caccia;

Thorne si chiede il perché un'indigena fosse disposta a fidarsi facilmente di un gruppo di "invasori", visto il loro arrivo inaspettato sulla Terra, e chiede spiegazioni.

La donna racconta che ha fatto di tutto per diventare capo del popolo del fuoco, poiché ex componente del popolo della montagna, conosce ciò che si nasconde dietro a quel misterioso bunker.

I due decidono di allearsi, per scambiare informazioni utili e nel ricercare materiale tecnologico per produrre delle armi sufficienti ad infiltrarsi in quel territorio, nel mentre la donna invita Thorne ad aiutare la gente del popolo del fuoco con i loro bisogni, e stringere amicizia con gli esponenti più importanti.

(il giocatore viene lasciato libero nel scegliere l'ordine con cui aiutare tutti gli indigeni)

Thorne si sente esaltato dal aver avuto l'occasione di conoscere altri umani, sopravvissuti alle ondate nucleari di tantissimo tempo addietro, e non vede l'ora di poterlo comunicare al popolo dello spazio.

Thorne cerca informazioni, per tutta la Terra del Fuoco, riguardo gli Uomini del Mare ma nessuno riesce a dare una concreta risposta alla loro esistenza, tranne che sulla costa a volte sono presenti delle torce accese...

- **1° Missione secondaria/ 5° Capitolo: Depuratore Livello 3**

Thorne dovrà portare a Eliza 5 artefatti e 5 armi arrugginite della Terra del Fuoco, dopo di che Eliza procurerà a Thorne dei pezzi di ricambio per il depuratore (Sblocco Depuratore Livello 2, slot di carica aumentati)

- **2° Missione secondaria/ 5° Capitolo: Laboratorio Livello 3**

Thorne dovrà raccogliere 10 piante curative della Terra del Fuoco, da portare a Marie per poterle esaminare.

Una volta portate, Marie riuscirà a creare una nuova ricetta medica.
(Sblocco Laboratorio Livello 3, cure prolungate)

- **3° Missione secondaria/ 5° Capitolo: Serra Livello 3**

Thorne dovrà portare 10 pietanze vegetali della Terra del Fuoco e 3 ricette, da portare a Ian per poterle esaminare.

Una volta portate a Ian, si metterà lavoro per creare delle nuove pietanze per i 10. (Sblocco Serra Livello 3, nuovi alimenti)

- **1° Missione principale / 7° Capitolo: Il mistero del mare**

“I 10” non hanno mai visto il mare, sanno della sua esistenza solo grazie alle lezioni che sullo spazio gli impartivano, ma l’idea di poterlo vedere con i loro propri occhi li elettrizza;

in particolare Thorne, con la sua voglia matta di scoprire di più riguardo gli Uomini del Mare, speranzoso che siano anche loro aperti al dialogo come lo è stato il popolo del fuoco.

Uno degli informatori incontrati durante l’esplorazione della Terra del Fuoco, ha mostrato a Thorne una scorciatoia che potesse portare lui e il suo gruppo, in poco tempo e senza pericoli, alla costa, in particolare nel luogo delle “torce”.

CUTSCENE SCENA SOTTOSTANTE

Percorsa la scorciatoia, Thorne inizia a sentire un odore forte che non è altro che la brezza marina del mare, insieme allo scroscio delle onde contro gli scogli.

Thorne vede i suoi compagni correre davanti a lui, che subito colgono l’occasione per godersi al meglio il mare e la sua maestosità; persone che si tuffano, persone che rimangono esterrefatti dalla presenza delle conchiglie sulla sabbia e persone che non riescono ancora a realizzare di quanto possa essere grande il mare.

Thorne realizza di essere felice di essere sopravvissuto insieme ai suoi compagni, e di poter vedere le bellezze della Terra, sperando che prima o poi possa condividere queste esperienze con il popolo nello spazio.

Mentre i compagni si divertono, Thorne cerca il così' tanto detto "luogo delle torce", e in lontananza vede quello che sembra un promontorio, così' decide di dare un'occhiata lì'.

FINE CUTSCENE

Personaggio qualsiasi del party ferma Thorne e gli chiede se potesse accompagnarlo ove volesse andare, e Thorne accetta volentieri, visto che il solo sembrava stesse tramontando.

(il giocatore incontrerà dei mutanti nel sentiero che lo porta al promontorio, dovendo quindi affrontarli insieme al suo compagno di party, precedentemente scelto durante il dialogo precedente)

Una volta arrivati al promontorio, Thorne trova tre pilastri con incastonate tre torce spente e al centro un cesto, chiaramente realizzato a mano da un umano, con dentro delle piante particolari e delle pietre lisce.

I due non capiscono il perché di tutto ciò, ma Thorne, grazie al suo intuito, capisce che potrebbero essere state lasciate come indizi per portarli agli Uomini del Mare, nonostante ciò i due sanno di non poter farci niente, visto la loro poca conoscenza delle piante ora presenti sulla Terra, quindi decidono di tornare indietro dai loro compagni, per poi ritornare al campo e chiedere una mano ad Ian per capire l'utilità degli oggetti nella cesta.

(il giocatore incontrerà dei mutanti nel sentiero che lo porta indietro, dovendo quindi affrontarli insieme al suo compagno di party, precedentemente scelto durante il dialogo precedente)

CUTSCENE SCENA SOTTOSTANTE

Thorne e *Personaggio scelto* notano improvvisamente che c'era uno dei loro compagni ai piedi del mare che guarda qualcosa di lontano impaurito; *Personaggio del party* sta venendo attaccato in acqua da uno squalo enorme. (Modalità Focus)

(se il giocatore completa la Modalità Focus con successo, il personaggio in pericolo viene salvato senza ferite, mentre se viene fallita, il personaggio verrà salvato ma con delle ferite alla gamba, che comporteranno dei malus.)

Senza perdere tempo, dopo tutto quello che è successo, il gruppo decide di tornare indietro alla base.

- **2° Missione principale / 7° Capitolo: Richiamo primordiale**

Thorne parla ad Ian dell'accaduto, e consegna il contenuto della cesta; Ian rimane stupito poiché, nonostante la sua esperienza, non aveva mai toccato per mano queste piante e queste pietre.

Ian riferisce a Thorne che queste piante, se trattate con un certo modo con le pietre, fuoco e una sostanza alcolica particolare, possono creare delle "fiamme blu".

Thorne, affascinato da quanto appena detto, decide di parlare con Devon visto il suo essere guarito e la "passione" per l'alcool.

Devon, non avendo minimamente idea di cosa potesse servire a Thorne, gli consegna tre bevande alcoliche che legano e si appiccicano particolarmente bene alle piante, pensando che una di queste possa effettivamente essere utile per la "fiamma blu".

CUTSCENE SCENA SOTTOSTANTE

Il percorso è lungo, Thorne riflette molto su quello che potrebbe fare una volta arrivato al promontorio e sull'essenza degli Uomini del Mare, nel mentre dovrà affrontare ondate di radiazioni e mutanti.

FINE CUTSCENE

(Modalità Focus)

(il giocatore dovrà fare delle vere e proprie reazioni chimiche con tutte le cose che ha in possesso, a tentativi, fino a riuscire a completare la modalità focus)

Thorne, con l'aiuto dei suoi compagni, riesci ad accendere una torcia con una "fiamma blu", decidendo di accendere le tre torce presenti nei pilastri sul promontorio.

CUTSCENE SCENA SOTTOSTANTE

Le luci sono accese, il gruppo decide di aspettare prima che qualcosa possa succedere; passano ore ma niente succede, Thorne, imperterrito, decide di accamparsi vicino al promontorio.

Tutti dormono, la notte regna, Thorne resta un po' sveglio per poter sorvegliare le torce, quando all'improvviso sente un rumore dal mare, come se fosse appena passata una barca.

Thorne si affaccia sul mare, e nota un barcone con una persona incappucciata che stava fissando la barca ad uno scoglio della costa, quindi scende per avvicinarsi ad esso;

FINE CUTSCENE

l'incappucciato chiede a Thorne se è lui ad aver acceso le torce e se fosse alla ricerca di un posto sicuro.

Thorne capisce che, per poter arrivare agli Uomini del Mare, deve far finta di essere in pericolo quindi risponde di sì al incappucciato e sveglia il resto dei compagni.

I ragazzi si imbarcano con l'incappucciato, e iniziano a viaggiare via mare.

(il giocatore dovrà affrontare con tutti gli strumenti possibili ondate di squali geneticamente modificati, con anche Modalità Focus nel caso in cui la barca viene attaccata, la barca ha una barra della vita, se scende a zero, il viaggio ricomincia)

L'incappucciato indica ai ragazzi la destinazione, ormai visibile: una stazione petrolifera in mezzo al mare, ormai adattata a "zattera" di salvezza per gli Uomini del Mare.

Una volta arrivati, Thorne viene accolto da un vecchio, il capo della stazione, che chiede del motivo per cui sono arrivati fin qui, Thorne spiega che hanno intenzione di sapere di più del loro popolo e che hanno bisogno della tecnologia giusta per poter contattare i satelliti nello spazio.

Il vecchio spiega che non è un motivo valido, poiché questa stazione è dedicata solo ai rifugiati dalle radiazioni e dalle guerra, spiegando anche che l'unico modo per poter accedere alla loro tecnologia è di aiutare il popolo del mare con le varie vicissitudini, sparse per tutta la stazione, visto anche l'arrivo delle ondate di squali radioattivi.

(il giocatore viene lasciato libero nel scegliere l'ordine con cui aiutare tutti gli uomini del mare)

Missione principale / 7° Capitolo - Finale: Twisted Fate

Thorne guadagna la fiducia del popolo del mare e del vecchio capo, e viene portato in un vecchio capannone, enorme e contenente tutta la tecnologia risalente a prima della nuclearizzazione.

CUTSCENE SCENA SOTTOSTANTE

Thorne viene impressionato da tutta la tecnologia presente, essendoci anche degli impianti missilistici, simili a quelli utilizzati tanti anni fa.

Il vecchio capo interrompe Thorne e i compagni per spiegare la storia degli Uomini del Mare e del perché tutta questa tecnologia è rimasta inutilizzata.

“Gli Uomini del Mare sono stati sempre un popolo di gente che non vuole nient’altro che la pace.

Le radiazioni hanno portato alla rovina di questo pianeta, e dei loro abitanti, ancora afflitti da queste ultime.

Immagino voi siate arrivati dallo spazio, ma sappiate che il vostro popolo é quello che iniziò e portò il mondo ad essere devastato dal nucleare.

So bene la voglia di contattare tuo padre nello spazio Thorne, ma pensa bene su cosa possa fare la sua gente, una volta arrivata sulla Terra, ormai giacente già in scarse condizioni.

La scelta resta a te, hai guadagnato la mia fiducia, porta a termine il tuo lavoro.”

Thorne pensa che per poter giungere ad una decisione chiara, dovrà confrontarsi con tutti “i 10” quindi, con i dispositivi ora a sua disposizione, contatta Chris, informandolo di riunire davanti alla sua radio, tutti i compagni.

(il giocatore qui potrà liberamente parlare e dialogare con ognuno dei dieci compagni, ascoltando il loro parere, alcuni saranno d'accordo nel contattare lo spazio, alcuni vorranno distruggere i satelliti una volta per tutte)

Questa scelta finale é il fulcro della storia, mettendo il giocatore pressione su cosa possa essere meglio fare).

FINE

MISSIONI LEGAME PERSONAGGI:

John:

Salta su!

Il protagonista scambiando qualche parola con John viene a conoscenza di una scoperta che egli ha compiuto. John un paio di giorni fa, esplorando uno dei sentieri che partono dalla base militare, ha trovato un avamposto abbandonato, apparentemente un'estensione della base militare, in cui pensa siano presenti dei vecchi mezzi terrestri appartenenti all'epoca in cui la terra era abitata.

John propone al protagonista di andare insieme ad esplorare la zona e così i due decidono di partire all'avventura. Durante il viaggio John parlerà al protagonista dei veicoli terrestri di un tempo come fosse un esperto in materia, gli racconterà di come questi lo appassionino e che fin da bambino iniziò a studiarli in modo approfondito, specializzandosi nel loro assemblaggio, affascinato dalle loro forme e dalla loro motore.

Giunti sul posto i due esploreranno la zona e si renderanno conto che non era un avamposto qualsiasi bensì una pista di collaudo di veicoli militari e non, dove nuovi mezzi venivano testati e dove i piloti professionisti potevano fare pratica con folli acrobazie. John durante l'esplorazione si mostra sempre più emozionato... Emozione che arriva al suo culmine quando, sollevando un vecchio e polveroso telo in un garage, trova due vecchie moto. A questo punto John, pieno di gioia, racconta al protagonista di come il suo più grande sogno da bambino era guidare una motocicletta dell'epoca in cui l'umanità ancora splendeva e sentirsi come se il mondo non fosse caduto per sempre in pezzi.

John ed il protagonista allora decideranno di rimettere in sesto le due moto e farle sfrecciare su quella pista ancora una volta e sentirsi più vicini al passato che rivorrebbero. John così analizzerà i veicoli e con le sue conoscenze avanzate in materia giungerà alla conclusione che sono in condizioni recuperabili, hanno del carburante, e che è possibile ripararle ma per fare ciò serviranno dei pezzi di ricambio, in totale 4. Mentre John rimane a riparare le motociclette il protagonista andrà alla ricerca dei pezzi di ricambio nei dintorni dell'avamposto abbandonato, per trovarli egli dovrà addentrarsi in un edificio vicino il garage in questione, edificio il quale avrà un ingresso agibile a differenza degli altri locali circostanti, ma il suo compito sarà reso arduo dalla presenza di numerosi mutanti all'interno del palazzo, di porte chiuse sbloccabili solo tramite l'utilizzo di pass dei vecchi dipendenti di alto rango del complesso e dal peso dei componenti che dovrà trasportare. In particolare, la struttura sarà composta da un PT un P1 e da 4 piani sotterranei; al PT sarà presente una mappa dei vari piani e si potrà notare subito che il P1 è raggiungibile solo con una chiave di livello max e che

invece sarà presente un ingresso per i piani sotterranei. Al P -1 saranno presenti dei mutanti base, uno di questi avrà addosso un pass di livello 1 e sarà necessario ucciderlo al fine di avere il pass e proseguire la ricerca al P -2 dato che questo sarà raggiungibile solo mediante una porta riservata ai dipendenti di livello 1. Al P -2 non sarà possibile orientarsi e dunque andare avanti, visto che il piano è immerso nel buio dato che le lampadine sono tutte saltate (probabilmente per degli sbalzi di tensione avvenuti in passato), questo costringerà il protagonista a tornare al P -1 dove saranno presenti uno straccio e del carburante e al PT dove invece potrà trovare un ramo secco ed un accendino, una volta raccolti tali oggetti il protagonista potrà usarli per costruire, tramite la modalità focus, una torcia che se impugnata gli permetterà di fare luce e continuare il suo cammino al P -2. Al P -2 saranno presenti altri mutanti base ed il primo pezzo di ricambio, il quale si potrà raccogliere e riportare da John (raccogliere i pezzi di ricambio causerà lentezza nei movimenti). Una volta riportato il pezzo da John egli ci darà un pass di livello 2 che nel frattempo avrà trovato nel garage durante le riparazioni dicendo che magari ci sarebbe potuto tornare utile nell'esplorazione. Successivamente il protagonista potrà ritornare al P -2 e, usando il pass che gli ha fornito John, scendere al P -3. Al P -3 sarà ancora buio pesto ed il protagonista rimarrà terrorizzato accorgendosi della presenza di un nuovo tipo di mutanti estremamente pericolosi: i mutanti pipistrello. Questi mutanti si troveranno in uno stato dormiente che potrà essere alterato dall'esposizione prolungata alla luce. Il protagonista dovrà così esplorare il piano facendo molta attenzione a non avvicinarsi ai mutanti dormienti e a non utilizzare la torcia per troppo tempo di seguito altrimenti i pipistrelli radioattivi lo attaccheranno non lasciandogli scampo visto il loro alto numero. Ciò che sarà necessario fare per riuscire nel livello infatti sarà utilizzare la torcia per illuminare la strada appena avanti al giocatore per pochi attimi, smettere di impugnare la torcia, percorrere la strada vista al buio e ripetere il tutto più volte per andare avanti nell'esplorazione del piano; l'uso della torcia farà aumentare la guardia dei mutanti, ciò sarà possibile da visualizzare tramite una barra rappresentativa di questo che apparirà in alto, usare la torcia farà riempire la barra mentre passare del tempo al buio la farà svuotare piano piano, più il giocatore è vicino ai pipistrelli quando usa la torcia più la barra si riempirà rapidamente, essere a distanza 0 dai pipistrelli causerà il loro risveglio e la morte del giocatore, in questo piano il giocatore sarà costretto a muoversi in maniera cauta e silenziosa e questo comporterà il malus lentezza indipendentemente dalla velocità alla quale deciderà di andare. Esplorando il piano il giocatore troverà un altro pezzo di ricambio e a fianco ad esso un cadavere che avrà un pass di livello 3 nelle sue tasche. Il giocatore dovrà frugare nelle tasche del cadavere per ottenere la chiave e riportare il pezzo a John per poi poter andare avanti, tornando al P -3 e sbloccando la porta che conduce al P -4 con il pass appena ottenuto. Al P -4 il giocatore troverà una situazione analoga a quella del piano precedente, con buio e pipistrelli, ed esplorando la stanza riconoscerà in fondo a questa una sorta di teca contenitiva avente al suo interno vari componenti meccaniche, tra cui gli altri due pezzi che servono a riparare le motociclette. A questo punto il giocatore si avvicinerà alla teca e troverà un terminale in grado di controllarla, tramite la modalità focus cercherà di manometterlo ma qualcosa andrà storto e si attiverà il sistema di allarme, il quale intrappolerà il protagonista alzando delle sbarre a dividere la metà del piano superiore, con la teca ed il personaggio, da quella inferiore, di fatto bloccandolo (tale allarme scattando fragorosamente andrà anche a svegliare i mutanti pipistrello, i quali disorientati scapperanno lasciando tutte le stanze libere). A questo punto il protagonista si trova in trappola ma per fortuna a raggiungerlo all'ultimo piano ci sarà John, il quale nel frattempo avrà finito di riparare le moto, tranne per quegli ultimi due pezzi mancanti, e trovato un pass di livello massimo di fronte al palazzo.

Il giocatore allora, per proseguire nella missione, dovrà passare al controllo di John per liberare il protagonista; per fare ciò sarà necessario sbloccare l'allarme al P 1, piano riservato e dedicato all'amministrazione del deposito. Il P 1 sarà composto da degli uffici abbandonati e al suo interno si troveranno degli zombie di livello 1, John di default non avrà armi nel suo inventario ma solo una torcia (come quella del protagonista) quindi affinché riesca nel suo compito il protagonista dovrà lasciargli le armi che ha portato con sé cosicché egli si possa difendere. Una volta che John sarà arrivato al P 1 usando il suo pass e avrà eliminato gli zombie troverà nella stanza un terminale di sicurezza incastonato in una parete, il quale sarà protetto da un meccanismo meccanico che ne gestisce l'accessibilità fisica con una sorta di sportello di sicurezza. John allora dovrà usare le sue abilità da meccanico per sabotare tale protezione con un'attività nella modalità focus, interagire con il terminale e liberare così il protagonista al P -4. I due potranno ora riunirsi, prendere i pezzi di ricambio mancanti dall'ultimo piano, tornare al garage e qui John potrà effettuare l'ultima riparazione richiesta tramite la modalità focus per poi finalmente fare un giro in pista come John aveva sempre sognato, per sentirsi in compagnia della spensieratezza degli anni che non gli è stato concesso vivere. I due divertendosi, in ultimo, faranno anche una gara sul circuito dove John straccerà il protagonista e così, contenti del tempo passato assieme e del vento sulla pelle torneranno alla base da amici.

*La missione sbloccherà John come possibile scelta compagno al party. Missione medio-lunga, di difficoltà media ed espositiva delle basi del cambio personaggi e dei possibili buff e malus contraibili.

Thomas:

Chi dorme non piglia pesci...

Il protagonista avvicinandosi a Thomas e parlando con lui viene informato del fatto che nei pressi del lago, fra le sponde più distanti alla base, Thomas ha rinvenuto una piccola imbarcazione che si era arenata da quelle parti e l'ha rimessa in sesto sperando che potesse tornare utile in qualche modo, magari per un'esplorazione più approfondita del lago...

I due allora decidono di collaudare insieme la barca appena restaurata ed usarla così per fare un primo giro di perlustrazione del lago. In questa parte del gioco il protagonista si troverà sulla barca insieme a Thomas, il quale avrà il timone e la guiderà sul lago, il giocatore dovrà quindi cambiare personaggio dal protagonista a Thomas per poter guidare la barca ed esplorare il lago.

Durante l'esplorazione del lago, nei pressi delle sponde più estreme, l'atmosfera sarà sempre più tetra e ciò raggiungerà il suo culmine nel momento in cui improvvisamente verranno a galla una serie di pesci e pseudo creature marine morte. A questo punto Thomas dirà di come anche l'ultima volta che era stato da queste stesse parti si fosse accorto di quanto il paesaggio fosse strano, l'acqua spaventosa e di aver sentito degli inspiegabili echi provenire dal profondo del lago. Non appena Thomas avrà finito il suo racconto un'ombra apparirà proprio al di sotto dell'imbarcazione diventando sempre più grande e suscitando ai due esploratori un grande senso di terrore... Improvvisamente un forte boato si udirà e qualcosa balzerà con violenza fuori dall'acqua, si tratta di una sorta di gigantesco tentacolo. Thomas ed il protagonista spaventati cercheranno di scappare ma prima che possano farlo il tentacolo colpirà la barca scaraventandola a distanza dall'ombra, vicino la riva del lago e danneggiandola.

I due sventurati sfrutteranno tale occasione per fuggire verso la sponda più sicura del lago, prima che ciò che rimane della barca li abbandoni, ed una volta tornati al depuratore, salvi per miracolo, discuteranno, sconvolti, di ciò che hanno visto realizzando insieme di essersi trovati al cospetto di un vero e proprio mostro del lago, probabilmente frutto di mutazioni genetiche dovute alle radiazioni, e di non averci lasciato le penne per un soffio. Successivamente il protagonista e Thomas converranno riguardo l'importanza di trovare un modo di affrontare la bestia marina poiché questa costituisce un grave pericolo per la base ed il depuratore e così organizzeranno un piano d'azione nel quale: Thomas rimarrà in riva al lago per riparare la barca dagli ingenti danni subiti ed il protagonista andrà in ricognizione nella frontiera al fine di raccogliere materiali e risorse in giro per la zona utili per costruire degli esplosivi da usare contro la creatura. Una volta completata questa fase preliminare di raccolta e preparazione i due potranno partire per l'avventura con l'obiettivo di sconfiggere il mostro, pronti a sfruttare ogni mezzo a disposizione per eliminare la minaccia; prima della partenza Thomas avrà preparato un'ulteriore sorpresa per il mostro; infatti, non solo avrà preparato l'imbarcazione per la missione ma avrà anche montato su di essa una sorta di cannone improvvisato spara arpioni, utilizzabile dal ponte della nave. Non appena saranno ultimati gli ultimi ritocchi alla nave per completare l'aggiunta del cannone, tramite un'attività di assemblaggio svolgibile esclusivamente con Thomas supportato dal protagonista, e saranno messi appunto gli ordigni esplosivi per la battaglia, dal protagonista, entrambi

compiti da eseguire mediante modalità focus, i due marinai improvvisati saranno pronti a salpare alla volta di quello che definiranno: un mostro di Lochness 2.0.

Non appena raggiunta la zona abitata dal mostro, con le stesse dinamiche di viaggio adottate nel viaggio precedente, inizierà la Boss Fight contro il mostro, la quale sarà divisa in due stadi: un primo stadio in cui l'imbarcazione sarà preda del mostro, dove questo tenterà di colpirla facendo emergere violentemente i suoi tentacoli dall'acqua proprio sotto la nave, ed il secondo stadio in cui il mostro emergerà parzialmente e cercherà di avventarsi contro la barca con tutto il suo corpo alternando dopo qualcuno di questi attacchi un breve periodo di tempo in cui rimarrà in superficie in maniera passiva per ritrovare la posizione della barca. I nostri eroi, durante tutta la battaglia avranno quattro possibilità di errore, alla quinta la barca affonderà e questo comporterà il Game Over. Il giocatore dovrà controllare sia Thomas che il protagonista, spostando il controllo da un personaggio all'altro al momento giusto per vincere la battaglia, la quale sarà appunto divisa in due fasi in cui si dovrà prima affrontare e superare il primo stadio, raggiungere il secondo e portare a termine con successo anche questo per riuscire nell'impresa e concludere la battaglia con una vittoria.

Durante la fase uno, ogni tot tempo, sotto la barca apparirà un'ombra a preannunciare la fuori uscita di un tentacolo che avverrà qualche istante dopo; il giocatore controllando Thomas, al timone della barca, dovrà spostare la nave fuori dalla zona contrassegnata dall'ombra in tempo, facendo attenzione però a spostarsi con il giusto anticipo poiché se si sposterà troppo tardi il tentacolo colpirà l'imbarcazione mentre se si sposterà troppo presto rispetto la comparsa dell'ombra questa seguirà la barca nei suoi movimenti finendo per farla colpire dal tentacolo nonostante questa stia cercando di sfuggirgli; l'ombra che comparirà sarà progressivamente più grande fino al colpire del tentacolo, quanto più vicino il mostro è alla superficie tanto più l'ombra sarà grande, queste variazioni di grandezza saranno d'aiuto al giocatore nel regolarsi con il tempismo dei suoi spostamenti. Ogni colpo incassato dalla nave comporterà la perdita di una vita da parte del giocatore. Dopo ogni fuoriuscita di un tentacolo, e solo nel caso in cui il giocatore avrà schivato correttamente il colpo, il tentacolo rimarrà fermo, allo scoperto in superficie, per pochi istanti, tempo in cui il mostro sarà vulnerabile ed il giocatore dovrà cambiare il controllo del personaggio al protagonista cosicché con questo potrà lanciare un esplosivo sul tentacolo prima armandolo e con una combinazione di tasti e poi appunto lanciandolo sul tentacolo tramite meccanismo di punta e clicca che prevede di cliccare sul tentacolo trascinando su esso il mouse necessariamente dalla direzione che sarà stata scelta in maniera casuale e sarà indicata durante questo tempo in cui il tentacolo rimane statico da un'icona che apparirà su di esso. In totale il protagonista avrà a disposizione 5 esplosivi ed i tentacoli dovranno essere colpiti 3 volte; questa prima fase dunque andrà avanti con il ripetersi di eventi a tempo di questo genere fino a quando o il giocatore perde la partita esaurendo le vite a sua disposizione per via dei colpi del mostro non schivati (o anche per via dello schiantarsi con la barca sulle sponde del lago), o i tentacoli del mostro vengono colpiti correttamente dagli ordigni per il numero necessario di volte, garantendo così il successo della prima parte della battaglia e permettendo il passaggio alla fase successiva (ovvero 3) oppure il giocatore non riesce a fare buon uso del numero limitato di ordigni, non riuscendo così ad ottenere un totale di esplosioni andate a buon fine sufficiente per via dell'esaurimento degli ordigni (eventualità verificabile nel caso in cui il giocatore non completa adeguatamente gli eventi a tempo necessari al corretto lancio delle bombe e ne spreca complessivamente più di 2 non riuscendo dunque a colpire il mostro in totale 3 volte considerando che le cariche esplosive

sono 5), e non potendo quindi sconfiggere il mostro è destinato in fine a perdere lo scontro continuando a subire gli attacchi del mostro marino a ripetizione e non potendo rispondere più in alcun modo.

Durante la fase due il mostro emergerà dall'acqua e dopo aver individuato dove si trova l'imbarcazione, impiegando così un certo lasso di tempo, si scaglierà con tutto il suo corpo contro la posizione presa di mira, ovvero l'ultimo punto in cui la nave era presente prima dell'attacco. La creatura continuerà a ripetere questo tipo di attacco, con la stessa dinamica di scelta della zona da colpire e successivo attacco, ed il giocatore dovrà spostare la barca, usando come personaggio Thomas, in maniera tale da schivare la bestia per evitare di perdere una vita. Inoltre, il mostro nei momenti in cui è fermo, intento ad individuare dove si trova la barca, andrà ad esporre un punto debole, sulla sezione del suo corpo visibile in superficie, il quale sarà evidenziato agli occhi del giocatore e disponibile solo per pochi istanti nel corso del ripetersi degli attacchi. Il punto debole in questione sarà singolo e ad ogni comparsa si troverà in una zona casuale, sempre diversa, del corpo del mostro. Il giocatore in questo punto del combattimento, alla comparsa del punto debole, dovrà passare il controllo personaggio al protagonista, il quale potrà usare l'arpione per colpire il punto in questione tramite un quick time event che prevederà una veloce dinamica di punta e clicca, sempre facendo attenzione al dover poi cambiare personaggio controllato per effettuare le schivate ai successivi colpi della creatura. In questa maniera il giocatore dovrà evitare i colpi per non perdere una delle sue vite, e così il combattimento, e sfruttare i brevi momenti di pausa per colpire il mostro; colpire il punto debole per un totale di 3 volte porrà fine al combattimento con la vittoria del giocatore permettendogli di abbattere la bestia, questo però dovrà essere fatto nel mentre che la barca è ancora integra e tenendo conto che il numero di tentativi di colpire il punto debole è limitato, infatti il giocatore avrà a disposizione solo 5 arpioni e quindi 5 possibilità di colpire il mostro su un minimo di 3 colpi a segno per poter vincere. Nel momento in cui il punto debole è esposto il giocatore potrà tentare di colpirlo nel poco tempo a disposizione, se questo avverrà ed il giocatore riuscirà a completare l'evento a tempo limitato allora il protagonista avrà utilizzato un arpione ed il mostro avrà perso una vita, se il giocatore non riesce nel completare il minigioco allora perderà un arpione senza avergli tolto una vita, nel caso in cui il giocatore non tenta di colpire l'obiettivo e non segue nemmeno l'evento a tempo, senza né completarlo e né fallirlo, allora lo stato del combattimento rimarrà invariato. Se il giocatore non riuscirà a sfruttare gli arpioni adeguatamente ed a colpire il mostro a sufficienza il combattimento continuerà senza che per il giocatore sarà possibile vincere fino a quando non perderà tutte le sue vite e la barca sarà distrutta.

Terminata la battaglia i due avventurieri torneranno al depuratore stremati ma con vittoriosi, più uniti e con il felice successo di aver protetto la loro piccolo base da un male, che da invisibile, avrebbe potuto metterla in un gravissimo pericolo quando meno se lo sarebbero aspettati.

*La missione sbloccherà Thomas come possibile scelta compagno al party. Missione medio-lunga, di difficoltà medio-alta e comprensiva di diverse meccaniche di gioco e frammenti di gameplay.

Chris:

Una storia... Elettrizzante!

Il protagonista, interagendo con Chris, viene a conoscenza delle sue notevoli doti da informatico ed in particolare delle sue competenze nell'ambito dell'hackeraggio di sistemi. Inoltre, Chris gli racconta di aver scoperto una centrale elettrica abbandonata nel bel mezzo del bosco e che stava lavorando ad un modo per accedere al suo sistema in maniera tale da poterne ricavare qualcosa come: informazioni sul passato o una maggiore disponibilità energetica per la base. Purtroppo, l'infrastruttura della rete internet della terra era in delle condizioni troppo malmesse per far in modo che Chris potesse violare il sistema dalla base in tali circostanze e lui, da vero informatico, non lascia mai dalla sua postazione computerizzata e che di certo non lo avrebbe fatto per andare all'avventura nella foresta. A questo punto allora il protagonista si offre volontario di aiutarlo affinché si riesca a prendere il controllo della vecchia centrale elettrica, rendendosi disponibile per svolgere il lavoro sporco. I due così giungono ad un'organizzazione e ad un piano d'azione: Chris rimarrà in base a svolgere la parte virtuale del lavoro mentre il protagonista andrà di persona nel posto in questione e renderà possibile fisicamente il collegamento tra la centrale e Chris e compiendo quelle azioni utili eseguibili solo di persona, i due rimarranno in contatto radio per comunicare e al fine di stabilire una connessione utilizzeranno uno speciale apparecchio che Chris aveva con sé sulla nave composta da due dispositivi in grado di stabilire connessioni, senza l'ausilio di fili, tra due o più poli anche ad elevate distanze, in questo modo Chris avrà un polo di questo dispositivo, collegato con dei cavi al suo pc, ed il protagonista porterà con sé l'altra parte per poterla collegare fisicamente con dei cavi alle macchine d'interesse.

NB: Questo polo dovrà essere conservato all'interno dell'inventario, questa dinamica di gioco è ciò in cui consiste l'abilità passiva di Chris, con egli infatti si potranno avere interventi a distanza sui terminali, a patto di utilizzare correttamente la sua attrezzatura, occupando uno slot dell'inventario ed uno del party anche se Chris non è fisicamente insieme alla sua squadra, questo dà al giocatore il vantaggio di non curarsi delle statistiche di Chris su valori come fame, sete, vita, ecc. ma l'utilizzo delle sue abilità di hackeraggio remoto consumerà gradualmente la batteria del dispositivo che ne permette l'intervento a distanza e quando questa si sarà esaurita Chris non potrà interagire più in nessun modo con i suoi compagni né compiere alcuna azione per loro. La batteria del dispositivo si può ricaricare avvicinandosi al generatore della base.

Il protagonista e Chris, così organizzati, compiranno la missione... Il protagonista arriverà alla centrale utilizzando uno dei sentieri vicini alla base, una volta sul posto troverà all'ingresso della struttura vari zombie di base e qualcuno di tipo più tenace e sarà suo compito ucciderli per poter poi entrare nella struttura collegando il polo al terminale d'ingresso, il quale sarà bloccato e violabile, mediante la procedura descritta in precedenza, da Chris. Per compiere questo passaggio come più in generale quelli di Hacking con Chris il giocatore dovrà, una volta impostata la connessione, passare il controllo a Chris ed a questo punto verrà visualizzata da lui una schermata focus che dovrà essere risolta al fine di violare il sistema ed avere l'effetto desiderato dalla macchina attaccata dal hacker. Dopo che il giocatore avrà completato con successo la schermata focus, tornando a controllare il

protagonista, sarà in grado di accedere alla struttura, proseguire il suo cammino facendosi strada nella centrale abbandonata.

Purtroppo successivamente egli resterà bloccato da delle anomalie nel sistema di controllo elettrico, il quale inizierà ad essere un grave problema per l'esplorazione del palazzo, che inizierà a rendere la centrale un trappola mortale attivando in maniera improvvisa ed imprevedibile alcune grandi bobine presenti nell'edificio, le quali da accese genereranno sbalzi di tensione e forti flussi di corrente, anomali rispetto il funzionamento dei macchinari presenti, fra le mura della centrale, in grado di fulminare il protagonista, o ferirlo gravemente, e quindi rendendogli impossibili alcuni spostamenti. A questo punto il protagonista per continuare dovrà trovare un altro terminale, nella parte di struttura ad egli ancora accessibile, da cui è possibile controllare i vari macchinari e quindi eseguire ancora la procedura di hacking con Chris su di questo per poter togliere energia alle macchine fuori controllo. In seguito il protagonista, continuando la perlustrazione del palazzo, giungerà ad un ultimo settore esplorabile nel quale sono presenti i computer contenenti il sistema centrale dell'intero sito. Il giocatore dovrà avvicinarsi a questi tramite il protagonista, predisporre la procedura di violazione remota ed a questo punto effettuarla ancora con Chris, per avere così in pugno la centrale elettrica. Durante l'hacking però, nella stanza dell'ultimo terminale, si verificherà un imprevisto ed all'improvviso, da una stanza vicina che precedentemente appariva bloccata, sbucherà un mutante di livello superiore, attratto dai rumori fatti dal protagonista...

Il giocatore a questo punto, per non perdere il suo gioco, dovrà passare il controllo al protagonista per gestire il mostro, altrimenti questo lo ucciderà. Il mutante in questione avrà una specifica dinamica di attacco per la quale si fermerà, individuerà il bersaglio e prenderà la mira, emetterà un verso minaccioso e successivamente si scaraventerà con uno scatto fulmineo nella posizione designata in precedenza, a questo punto se l'attacco del mutante va a segno sul personaggio questo toglierà al protagonista la metà dei suoi punti vita massimi mentre se il personaggio nel frattempo che il mostro emette il suo ruggito si sposterà e quindi schiverà il suo attacco, il mostro finirà per lanciarsi addosso una parete della stanza coinvolta e da questa collisione rimarrà fortemente stordito e conseguentemente, per un significativo lasso di tempo, rimarrà bloccato nell'angolo in questione, intontito, ed si troverà in uno stato in cui tutti i danni che subirà in questo tempo saranno ridotti del 80%. Al giocatore, quando inizierà questo scontro, verrà fatto notare l'impossibilità di battere il mutante in tali condizioni o di nascondersi da esso e la pericolosità di questo mostro, dopo qualche momento di combattimento ciò sarà ulteriormente chiaro nella pratica al giocatore, sarà poi suggerito da Chris di limitarsi a schivare i colpi del mutante, prendendo tempo, nel mentre che lui completa la procedura di violazione del sistema affinché poi il protagonista possa magari scappare dopo aver completato la missione e non mandando tutto all'aria ad un passo dal raggiungere il loro obiettivo.

Il giocatore dovrà così passare il controllo personaggio al protagonista, effettuare la schivata, e nel mentre che il mostro rimane così stordito passare ancora il controllo a Chris per continuare la procedura, nella modalità focus, nel tempo a disposizione prima che il mostro ritorni all'attacco; ripetere quindi queste due attività, in sequenza e con la giusta tempistica, per progredire nell'hacking, fino a quando tramite Chris non avrà effettivamente completato la violazione e dunque la missione. Una volta che il sistema sarà stato violato, e l'obiettivo dunque raggiunto, il protagonista potrà recuperare l'attrezzatura di Chris ed

iniziare così la sua fuga dalla centrale, ma prima che il giocatore possa anche solo iniziare a farlo il mutante, a lui vicino in quell'istante, sarà colpito in pieno da un fulmine, generato da una delle bobine presenti nel luogo, che lo polverizzerà... l'estremo salvataggio sarà eseguito (in automatico) da Chris che, con il pieno controllo della centrale, ha aiutato il suo nuovo amico in pericolo, con la rapidità di un fulmine e l'imprudenza di un folle dato che per un pelo, con le sue saette, non colpiva anche il protagonista. I due avranno così completato la missione con successo, assicurandosi il controllo su un importante sito energetico e sui suoi dati, elementi utili per la conoscenza e la padronanza del territorio, e riuniti consolideranno la loro fresca amicizia giocando insieme alla Wii, vecchia console terrestre ritrovata da Chris e parte integrante della sua postazione da informatico...

*La missione sbloccherà Chris come possibile scelta compagno al party. Missione media, di difficoltà media ed inclusiva di una meccanica di gioco meno comune e più avanzata, ulteriore intenso coinvolgimento di dinamiche di cambio personaggio e minigiochi dalle schermate focus.

Il protagonista parlando con Eliza la trova particolarmente su di giri e di buon umore e chiedendogli il perché di tutta questa allegria viene a sapere che nel tardo pomeriggio Eliza aveva deciso di avventurarsi nella foresta per tentare una sorta di battuta di caccia e che questa idea la elettrizzava. Il protagonista però non può fare a meno di preoccuparsi per lei visto il rischio che una missione del genere comporterebbe, dato che le foreste nei dintorni sono un territorio vasto, sconosciuto e pieno di pericoli, e così chiede alla ragazza di non andare da sola ma di permettergli di accompagnarla considerando quanto la foresta può essere pericolosa ma Eliza, arrabbiata, rifiuta dicendo che il protagonista non la ritiene in grado di badare a sé stessa per poi, in collera, andare via di corsa. Il protagonista, nonostante le sue parole, sente di non poterla lasciare andare da sola e che è necessario tenerla d'occhio, così decide di raggiungere l'inizio della foresta per poter controllare che non finisca nei guai, o almeno farlo da debita distanza.

Il giocatore dovrà quindi recarsi nel luogo in questione con il protagonista per aiutare l'incosciente compagna ma giunto sul posto Eliza gli tende un'imboscata e lo metterà k.o. per dargli una lezione e successivamente, dopo un acceso litigio fra i due, lei accetterà di andare a caccia insieme ma solo se il capo della battuta sarà lei. Il protagonista accettando le condizioni della ragazza andrà insieme a lei a caccia e qui Eliza gli insegnerà come fare, spiegandogli il procedimento adatto e prestandogli uno dei suoi fucili di precisione, e mettendolo alla prova con la caccia di un cervo. Il processo della caccia si svolgerà in un primo momento in cui il protagonista dovrà avvicinarsi furtivamente alla preda, momento in cui il giocatore dovrà spostarsi entro alcuni intervalli di tempo dipendenti dai movimenti della preda e in cui il protagonista (da lui controllato) sarà affetto dal malus: lentezza per via della modalità furtiva dell'atto, ed un secondo momento in cui questo dovrà abbattere correttamente l'obiettivo sparando con il fucile da caccia di Eliza, questa seconda fase avverrà mediante una schermata focus ed il completamento del minigioco associato a questa (caratteristico di questa attività) nel quale si dovrà compiere una serie di azioni combinate tra tastiera e mouse, in un certo breve periodo di tempo limitato, per prendere la mira in modo accurato e sparare il colpo nella maniera migliore possibile.

Dopo questa prima parte della missione, Eliza stessa caccerà un'altra preda (in modo automatico, Eliza non è ancora controllabile dal giocatore), un animale mutante, ed avrà successo. In seguito Eliza, avendo legato di più con il protagonista, si aprirà con lui e gli racconterà di quanto questa attività sia importante per lei, di quanto le dia pace e serenità, e di come per lei cacciare è una maniera di onorare suo nonno; il quale, racconterà nostalgicamente, prima dello scoppio della guerra, era un appassionato di caccia e che fu lui a portarla a cacciare per la prima volta insegnandole come vivere da cacciatori; il conflitto purtroppo causò la scomparsa del nonno e l'estinzione dei cacciatori ma il ricordo dello spirito libero che aveva rimane ancora vivido ed ardente nella memoria della sua nipotina, Eliza. Successivamente i due proseguiranno la battuta di caccia ma incontreranno diversi mutanti tra la vegetazione e qui dovranno difendersi da questi combattendo tra momenti di lotta diretta, come quella che avviene classicamente nel gioco, e momenti in cui serviranno attacchi furtivi da eseguire sui mutanti più forti e da non affrontare in modo diretto, questi attacchi saranno eseguiti dal giocatore controllando Eliza, utilizzando la sua abilità, ovvero la

possibilità di utilizzare alcune armi di tipo speciale che lei porta con sé sempre, fisse nel suo inventario in appositi slot aggiuntivi dedicati a queste (di base Eliza ha solo due armi speciali a disposizione per sé, ovvero il fucile di precisione ed una mitragliatrice pesante di alto calibro e con proiettili di tipo leggero o esplosivo a seconda della modalità d'uso scelta. Ovviamente l'uso di queste armi è dipendente dai proiettili che ha a sua disposizione per queste, proiettili i quali sono acquistabili dallo shop, fabbricabili da lei con le risorse adatte o in automatico rigenerati, solo in una certa parte, da lei con il tempo in cui Eliza non è utilizzata nel gioco. Esiste un limite massimo di proiettili che è possibile contenere in un inventario. Eliza ha con sé queste armi perché lei le ha costruite usando alcuni oggetti rinvenuti sull'astronave di sbarco combinati a delle armi base che ha trovato nella base militare), e che solo lei può portare con sé ed utilizzare; come, ad esempio, il fucile di precisione, usato per la caccia, che si dovrà riusare adesso (con la medesima modalità precedente tramite schermata focus) per i colpi furtivi a distanza.

Dopo questa prima parte di combattimento misto apparirà un mutante molto più grande e pericoloso della norma, questo infatti sarà una tartaruga che ha subito delle mutazioni ed avrà dalla sua parte una spessa corazza risultato della contaminazione del suo guscio. Il giocatore per sconfiggere quest'ultimo mostro dovrà ricorrere nuovamente ad Eliza ed usare la sua mitragliatrice pesante armata con proiettili esplosivi per sconfiggere la tartaruga mutante. Utilizzare la mitragliatrice è un'azione che non richiede dinamiche particolari, come invece accadeva per il cecchino con la modalità focus, e che viene eseguita come un'azione comune con una qualsiasi arma base ma con la differenza che: la mitragliatrice può essere trasportata ed usata solo da Eliza, equipaggiarla causa in automatico il malus lentezza per tutto il tempo che questa rimane l'oggetto equipaggiato e ogni tot colpi sparati richiede una ricarica che impiega diverso tempo, molto più di quanto ne viene impiegato dalle ricariche di armi base. Dopo quest'ultimo scontro il protagonista ed Eliza torneranno esausti alla base da amici, felici della loro vittoria e riportando con loro una preda più grossa di quanto si sarebbero mai aspettati di cacciare.

*La missione sbloccherà Eliza come possibile scelta compagno al party. Missione media, di difficoltà media e comprensiva di diverse meccaniche di gioco, frammenti di gameplay e minigiochi tra i più utili e centrali del gioco.

Eliah:

Nella caccia fino al collo.

Il protagonista, avvicinandosi ad Eliah e parlando con lui, viene a sapere che in una zona piuttosto lontana dalla base, in un territorio che non era stato esplorato prima d'ora da nessuno del gruppo, venivano da tempo riscontrati degli strani e fortissimi sbalzi di radioattività dai macchinari di monitoraggio del loro accampamento. Queste grandi variazioni hanno da subito iniziato a far preoccupare Eliah, il quale è un esperto nel settore degli ordigni in generale, facendogli sospettare che potessero essere in qualche modo causate da una testata nucleare inesplosa, ancora in attività, risalente ai tempi della guerra dei funghi il che, dal suo punto di vista di artificiere qualificato, sarebbe un grave pericolo per tutti loro essendo probabilmente armata ed imprevedibile nella sua detonazione, indipendentemente dalla distanza a cui si trova.

Eliah da tempo monitorava queste variazioni, studiando la situazione, ed in quest'ultimo periodo si era preparato, racimolando l'attrezzatura necessaria in svariate maniere, ad una spedizione di verifica per controllare l'origine di questi sbalzi ed eventualmente fare il possibile per riportare la situazione in uno stato di sicurezza; nel caso in cui i suoi sospetti risultino confermati disinnescando il pericoloso ordigno nucleare per sventare la minaccia per lui ed i suoi compagni. Il protagonista capendo la situazione decide allora di accompagnare Eliah nella sua spedizione per essergli d'aiuto. I due partiranno subito per il luogo in questione, guidati da un segnale satellitare che punta proprio verso l'epicentro da cui le radiazioni si diffondono, imboccando uno dei sentieri che partono da vicino la base ed intraprendendo un lungo viaggio nel quale sfrutteranno il tempo passato in compagnia per conoscersi meglio. Il viaggio sarà scandito da alcuni momenti di sosta dovuti principalmente alla presenza di ostacoli sul sentiero che rendevano impossibile il proseguire della marcia, per superare questi blocchi si dovrà usare Eliah e la sua abilità da artificiere che permette al personaggio non solo di interagire con ordigni e materiale di tipo esplosivo e riuscire a modificarli ma anche di portare con sé, fisse in uno slot del suo inventario, fino a 5 cariche esplosive a basso potenziale le quali sono utilizzabili in diverse occasioni, tra cui soprattutto per lo sgombero di passaggi dagli ostacoli e lo sblocco di alcune vie che non sono percorribili. Tali cariche sono utilizzabili esclusivamente da Eliah, il quale equipaggiando come oggetto le sue cariche può effettuare delle installazioni in alcuni punti, impostarle, armarle e farle detonare da una piccola distanza con un segnale radio, sufficiente a garantire un posizionamento sicuro nell'istante dell'esplosione. Le cariche in questione possono essere acquistate in negozio o fabbricate usando delle risorse da Eliah stesso, fabbricazione che avverrà mediante un'opzione che il personaggio in questione renderà disponibile al giocatore, e quindi effettuabile come scelta nel momento in cui questo lo controllerà, solo quando le risorse necessarie saranno contenute nell'inventario di Eliah.

Durante la missione dunque, nei casi in cui il cammino sarà ostruito, il giocatore dovrà passare il controllo ad Eliah e con lui utilizzare una carica esplosiva sull'ostacolo in questione, installandola appena vicino a questo, allontanandosi sufficientemente (ma non troppo da non riuscire ad usare il segnale a distanza) dalla zona e facendolo detonare a distanza di sicurezza con l'opzione che fornirà Eliah con equipaggiato l'oggetto carica una volta che questa è stata applicata (Eliah ad inizio missione porterà con sé 4 cariche), non è possibile far detonare più cariche alla volta (dopo un'installazione per poter usare un'altra

carica si dovrà o far esplodere l'esplosivo armato o disinnescarlo). Una volta che i due personaggi saranno prossimi alla destinazione si troveranno all'ingresso di un nuovo tipo di paesaggio desertico, il quale approssimativamente consisterà in quello che è un classico deserto ma con alti livelli di radiazioni, mutanti e con il tono dell'intero paesaggio tendente al verde. Entrando nel deserto sperimenteranno quali sono gli effetti che questo causa a chi lo attraversa, ovvero il malus calura, che comporterà un incremento del ritmo in cui la sete cresce, ed una diminuzione della velocità alla quale i personaggi si muovono.

Dopo un aver camminato nel deserto per poco tempo, e raggiungendo così il luogo designato, i due rimarranno sconvolti dallo scoprire dell'esistenza di un enorme scarabeo stercorario mutante e che l'origine delle ondate radioattive che loro stavano cercando è proprio causato da una bomba atomica difettosa che è rimasta inesplosa dopo essere stata sganciata e che con il tempo e le condizioni poco adatte si usura sempre di più risultando sempre più instabile e pericolosa. Ciò che però lascia ancora più sconcertati i due personaggi è che questa bomba è stata inglobata, fra altri detriti, nella gigantesca palla di sterco che il mostruoso scarabeo radioattivo porta con sé in giro, rendendo il rischio ancora più alto di quello che si sarebbe mai potuto immaginare. A questo punto, il protagonista ed Eliah, travolti dallo scoraggiamento vista l'assurdità della situazione, vedono un barlume di speranza quando la fortuna sembra volgere a loro favore; infatti, osservando da lontano lo scarabeo che gli si era palesato davanti in precedenza, notano che questo, portando insieme la sua palla di escrementi e lasciandola al suo fianco, si è fermato nei pressi di un edificio in rovina per recuperare le energie, consumate dalla marcia e dalla temperatura, ed approfittare della sua ombra prima di proseguire il cammino in un orario più fresco.

Eliah ed il protagonista decidono così di sfruttare l'occasione a loro vantaggio visto che il mutante ora è fermo e con la guardia bassa; i due allora si avvicineranno all'edificio ed a questo punto mentre il protagonista rimarrà nascosto a controllare i movimenti dell'enorme mutante, Eliah dovrà avvicinarsi di soppiatto all'enorme ammasso di sterco, salire su di esso arrampicandosi e disinnescare una volta per tutte la bomba. Quest'ultima tesa fase della missione consisterà in una prima fase in cui Eliah dovrà raggiungere furtivamente la bomba, e per fare ciò sarà necessario muoversi con estrema delicatezza e nascondersi in tempo quando la situazione lo richiede (come, ad esempio, se controllando la visuale del protagonista, passando momentaneamente i comandi a lui per una verifica, si vedrà il mostro muoversi), ed una seconda dove, dopo essersi aggrappato alla palla-escremento e fattosi strada da qui fino alla bomba, dovrà disinnescare finalmente la bomba, quest'azione avverrà tramite il completamento di una schermata focus particolarmente longeva rispetto la media che si può osservare nel gioco ed allo stesso tempo dovrà essere completata correttamente al primo tentativo senza la possibilità di riprovare in seguito in caso di un primo fallimento, dato che perdere il minigioco che questa include comporterà l'esplosione della bomba, la morte dei personaggi e la perdita della attuale partita. Dopo aver completato con successo l'attività Eliah automaticamente spingerà la palla di escrementi lontano facendola rotolare via, e nascondendosi, al fine di creare un diversivo per lo scarabeo e poter scappare insieme al protagonista; questo infatti porterà il mutante a rincorrere la sua palla e lascerà così campo libero ai due avventurieri, permettendogli così di scappare lontano da quel posto infernale, tornare a casa vittoriosi per aver sventato un grande pericolo... Ma non di darsi un bel cinque, come fra amici, per il lavoro di squadra, o almeno non prima di svariate docce, non è vero Eliah???

*La missione sbloccherà Eliah come possibile scelta compagno al party. Missione media, di difficoltà medio-bassa ed incentrata sull'esplorazione di un nuovo territorio con il coinvolgimento delle sue caratteristiche e dei suoi tratti peculiari come l'applicazione automatica di malus.

Ian:

C'era una volta...

Il protagonista, passando vicino Ian, lo sente parlare da solo e mormorare strane e insensate frasi su quella che sembra, per Ian, una sorta di storia... Il protagonista allora incuriosito decide di parlare con Ian per saperne di più e lui a questa richiesta reagirà in maniera confusa ed agitata, quasi come se fosse stato scoperto in qualche circostanza sospetta, rispondendo che alcune storie devono essere raccontate solo quando per queste c'è davvero l'occasione, solo se è il destino a condurre a loro, e non spingendosi ad una narrazione che non si è pronti per ascoltare. Il protagonista però non si darà per vinto e continuerà a chiedere al vecchio di cos'è che stava parlando, chiedendo quando egli sarebbe stato pronto a questa storia, e allora Ian a questo punto gli dirà che a volte le occasioni bisogna crearsele, ed in qualche modo meritarsele, e che forse per l'atmosfera di questo racconto sarebbe stato d'aiuto recuperare 3 vecchi oggetti in 3 remote zone delle mappa, aggiungendo che se e quando il giovane sarebbe tornato con insieme a lui questi oggetti allora egli sarebbe stato degno e magari il fato gli sarebbe venuto incontro...

Il giocatore a questo punto sblocca la missione di Ian come missione di tipo secondario e quindi svolgibile in parallelo, con modi e in momenti a discrezione del giocatore, e non propedeutica o necessaria al progredire del gioco. Il protagonista a questo punto dovrà, in totale libertà e solo per sua scelta, recarsi in esplorazione nelle zone in questione e perlustrare la parte del mondo indicata (le zone si presteranno molto all'esplorazione, esse saranno di dimensioni piuttosto vaste, articolate nella composizione e ricche di elementi ed oggetti. Ian non parteciperà all'esplorazione come non sarà controllabile o inseribile nel party in nessun altro momento di gioco prima di aver completato questa missione), successivamente si noterà che l'obiettivo è raccogliere in ognuna di queste 3 zone e raccogliere un oggetto speciale per Ian, che per il protagonista sarà distinguibile perché caratterizzato visivamente da dei sbrilluccichi presenti su esso.

Gli oggetti nelle zone puntate dalla missione saranno: un triciclo, degli occhiali da sole ed una tazza...

Al termine della raccolta sarà possibile tornare da Ian ed interagire con lui, mostrando gli oggetti e ascoltando la sua storia, che altro non è che la storia di come, partendo dalla quotidianità di una famigliola come tante e dall'allegria di una vacanza, la guerra ha cancellato l'intera definizione di umanità, di vita e forse anche di speranza... La storia si concentrerà prevalentemente sull'ambito storico in generale cercando di approfondire e spiegare alcuni tratti del passato su cui il gioco si basa ma saranno in esso compresi anche vari momenti di riflessione e solennità su temi molto importanti quali la crudeltà della guerra e l'importanza dell'unità e legame tra esseri umani. Sporadici saranno i momenti al di fuori della vera e propria narrazione nei quali Ian si soffermerà su alcuni particolari meno collegati al discorso generale o si dovrà fermare e ricomporre prima di proseguire (Ian in realtà è traumatizzato dal tempo della guerra ed incupito dai ricordi che lo tormentano. Gli oggetti che ha chiesto di recuperare sono oggetti comuni appartenenti ad un macabro passato rappresentativi di un focolare domestico ormai spento).

Al termine del dialogo con Ian la missione terminerà con successo e verrà così concluso un importante tuffo nel passato per il giocatore che punta a lasciare amarezza fra i suoi pensieri e guidarlo nel riflettere su alcuni temi piuttosto contemporanei, terminando la missione verrà sbloccato Ian come personaggio raggiungibile al party e quindi utilizzabile, Ian non si aggiungerà mai fisicamente all'avventura per via della sua età avanzata ma sarà possibile utilizzare ogni tot passi fatti lontano dalla base la sua abilità speciale spostando il controllo personaggio su di lui, Ian infatti grazie alla sua saggezza è in grado di aiutare sempre il protagonista e riportarlo sano e salvo sulla più sicura via di casa, questo significa che l'abilità di Ian consiste nel riportare tutto il party, nello stato in cui si trova al momento del lancio dell'abilità, davanti il falò della base militare in un istante, con una sorta di teletrasporto, in un qualsiasi istante in cui l'abilità è carica, è in grado di rimettere al sicuro i personaggi in base a partire da qualsiasi circostanza, luogo, attività si stesse giocando. La ricarica dell'abilità avviene in passi ed è piuttosto lunga, Ian rimane sempre al sicuro in base e non rischia mai di rimanere ferito, a seconda dell'attività nel particolare che si stava svolgendo l'uso dell'abilità potrebbe annullare o meno lo stato di gioco riportandolo eventualmente ad un possibile step precedente di stallo da cui ripartire successivamente a seconda dei casi.

*La missione sbloccherà Ian come possibile scelta compagno al party. Missione di lunghezza molto variabile, di difficoltà medio-bassa e di tipologia secondaria e non vincolante nel completamento; focalizzata sull'esplorazione di vari ambienti e zone della mappa e sulla trattazione della tematica della guerra a fini sia di intrattenimento che didattici e riflessivi.

Marie:

Trip-sitter

Il protagonista incrociando Marie per la base viene travolto da lei, la quale inizia altrettanto improvvisamente a parlargli in modo molto confuso e veloce di una sorta di nuova cura da testare e di quanto il protagonista fosse la cavia perfetta. Marie in seguito continua a parlare al protagonista in maniera molto animata, agitata ed assillante come se fosse euforica ma farfugliando in modo così confusionario da non rendersi minimamente comprensibile fino a quando il protagonista stufo di essere stordito dai suoi toni non la blocca e le chiede di spiegarsi in modo pacato... Marie allora gli dirà di essere riuscita a sintetizzare in laboratorio una nuova e potente sostanza che potrebbe essere incredibilmente d'aiuto nell'ambito delle esplorazioni e dei combattimenti se usata nella maniera corretta. Marie prosegue dicendo di non stare più nella pelle per il provarla e che con i pochi strumenti disponibili sulla base questa sorta di potenziamento liquido non è stato testato in maniera minimamente adeguata sugli esseri viventi in generale ma che lei era molto fiduciosa della scoperta fatta e che avrebbe voluto testarla insieme al protagonista direttamente sul campo d'azione. Il ragazzo sentendo questo immediatamente si tirò indietro ma con una tremenda insistenza da parte di Marie e sopraffatto dalle sue urla da bambina a Disneyland alla fine accetta la proposta di Marie.

I due così si dirigeranno in una zona che la ragazza ha scelto appositamente per l'occasione in una cittadina abbandonata oltre la frontiera e giunti insieme sul tetro luogo il protagonista si renderà subito conto della follia in cui Marie lo aveva condotto vedendo la pericolosità del posto e il numero di mutanti presenti in esso, in particolare si addenteranno nella città e subito saranno presenti 2 grandi mucchi di mutanti, uno più grande dell'altro, piuttosto distanti fra loro. A questo punto Marie eccitata da morire da tutto questo pericolo, prima che il protagonista potesse opporsi ed anche solo commentare lo spettacolo che avevano davanti, inietterà a sorpresa ad entrambi una carica della sostanza da sperimentare e subito questa avrà effetto sui due. Il personaggio di Marie avrà come abilità quella di avere con sé 2 slot aggiuntivi nell'inventario dove, in ognuno di essi, sarà presente una carica di sostanza che utilizzata avrà effetti automaticamente su tutto il party (tali cariche non hanno effetti cumulabili e saranno utilizzabili selezionando l'apposita opzione dall'inventario di Marie, gli slot aggiuntivi saranno occupabili esclusivamente dalle cariche in questione, le cariche saranno acquistabili dallo shop o fabbricabili da Marie richiedendo in entrambi i casi un numero significativo di risorse per l'operazione. Le cariche sono utilizzabili e trasportabili esclusivamente tramite gli slot aggiuntivi dell'abilità di Marie). Ogni carica quando utilizzata, dal momento dell'uso, per 35 secondi fornirà una serie di potenziamenti alle statistiche del personaggio e degli effetti aggiuntivi utili in momenti più difficili da affrontare nel gioco. Al termine dell'effetto seguiranno dopo 1.5 secondi di normale attività dei personaggi altri 7 secondi di down nei quali i personaggi accuseranno dei malus dovuti alla mancanza della sostanza e dallo svanire dei suoi effetti benefici.

In particolare, la sostanza al momento dell'uso darà ai personaggi buff di:

- velocità di movimento aumentata (i personaggi coinvolti da questo effetto subiranno un notevole incremento della loro velocità di movimento rispetto quella di standard)
- forza fisica incrementata (renderà possibile ai personaggi trasportare oggetti pesanti senza subire il malus lentezza e gli permetterà di effettuare degli attacchi corpo a corpo speciali effettuabili a mani nude e quindi anche senza aver equipaggiato nessun oggetto da combattimento)
- tenacia (questo buff garantisce ai personaggi di non morire a causa di un azzeramento della salute o per altri fattori legati a malus o esigenze fisiche, nel momento in cui il buff scade se le condizioni per cui i personaggi devono morire sono ancora presenti i personaggi moriranno istantaneamente)
- difesa generale aumentata (i personaggi subiranno dei danni ridotti e i valori di fame e sete tenderanno a rimanere più stabili e dunque a crescere con ritmi molto più lenti)
- recupero (al termine del buff in questione, quando questo scadrà, il personaggio a cui era stato legato recupererà una piccola porzione di salute in base al suo valore di salute massima)

Nel momento in cui l'effetto della sostanza terminerà i personaggi saranno affetti dal malus down, effetto provocante: una diminuzione della velocità di movimento, una maggiore vulnerabilità a livello di salute (portando dunque i personaggi a perdere più vita del solito per gli stessi danni subiti), maggiore aumento dei valori di fame e sete rispetto la norma e dei fastidiosi effetti visivi sullo schermo (come dei flash momentanei in alcune zone osservate).

Tornando alla missione, dopo questa prima dose i personaggi intontiti inizieranno ad utilizzare le loro nuove abilità contro la prima orda di mutanti base, il protagonista, inizialmente intontito, spaventato ed arrabbiato con Marie per le sue azioni, subito cercherà di parlarle e fermarla ma lei, come un lampo, gli sfuggirà dicendogli di smetterla di fare il noioso e di divertirsi un po', facendogli notare che l'effetto della sostanza fosse fantastico e che nessuno dei due era ancora morto di overdose, invitandolo a guardare il lato positivo, o che se proprio voleva continuare a fare l'antipatico allora avrebbe dovuto prenderla, invitandolo quindi ad inseguirla, sempre se ne fosse stato in grado. Marie così inizia a correre e si lancia nell'orda di mutanti senza paura riuscendo a passarci molto rapidamente in mezzo senza accusare ferimento o dolore ed anzi spazzandone via parecchi con le sole sue mani. Il giocatore allora a questo punto dovrà cercare di fare lo stesso tramite il protagonista per poi raggiungere così, in caso di successo, Marie.

A questo punto i due, ricongiunti, inizieranno a discutere della situazione, il protagonista si arrabbierà con Marie, e a commentare il potere di questa sostanza quando improvvisamente

l'effetto di questa svanirà e porterà entrambi i personaggi in uno stato di profondo malessere generale che li interromperà e li lascerà sofferenti per pochi attimi. Ripresi da questo momento più buio i due ragazzi increduli di ciò che gli stesse succedendo commenteranno il tutto, fino a quando Marie inizierà a sembrare meno sorpresa di quanto avrebbe dovuto esserlo per un'esperienza simile ed il protagonista nel momento in cui glielo farà notare le susciterà una grossa risata, risata che la ragazza stava cercando di trattenere da tempo ma che ora non è stata più in grado di fermare. Marie infatti poi spiegherà che in realtà stava solo fingendo le sue precedenti reazioni e che lei aveva già capito la reazione che questa sostanza avrebbe causato al corpo umano e di che tipo di materia si parlava, la natura di questa era infatti molto simile a quella di una droga e quello che loro avevano appena sperimentato era l'effetto postumo di questa nuova droga speciale che viene lasciato dall'esaurimento delle reazioni chimiche generate dalla sostanza e dalla sua improvvisa mancanza fortemente debilitante per il corpo umano.

A questo punto Marie farà di nascosto la sua seconda dose, lascerà la porzione per il protagonista ai suoi piedi, e si scaglierà super velocemente contro la seconda orda di mutanti, ancor più grande della prima. Al protagonista, ormai senza parole per l'accaduto, sarà dunque lasciata la scelta di provare ancora la sostanza o meno, ma quando egli vedrà che la ragazza nonostante il potenziamento sembrava in difficoltà deciderà di usare la droga per andarle in soccorso, successivamente il giocatore dovrà dunque sconfiggere i mutanti con il protagonista potenziato dall'esperimento di Marie per poi tornare a casa. Durante questo combattimento fianco a fianco con la sua compagna il protagonista ad un certo punto verrà colpito violentemente nel caos della mischia da un mutante di livello superiore sbucato improvvisamente dal nulla, azzerandogli la salute, immobilizzandolo e facendogli così perdere conoscenza, causando al giocatore per i successivi secondi una schermata nera e la paura di aver effettivamente perso la partita avendo fatto morire un personaggio.

In seguito, dopo una lunga transizione, per far intendere la perdita di conoscenza durante il combattimento e il seguente rinvenimento, visualizzata sullo schermo, il protagonista si risveglierà disteso di fronte il falò della base con a fianco a lui Marie in lacrime, preoccupata per lui (ed il giocatore sollevato dal capire di non aver fallito la missione); la ragazza dopo aver visto cosa era accaduto al protagonista ha lottato da sola per sconfiggere tutti i mutanti e mettere in salvo il ragazzo, ritrovatosi nei guai per colpa sua, dovendo così superare tutti i suoi limiti e compiendo un'impresa eroica per poi riportarlo alla base, aiutarlo, e sperare che si riprendesse. Vedendolo rinvenire Marie sarà invasa dalla gioia e stringerà il protagonista a sé così forte da quasi stritolarlo e dicendogli di aver temuto di averlo perso. I due si riconcilieranno, diventeranno molto amici nella restante parte del recupero del protagonista e felici di averla scampata e di essere tornati a casa sani e salvi, decideranno che d'ora in avanti le sostanze si sarebbero dovute usare con molta più cautela, dosi minori e controllandone strettamente gli effetti e l'uso, senza permettere, al contrario, che invece sia la droga a controllare loro.

*La missione sbloccherà Marie come possibile scelta compagno al party. Missione media, di difficoltà bassa e riguardante un nuovo tipo di abilità e di conseguente meccanica sul potenziamento dei personaggi, possibilità che aprirà la strada a moltissimi nuovi stili di

gioco. La missione si ambienta inoltre in un territorio molto importante per la storia e per l'esplorazione libera del giocatore.

Devon:

Un sommelier tra le nuvole

Il protagonista passando vicino Devon nota che sulla schiena porta con sé una bombola di ossigeno ed incuriosito gli chiede il perché, alludendo alla possibilità che Devon abbia trovato dell'attrezzatura da sub, Devon gli risponde di non sapere se ha trovato dell'attrezzatura per le immersioni ma di aver di certo trovato un tesoro sommerso e, che se il protagonista avesse voluto sapere di più, allora avrebbe fatto bene a seguirlo poiché stava per andare a recuperarlo e gli sarebbe servita una mano. Il protagonista incuriosito da Devon decide di andare con lui e così i due si dirigono verso la zona interessata, la quale si trova in una posizione molto addentrata nella frontiera e piuttosto distante rispetto la base. Avvicinandosi sempre più verso la destinazione il protagonista inizia a chiedere a Devon dov'è che lo stesse portando visto che il percorso era sempre più colmo di vegetazione e che nei pressi non sembrava minimamente esserci la presenza di acqua, a queste domande Devon però non risponde.

Proseguendo nel percorso il protagonista inizia ad avvertire uno strano odore sempre più pungente, ad avere difficoltà nel respirare e a notare che l'aria gli sembrava più densa e di colore quasi tendente al verde. Arrivati sul posto uno scenario surreale si presenta agli occhi dei due: una coltre di nebbia verde e fittissima ad abbracciare il paesaggio tanto da non renderlo più visibile, lasciando riconoscere solo vagamente una struttura abbandonata, avvolta da degli strani funghi. Devon, a questo punto, spiega al protagonista che il posto in cui giace il suo tesoro, "sommerso" dal gas, è questo e che gli serve il suo aiuto per recuperarne il più possibile e trasportarlo poi alla base ma che nel fare ciò avrebbero dovuto prestare molta attenzione al gas dato che aveva scoperto essere incredibilmente tossico e che, contenendo anche diversi elementi radioattivi, era in grado di causare dei gravissimi avvelenamenti. In particolar modo Devon raccomanda al protagonista di tenersi alla larga dal gas, che lui sarebbe andato a recuperare il tesoro e che il ragazzo sarebbe dovuto rimanere, lì nel piazzale di fronte l'edificio, a monitorare la situazione per poi aiutarlo nel trasporto, nel corso di questo tempo i due sarebbero rimasti in contatto radio tra loro per comunicare.

Il giocatore a questo punto, per proseguire nella missione, dovrà lasciare il controllo del protagonista e controllare Devon affinché, utilizzando la sua abilità, riesca a recuperare il suo prezioso tesoro. Ciò che con precisione il gas fa, oltre ridurre la visibilità, è applicare il malus avvelenamento critico ai personaggi che lo respirano, malus il quale porta il personaggio a subire ingenti danni ogni 1.5 secondi che in breve riducono la sua salute allo zero (il malus dura per un certo tempo determinato in base a quanto tempo il personaggio è rimasto esposto al veleno).

L'abilità di Devon consiste nel saper utilizzare un'attrezzatura speciale, molto avanzata, che ha rinvenuto nella base, che gli permette di attraversare queste nubi tossiche, entrando in contatto col gas, senza rimanere avvelenato da queste; tale operazione è possibile grazie ad una bombola d'ossigeno la quale gli permette, solo per un tot di tempo, di rimanere in

contatto con la tossina prima che si consumi, se la bombola si esaurisce questa non gli consentirà più di respirare aria pulita e quindi Devon, se si trova lontano da una zona sicura, costretto a respirare il gas muoia avvelenato prima di potersi mettere in salvo (comunemente chi non è fornito di bombola può rimanere in contatto con il gas per circa 1.5 secondi prima di essere destinato a morire per i suoi effetti venefici). Quando la bombola è, anche solo parzialmente, scarica è possibile ricaricarla semplicemente trascorrendo un breve e costante lasso di tempo in dell'aria pulita, tempo nel quale Devon subirà il malus lentezza, causato dall'eseguirsi dell'operazione di ricarica della riserva d'ossigeno. Devon** oltre la precedente abilità attiva dispone anche di altre due abilità secondarie, ovvero: una resistenza aggiuntiva agli effetti di avvelenamento in generale, come passiva, e la possibilità di sganciarsi, per sua scelta, dal resto del party per andare in ricognizione singolarmente, lasciando il resto della squadra ad attendere nel punto dello sgancio per poi, una volta che si è riavvicinato a questa, terminata l'esplorazione, riagganciarsi al resto del party e tornare così ad essere insieme un unico gruppo unito (durante questo tipo di ricognizioni è comunque possibile passare il controllo ad un altro membro del party che, in modo standard, insieme agli altri componenti del gruppo, potrà agire separatamente da Devon, il quale invece rimarrà fermo nel frattempo, nella sua posizione e sganciato, in attesa di essere nuovamente ripreso sotto controllo e di prossimi comandi). Questo tipo di separazione tra Devon e la squadra, per ricognizioni solitarie, è possibile solo se la distanza tra i due nuclei del party rimane bassa, altrimenti non sarà più reso possibile continuare ad allontanarsi, per garantire il collegamento radio tra essi; la distanza tra i personaggi deve rimanere moderatamente breve per garantire questa abilità (Devon e party rimanente devono trovarsi ad un certo raggio massimo di distanza e/o nella stessa divisione della mappa e zona del mondo o territorio).

Il giocatore, quindi, dovrà assumere il controllo di Devon ed andare a recuperare il suo tesoro nel gas, questa operazione risulterà abbastanza breve e semplice, egli infatti si addentrerà nell'edificio, il quale gli darà delle parvenze rustiche e gli apparirà datato a livello di stile, a poca distanza dalla zona di sgancio troverà già l'obiettivo indicato, il quale sarà una sorta di barile. Devon una volta raccolto il barile dovrà percorrere la strada al ritroso con questo oggetto che ha raccolto il quale sarà di pesante causandogli dunque il malus lentezza. Una volta tornato dal protagonista Devon potrà lasciargli il barile e a questo punto finalmente gli racconterà in che posto i due sono finito; il palazzo in questione, spiegherà, altro non è che una cantina di vini, una delle più importanti, classiche e di qualità dell'epoca in cui la terra ancora fioriva, ed il suo preziosissimo tesoro è il vino che questa conserva, bevanda che lui ha sempre desiderato provare ma che per le circostanze non è mai riuscito ad assaggiare. Ora che era giunto finalmente ad un passo dal suo tanto bramato nettare non poteva permettersi di farselo scappare, doveva recuperarne il più possibile, è pur di riuscire nei suoi scopi aveva fuorviato il protagonista al fine di farsi accompagnare da lui e poter così portare a casa più vino possibile.

Durante la conversazione, dopo la spiegazione di Devon, il protagonista si arrabbierà con lui per il suo comportamento ed inoltre emergerà anche che Devon ha dei problemi di alcolismo ed abuso di sostanze e che non è pienamente in sé quando di mezzo c'è il bere. Vedendo Devon in tali difficoltà il protagonista deciderà allora, invece di andarsene, di continuare la spedizione ed aiutarlo per questa volta, che sarà per lui anche l'ultima. I due così proseguiranno l'operazione, il protagonista rimarrà insieme al primo barile all'ingresso della struttura mentre Devon entrerà ancora nella nebbia alla ricerca di un'altra botte, come in

precedenza il giocatore a questo punto utilizzerà singolarmente Devon per andare in ricognizione. Devon percorrendo la strada fatta precedentemente si renderà conto ben presto di non poter proseguire oltre dato che sul tragitto a lui interessato sono apparsi diversi mutanti e combatterli da solo sarebbe un suicidio per lui, deciderà allora di cambiare strada e troverà così un altro passaggio che lo avrebbe potenzialmente potuto portare a destinazione, questo passaggio però risulterà bloccato dal sistema di sicurezza della struttura. A questo punto Devon contatterà, via radio, il protagonista dicendogli che nei suoi paraggi, trovandosi lui all'ingresso del luogo, forse avrebbe potuto trovare una guardiola usata dalla sicurezza, ai tempi, per monitorare e proteggere la cantina, e da questa accedere al sistema antifurto e sbloccare la porta di suo interesse. Il giocatore a questo punto dovrà lasciare Devon, in un punto sicuro per lui e per la sua riserva di gas, e riprendere il controllo del protagonista per trovare un centro di sicurezza utile al compagno, stando ben attento però ai pericoli dell'ambiente, tra cui in primo luogo il gas tossico, a non perdersi per via della scarsa visibilità e soprattutto a fare di corsa vista la riserva d'aria limitata di Devon che altrimenti si esaurirà mentre lui sarà avvolto le nubi tossiche.

Fortunatamente a poca distanza dal punto in cui il protagonista sostava si troverà, proprio all'ingresso della zona, una guardiola per il controllo degli ingressi, munita di schermi per l'osservazione delle telecamere e terminale di sicurezza. Qui il giocatore dovrà interagire, tramite il ragazzo, con tale terminale e sbloccare il passaggio richiesto con esso, completando una semplice schermata focus. Una volta fatto ciò il giocatore potrà tornare di corsa a controllare Devon, prima che il tempo rimastogli grazie la sua bombola scada, e con lui ultimare la missione raggiungendo il punto d'interesse, caricando la botte su di sé per trasportarla dal protagonista ed infine tornare dunque a casa, insieme a lui, terminando la missione con successo e non vedendo l'ora di brindare alla vittoria... O almeno così stanno le cose per Devon; egli, dall'esperienza, rimarrà grato al protagonista e felice di aver collaborato con lui. Certamente però le cose per il protagonista stanno in maniera diversa; tornati in base, infatti, del tempo passato con Devon rimarrà solo il pentimento di averlo trascorso, e da questa storia non potrà che uscirne astemio.

*La missione sbloccherà Devon come possibile scelta compagno al party. Missione di lunghezza media-breve, di difficoltà bassa e comprensiva di un nuovo ambiente e delle sue dinamiche di gioco e di una nuova abilità che permetterà di esplorare le zone così costituite.

Il protagonista passando vicino a Morgan, nota in lei qualcosa di strano, preoccupandosi allora le va incontro per chiederle come stesse e se si sentisse bene, ma quando egli giunge più vicino a Morgan, lei con un'aria malconcia lo guarda un istante per poi svenire. Il protagonista, con prontezza, riesce a prenderla al volo, evitandole una brutta caduta e successivamente insieme a Marie cercano di farla rinvenire, cercando anche di capire cosa le stia succedendo. Dopo circa un'ora Morgan rinviene e, trovandosi insieme al solo protagonista, gli confida uno strano avvenimento che le è successo appena ieri, nel tardo pomeriggio. Morgan era da sola, stava rientrando da una breve ricognizione nei pressi della frontiera, quando improvvisamente sente un forte fruscio alle sue spalle, girandosi la ragazza rimane sbalordita nel vedere che era apparso dal nulla un sentiero che prima di quel momento non c'era mai stato e che nessuno fra i suoi compagni aveva mai visto. Morgan a quel punto, spinta dalla curiosità e come da un richiamo proveniente da quel sentiero, decide di percorrerlo ed esplorare la zona.

Dopo poco tempo scopre che il sentiero in questione giunge alla sua destinazione, non lasciando altre vie percorribili; i ricordi di Morgan a questo punto iniziano ad essere più sbiaditi ed il suo racconto difficile da credere e da seguire, infatti la ragazza sostiene di aver trovato, alla fine del misterioso sentiero, una casa e che questa fosse stregata. Morgan racconta al protagonista di non aver mai visto niente di simile, se non nei film horror, e che quella non fosse soltanto una casa infestata ma di aver incontrato anche i suoi fantasmi ed averne addirittura conosciuto meglio uno, il quale aveva l'aspetto di un affascinante giovane, e che il suo nome fosse Axos, con il quale ha passato diverso tempo insieme del quale però non riesce ad avere dei ricordi nitidi. Morgan in questo tempo era così presa da ciò che stava vivendo da perdere la cognizione del tempo e che quando poi si è resa conto di quanto ne fosse passato subito spaventata dal buio decise di tornare indietro e così, salutandogli frettolosamente Axos, correre verso la base, lasciandosi alle sue spalle quello strano e surreale luogo per il quale ancora non era riuscita a trovare una spiegazione. Dopo aver ascoltato il suo racconto il protagonista, seppur non credendo al racconto ma piuttosto pensando ad una serie di allucinazioni dovute alla instabile condizione di salute della ragazza, inizia a pensare che il suo strano stato di salute possa essere collegato in qualche modo a ciò che è accaduto nel lasso di tempo in cui Morgan sostiene di aver avuto l'incontro paranormale, a suo parere frutto di un avvelenamento subito in quel tempo, e che forse scoprendo cosa sta dietro questo mistero si troverà anche il modo di aiutarla.

Il protagonista allora decide di andare a controllare la zona descritta da Morgan e lei, insistendo e sentendosi un po' meglio, riesce a convincerlo nel farsi accompagnare. I due giunti sul posto non troveranno nessun sentiero, il protagonista inizierà a dubitare ancora di più di ciò che la ragazza gli ha riferito, ma dopo un po' di tempo passato nella zona, quando inizierà il crepuscolo, la magia avverrà nuovamente e il sentiero comparirà ai due personaggi. I ragazzi a questo punto lo ripercorreranno insieme e ciò che troveranno alla sua fine sarà davvero una casa infestata con fuori di questa, triste e solitario, il fantasma di cui Morgan aveva parlato al protagonista, Axos. Morgan si avvicinerà all'essere e questo

rendendosi subito conto di ciò, riconoscerà la ragazza e le andrà incontro. Dopo i primi saluti e le presentazioni con il protagonista, Axos spiegherà cos'è che lui, la casa e gli altri fantasmi sono in realtà, ovvero un singolare tipo di mutazione dovuto alle radiazioni e alla tristezza che quel luogo aveva con sé; il perché Morgan ora non sta bene, ovvero perché entrando in contatto con lui aveva contratto una grossa dose di radiazioni che potevano essere curate solo da un antidoto presente nella casa e accessibile solo da pochi spettri; che ormai il corpo di Morgan aveva anch'esso iniziato un processo di mutazione verso lo stesso stato in cui si trovavano lui e gli altri spettri e che solo con l'antidoto questo poteva essere arrestato, ma non annullato; e che lui e Morgan, nel loro primo incontro, si stavano innamorando e che durante il tempo passato insieme si erano anche baciati una prima volta, e che lei, poi scappando via, gli aveva spezzato il cuore in tanti piccoli pezzi; e che se avesse voluto l'antidoto lui avrebbe accettato di procurargli solo se lei invece lo avesse aiutato a rimettere insieme i frammenti del suo cuore infranto...

A questo punto allora il protagonista sarà obbligato a rimanere fermo per non essere colpito dalle stesse radiazioni speciali che hanno colpito Morgan, il giocatore dovrà quindi controllare Morgan e recuperare gli 11 frammenti del cuore di Axos per ottenere così l'antidoto. Per compiere questa operazione il giocatore dovrà anche sfruttare la nuova abilità di Morgan per spostarsi agevolmente nella mappa della casa, l'abilità di Morgan sottintende e include gli stessi presupposti, dinamiche e conseguenze dell'abilità attiva di Devon** ovvero la meccanica dello sganciare e riagganciare il party. L'abilità attiva di Morgan le permetterà di entrare nella sua forma spettrale per un breve periodo di tempo per poi poter riutilizzare tale forma dopo un certo tempo di ricarica. La forma spettro di Morgan le permette di guadagnare un po' di velocità di movimento, di non subire danni di tipo fisico e di assumere una forma non corporale in grado di passare attraverso la maggior parte dei corpi solidi, tra cui soprattutto le pareti, presenti nel gioco; permettendo così al giocatore di aggirare molti ostacoli con Morgan ed effettuare operazioni utili.

Dopo aver recuperato i frammenti Morgan e Axos si riconcilieranno e lui le porgerà una rosa i cui petali sono intrisi dell'antidoto al suo male. Morgan prima di accettare il dono bacerà lo spettro un'ultima volta promettendogli di non dimenticarlo mai e che forse un giorno a, se ora è la vita a separarli, sarà la morte a ricongiungerli. Successivamente Morgan curerà i sintomi delle radiazioni e ritornando dal protagonista poi ritorneranno insieme alla base con la faccia di chi ha visto un fantasma.

*La missione sbloccherà Morgan come possibile scelta compagno al party. Missione di lunghezza media, di difficoltà bassa e comprensiva di una nuova prospettiva sul gioco e di un'abilità in grado di rivoluzionare, ampliandole notevolmente, le possibili modalità e tecniche di gioco.

Lista dei possibili effetti applicabili ai personaggi:

buff: mariePop, ...

malus: lentezza, calura, avvelenamento, avvelenamento critico, radiazioni mortali, sete mortale, fame mortale, ...